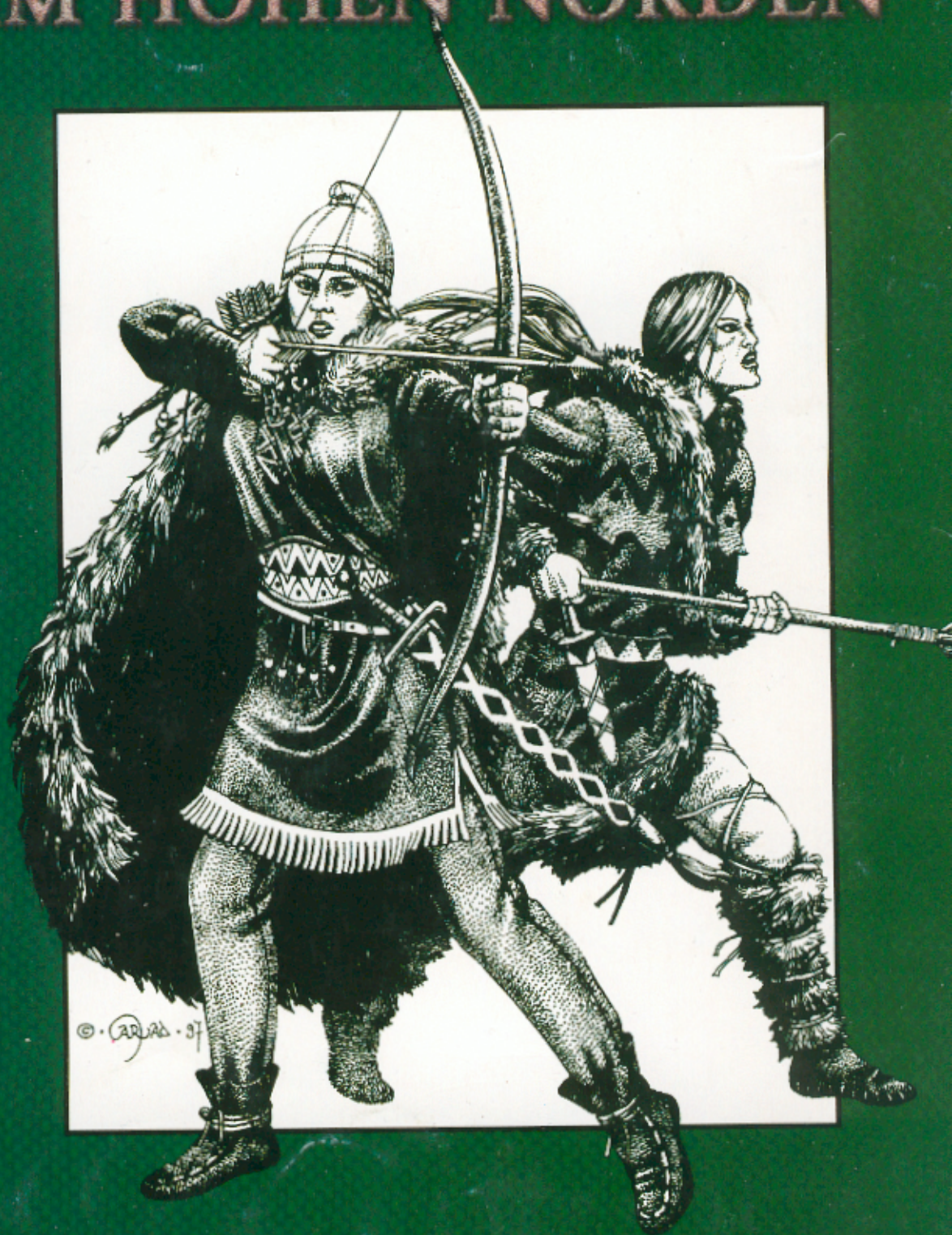


AVENTURIEN

EINE DSA-SPIELHILFE AUS DER REIHE AVENTURISCHE REGIONEN

RAUHES LAND IM HOHEN NORDEN



Das Schwarze Auge



Redaktion: Ralf Hlawatsch
Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Caryad
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad Ina Kramer (S. 54)
Boxcover: Thomas Thiemeyer
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany
ISBN 3-89064-270-5

Scan und pdf-Format: 2350924429659



Rauhes Land im hohen Norden

von
Ralf Hlawatsch

mit Beiträgen von
Hannes Bergthaller, Lena Falkenhagen, Timo Fischer, Michael Haas,
Cay-Henning Hastedt, Ina Kramer, Stefan Küppers, Jörg Raddatz,
Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser

Ein DSA-Regionalband





Inhalt

Vorwort	5
Das Land der Nivesen – die Landschaft zwischen Kvill und Ehernen Schwert.....	6
Die Grüne Ebene	11
Das Eherne Schwert	13
Von der Entstehung.....	15
Die Landschaft.....	16
Von geheimnisvollen Orten.....	17
Die Bewohner des Ehernen Schwerts.....	18
Drachen	20
Vom Alten Drachen Fuldigor.....	20
Die Blauen Mahre	22
Städte und Dörfer des Nordens.....	23
Bjaldorn	23
Eestiva.....	24
Farlorn	24
Frigorn	24
Frisov	25
Leskari	25
Oblosch.....	25
Paavi.....	26
Die Waljagd	28
Völker des Nordens	29
Hirten, Jäger, Wolfsgeborene – das Leben der Nivesen.....	29
Ein Jahr in den Jurten der Lieska-Jaärna	36
Die Wolfsjäger im Ehernen Schwert.....	40
Emsige Händler – die Norbarden.....	43
Kinder des Windes.....	50
Belshirashs eisiger Griff	52
Persönlichkeiten im Rauhen Land.....	54
Anhang 1: Reisen in Eis und Schnee	58
Temperatur	58
Regeneration.....	59
Krankheiten	59
Jagd und Nahrungssuche	59
Gefahren.....	60
Bewegung.....	60
Anhang 2: Helden aus dem Norden.....	64
Goldsucher.....	64
Walfänger	65
Nunaä-Lie.....	66
Nieijaa	67
Wolfskind	67



Liebe Leserin, lieber Leser

Fragt man den Garethter oder Vinsalter, wie er sich denn das Land nördlich von Notmark oder Norburg vorstellt, erhält man stets die gleiche Antwort: eine eintönige Eiswüste, in der höchstens noch ein paar Nivesen mit ihren Karenen vegetieren können. Dem ist mitnichten so. Ganz im Gegenteil, das Gebiet zwischen Kvill und dem Ehernen Schwert, dem Bornland und der Brecheisbucht ist faszinierend und voll herber Schönheit, und diesem rauhen Land im hohen Norden möchten wir das vorliegende Buch widmen.

Der oben genannte Landstrich stellt eine eigene Klimazone dar. Zwar kennt man hier auch Jahreszeiten wie im Mittelreich oder im Lieblichen Feld, doch ist der Sommer kurz, Frühling und Herbst währen gar nur drei oder vier Wochen. Firuns Regiment aber ist streng und lang. Oft mehr als ein halbes Jahr herrscht der unbarmherzige Wintergott, überzieht das Land mit einer dichten Schneedecke und lässt nur die Stärksten jeder Art überleben. Doch schließlich zieht sich auch der

Grimmige wieder zurück, und voller Freude über das Ende der langen, eisigen Gefangenschaft bedeckt das Leben das Land mit einem Blütenteppich von unbeschreiblicher Vielfalt und Farbenpracht. So zahlreich die Blumen und Tiere sind, so selten trifft man auf Menschen. Die Ortschaften liegen oft Dutzende Meilen auseinander, und zählt so ein Nest vielleicht fünfhundert Seelen, dann gilt es gleich als Stadt.

Doch gerade die Einsamkeit und Wildheit des Landes, das Fehlen jeglicher Zivilisation bieten Ihnen, lieber Meister, reichlich Stoff für Abenteuer. Überzeugen Sie sich selbst. Begleiten Sie uns auf einer Fahrt über blühende Steppen und durch lichte Birkenwälder, über eisgepanzerte Gebirge und kristallklare Seen. Das vorliegende Buch mag Ihnen dabei als Reiseführer dienen.

Düsseldorf, im November 1997



Land der Nivesen

– die Landschaft zwischen Kvill und Ehernem Schwert

Vom Golf von Riva bis zum Ehernen Schwert erstreckt sich das **Nivesenland**. Dünn besiedelt ist es, und von allen Ansiedlungen, deren Namen wir kennen (also festen Orten und keinen Zeltlagern) erreicht nur Riva, die große Hafenstadt an Ifirns Ozean, eine Einwohnerzahl von über dreitausend. Die übrigen zählen, zusammengerechnet, wenn es hoch kommt, dreimal so viele Seelen, und das auch nur aufgrund der im Westen wesentlich größeren Besiedlungsdichte.

Wir wollen uns allerdings in diesem Bericht weder mit den Ortschaften befassen, noch mit den Menschen, Elfen und sonstigen kulturschaffenden Kreaturen, die das Land bevölkern, sondern uns auf die Landschaft und ihre Besonderheiten beschränken.

Und wir wollen die Region so schildern, als sei niemals das Böse über sie hereingebrochen.

Die Behauptung, das Nivesenland sei flach wie ein Fladen, wie sie von manchen Geographen aufgestellt wird, hat nur eingeschränkte Gültigkeit, da die Region, gewaltig in der Ausdehnung, wie sie ist, selbstverständlich über einige mehr oder weniger hohe Gebirgszüge verfügt. Andererseits kann der Reisende tage-, ja wochenlang durch Gebiete ziehen, die, so weit das Auge reicht, immer denselben Anblick bieten: ein

Meer von Steppengras, aus dem sich (wie die Luftblasen in besagtem Pfannkuchen) hier und dort sanfte, flache Hügel hervorwölben.

Doch wollen wir nicht vorgreifen und die Betrachtung, im Westen beginnend, der Ordnung gemäß durchführen.

Rings um den **Golf von Riva** ist das Land tatsächlich äußerst flach, es erhebt sich an den höchsten Stellen kaum mehr als fünfzig Schritt über die Wasserfläche des Ozeans. Dieser Flachlandgürtel, südlich von Riva an die siebenzig Meilen breit, verengt sich nach Norden hin zu einem kaum fünf Meilen messenden Streifen, hinter dem sich, über viele hundert Meilen hinweg, die **Nivesische Hochebene** erstreckt. Reich an Seen, Gräben und Tümpeln ist das Flachland nur im Süden, am wasserreichsten dort, wo der **Kvill** die Wälder verlässt, um sich mit dem **Nuran Riva** zu vereinigen.

Niemand, der klaren Verstandes ist, wird auf die Idee verfallen, diese Region um des Vergnügens willen zu bereisen. Wer sich wider Erwarten dennoch mit dem Gedanken trägt, dem sei der Reisebericht des Hesindegeweihten Damiano zu Valavet zur Lektüre empfohlen, aus dem wir hier und im folgenden auszugsweise zitieren wollen:





»[...] Von großartiger Eintönigkeit ist das Land und völlig unbewohnt von Menschen. Wer vermöchte auch hier zu leben, wo die tieferen Bodenschichten das ganze Jahr über gefroren sind und die oberen in kurzen Sommer dieser Region nur bis etwa zwei Spann Tiefe tauen? Dort lassen sich weder Häuser bauen, noch kann man Ackerbau betreiben. Und doch, selten habe ich Sumus Leib in einer urtümlicheren Schönheit erlebt. Man schrieb den zweiten Rahja, als wir dem Uferpfad des Kvill folgend, etwa zwanzig Meilen hinter Kvirasim den Waldgürtel verließen und sich uns zum ersten Mal ein freier Blick über die Ebene bot. Wohl fünfzig Meilen weit kannst du dort schauen, denn die Luft an diesem Ort ist ungewöhnlich klar, und da die Praiosscheibe hier deutlich tiefer am Himmel steht als in meiner Heimat, dem Dorf Valavet im Liebli-chen Felde (und auch als in Lowangen, wo ich im Tempel der He-sinde meine zweite Heimat gefunden habe), modellieren Licht und Schatten jede Einzelheit der Landschaft mit unglaublicher Schärfe. Ein Hügelchen von vierzig Schritt Höhe zum Beispiel erscheint wie ein gewaltiger Berg, und die vereinzelt krüppeligen Föhren, Birken und Zirbelkiefern werfen Schatten wie Wachtürme.

[...] Ich musste die Augen schließen, so sehr gleißte und funkelte es. Wasser, Wasser, überall Wasser! Tausende von Seen glitzerten im Sonnenlicht, manche winzig wie Regenpfützen, andere etliche Recht-meilen messend, und wieder andere wie Ströme sich windend. Doch sind es keine Ströme, wie unser Führer erklärte, es ist nur das Schmelzwasser, das sich sammelt, da es nicht im Boden versickern kann. Die ganze Welt schien in den Farben Grün, Blau und Silber gemalt.

[...] Hesinde sei Dank besitzt der Kvill flache Ufer – er ist überhaupt ein flacher Fluss – und führt viel Kies mit sich. So kamen wir eini-germaßen zügig voran. Denn abseits des Pfades versinkt man bald knietief im aufgeweichten Grund

[...] Die Blumen in diesem Landstrich blühen nur kurz und drücken sich dicht an den Boden, dafür sind ihre Blüten von ungewöhnlicher Schönheit und Farbenpracht. Unser Führer, den ich nach den Namen der Blumen fragte, konnte sie mir nicht verraten, denn dort, wo keine Menschen leben, werden die Dinge nicht benannt, doch schien es mir, dass es sich um Abarten des Mohns, der Anemone, des Heideblüm-chens, der Frühlingschelle, des Butter- und Azurglöckchens und der Trollblume handelte.

[...] Niemals hätte ich für möglich gehalten, dass es halbspannigroße Moskitos gibt. Aber hier gibt es sie, und zwar zuhauf und sie stechen bei Tag und bei Nacht und ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben. Auch die Bremsen haben gewaltige Dimensionen, und wenn sie ihren Stachel in die Haut bohren, schmerzt es wie der Stich mit einer Schus-terahle. Und dann setzt das Jucken ein, so heftig, dass es schon der Selbstbeherrschung eines Kriegers bedarf, die ich nicht besitze, um die alsbald entstehende Beule nicht blutig zu kratzen. Dieses Jucken und Brennen könne wochenlang anhalten, klärte mich unser Führer auf, und nicht selten entwickle sich an der Einstichstelle ein eiterndes, nässendes, faustgroßes Geschwür.

[...] Als ich nächtens erwachte – die kriechende Kälte, der feuchte Untergrund, das beständige Jucken und die Schmerzen ließen mich keinen tiefen Schlaf finden – schreckte ich zwei gewaltige Fledermäuse auf, die sich an meinem Bein zu schaffen machten, das ich unwillent-lich im Schlaf entblößt haben musste. Harmlose Tiere, meinte unser Führer, den ich in meinem Schrecken weckte. Sie ritzten nur die Haut an und schleckten das austretende Blut, sagte er, und die kleine Wunde heile schnell, wenn man sie gut verbinde, so dass die Nachtschnaken nicht ihre Eier hineinlegen könnten, oder man nicht zuvor Dörrfleisch gegessen hätte. Wir ernähren uns schon seit Tagen fest ausschließlich von Dörrfleisch!

[...] Wie wir Riva erreichten, weiß ich nicht mehr. Das Fieber war so

stark geworden, dass ich die letzten zwanzig Meilen, teils auf den Rücken unseres Maultiers gebunden, teils auf einer Rutsche liegend, die das brave Tier zog, zurücklegte [...].«

Der Bericht bedarf wohl keines weiteren Kommentars. Wer in die Rivaner Tiefebene reisen muss, der mag es tun – ein Vergnügen wird der Marsch gewiss nicht.

Östlich von dieser zauberhaft schönen, aber unwirtlichen Region be-ginnt, wie bereits erwähnt, die Nivesische Hochebene – mit einem gut hundertfünfzig Meilen breiten Waldgürtel, der sich von den Ausläufern der Salamandersteine bis nach Leskan erstreckt, dabei dem Bogen der Tiefebene und weiter nördlich dem der Küste folgt, wobei er, wie eine Sichel, zur Spitze hin immer schmaler wird und nach Osten hin bis zum Lauf des Oblomon zwischen Gerasim und Gordask reicht. (Die Nivesen nennen die lichten nordischen Wälder übrigens ‚Tajgaä‘, woraus garethische Zungen dann das ‚Taiga‘ formten.)

So großflächig, unberührt und unerforscht die Wälder dieses Land-strichs sind, sie sind nicht undurchdringlich. Denn hier, im hohen Norden, gedeihen die meisten Baumarten nicht, die die südlicheren Wälder so finster machen. Buchen, Eichen, Eschen, Tannen, Eiben und Ahorn trifft man in diesem Waldgebiet fast niemals an, und wenn sich doch einmal ein Samen dieser Bäume hierher verirrt, wurzelt und austreibt, so hat das Gewächs, das er hervorbringt, kaum Ähnlichkeit mit seinen südlichen Vettern: Sein ganzes kurzes Leben lang bleibt es schwächig, krumm und krüppel wächst es, als kauere es sich in der Kälte zusammen, und wenn der Sturm übers Land fegt, ist es das erste, das geknickt wird. Die Birke hinge-gen, zumal die Boronsbirke, die ihren Namen daher hat, dass sich die Blätter im Herbst fast schwärzlich verfärben, ist der eigentliche Baum dieser Region. Zwar erreicht sie nicht solch stattliche Höhe wie die Birken in anderen Teilen Aventuriens, aber sie wirkt kei-neswegs verkümmert oder verwachsen, sondern zierlich und anmutig. Und zwischen den Birken wachsen Zirbelkiefern und Kriechföhren, die kaum höher als anderthalb Schritt werden, beide bevorzugt auf Anhöhen, dazu Wacholder, Bitter- und Schlehdorn sowie andere, niedrige Stachelgehölze.

Licht und luftig sind die Wälder, und da ihr Boden mit weichen Gräsern, kleinwüchsigen Farnen, kriechenden Beerensträuchern, Moosen und Flechten bedeckt ist, da Bäume und Sträucher recht weit verteilt stehen und wenig Windwürfe und Fallholz den Weg versperren, ist hier gut voranzukommen. Aber die Region ist nichts-destotrotz keinesfalls ungefährlich – denn wo der Mensch gut aus-schreiten kann, können es hungrige Bären und Wölfe um so besser. Und hungrig sind sie meistens, da der Norden längst nicht so reich an Wild ist wie die südlicheren Gebiete. Außerdem sind die Wald-flächen so ausgedehnt, die wenigen Ansiedlungen Dutzende Meilen voneinander entfernt, dass man, sollte einem ein Unglück widerfah-ren, kaum auf menschliche Hilfe hoffen kann.

Zwei Besonderheiten der oben beschriebenen Region sind noch er-wähnenswert. Bei der ersten handelt es sich um den **Borontempel von Nija**, den vermutlich nördlichsten Tempel dieses Kultes, bei der zweiten um die sogenannten **Tenjos**, eine bizarre Felsengruppe gut zwanzig Meilen östlich von Leikinen. Wie von einem wahnsinnigen Riesenbaumeister errichtet, ragen dort steinerne Türme, Felsnadeln, Klippen und Säulen aus Sumus Leib. Dazwischen tun sich Schluch-ten auf, deren Grund man nur errahen kann. Wer, allen War-nungen zum Trotz, auf den abwegigen Gedanken verfallen sollte, die Klippen zu erklimmen oder zwischen ihnen umherzuwandern, wird bald feststellen, dass ihnen eine seltsame Tücke innezuwohnen scheint die den Vorsprung, auf dem man eben noch relativ sicher entlangbalancieren konnte, abrupt enden lässt, und die mit Ge-steinsinformationen, die an Balustraden, Geländer, Zinnen oder



Lustgrotten erinnern und zur Erkundung geradezu herausfordern, immer weiter vom Weg fort und in die Irre führt. Der bereits angesprochene **Oblomon** windet sich breit und behäbig durchs Land (und misst, wie die übrigen Flüsse, die von Osten her in den Golf münden, an den tiefsten Stellen kaum mehr als zwei Schritt), bis er sich schließlich unweit des Dörfchens Tavaljuk ins Meer ergießt. Schiffbar ist er zwischen Oblarasim und der Mündung, die ein weit verästeltes Delta bildet. Hier findet sich eine phantastische Landschaft, die man so hoch im Norden nicht vermuten würde: Aus dem Wasser ragen abgestorbene Bäume, schwarz und drohend. Stets liegt ein leichter Nebel über den unzähligen Flussarmen, Seen und Inseln. Die Vegetation ist überaus üppig und erinnert an die Mangrovenwälder Südaventuriens. Ansonsten soll nicht unerwähnt bleiben, dass der Oblomon durch Goldfunde von sich reden gemacht hat. Dass dieses edle Metall nicht nur Glück gebracht hat, davon zeugen die Ruinen der Geisterstadt Oblosch zwischen Gordask und Anaavi.

Meisterinformationen:

Wenn Sie das Abenteuer In Liskas Fängen noch spielen möchten, sollten Sie die folgenden Zeilen überspringen. Das Oblomondelta wurde schon so manch Unkundigem zum Verhängnis. Die aufsteigende Flut drückt nämlich das Flusswasser wieder vom Meer her landeinwärts. So manche scheinbar sichere Insel wird dabei überspült, erreicht der Tidenhub bei Voll- oder Neumond doch Höhen von drei oder vier Schritt. Gute Schwimmer mögen sich vielleicht noch unter Zurücklassung ihrer gesamten Ausrüstung – in eine Baumkrone retten können. Für viele bedeuten aber die Strudel und Strömungen des gurgelnden Wassers das sichere Ende ...

Jenseits des Oblomon beginnt die Steppe, die sich, einen weiten flachen Bogen beschreibend, etliche hundert Meilen weit in ostwestlicher Richtung erstreckt. Im Norden wird sie von den Ausläufern der **Eiszinnen**, den Gebirgen, die wie ein Wall den Blauen See umschließen, und den Gebieten ewigen Frostes begrenzt, im Süden von den bewaldeten **Nordwalser Höhen**, aus denen Oblomon, Frisund, Born, Letta und Walsach entspringen. Das Steppenland zwischen Oblomon und Frisund nennen die Nivesen **Jonsu**. Hier weht fast ständig ein scharfer Wind, und es regnet öfter als dem Reisenden lieb ist. „Im Jonsu fallen Liskas Tränen“, so sagen die Nivesen.

Fast genau in der Mitte zwischen den Nordwalser Höhen und den Eiszinnen liegt der gewaltige **Alavi-See**, der drittgrößte Süßwassersee des Kontinents, und knapp fünfzig Meilen weiter nördlich findet man den noch größeren **Blauen See**.

Etwa 55 Meilen von West nach Ost misst der Alavi-See, und 45 von Süden nach Norden. Von drei Flüssen wird er gespeist, dem Oberen Frisund, dem Tylsen und einem Rinnal, das die Nivesen Frylinnen nennen. Der **Frisund** verlässt den See an dessen Westspitze und fließt danach in großem Bogen weiter zur Bernsteinbucht. Niemand hat bisher den Versuch unternommen, den Alavi-See auszuloten. Es wäre auch ein schwieriges Unterfangen, da man, um ins offene Wasser zu gelangen, erst den fünf bis sieben Meilen breiten Schilfgürtel überwinden müsste, der das gesamte Ufer säumt. Da aber die Gegend rings um den See recht sumpfig ist, insbesondere

die Westseite im Bereich des Frisundzu- und -abflusses, und der Frisund selbst ein eher flacher Fluss, steht zu vermuten, dass auch der Alavi-See keine allzu große Tiefe aufweist.

Im Früh- oder Hochsommer ist das Gebiet um den Alavi-See bei Tag und Nacht von einem schier dämonischen Lärm erfüllt: dem Quaken, Knattern, Keckern und Pfeifen der abertausend Frösche, die in den Sümpfen leben. Man fragt sich, wie die Elfen, die ebenfalls hier wohnen, dieses grauenhafte, nie endende Getöse aushalten. Manche dieser Frösche sollen recht wohlschmeckend sein, andere – und dem Unkundigen sehr ähnlich erscheinende – hingegen bei der bloßen Berührung ein tödliches Gift absondern, so dass dringend davor gewarnt werden muss, die Alavi-Frösche zu jagen oder gar zu verzehren. Darüber hinaus ist die Fauna, wie die aller Sumpfbereiche, reich an stechendem, beißendem und saugendem Getier. Dazu kommen die Unwägbarkeiten des Grundes, und so lautet das abschließende Urteil über diese Gegend (obwohl hier wunderschöne Schneorchideen vielerlei Wasserlilien, fleischfressende Pflanzen von aparter Gestalt und sogar eine Anzahl seltener Heilkräuter gedeihen): gefährlich, unwirtlich, nicht empfehlenswert.

Dass es sich bei dem **Blauen See** um ein Gewässer handelt (und zwar um das zweitgrößte des Kontinents), kann man nur erraten, denn zu sehen ist sein Wasser nie. Dem Auge des Wanders, der nach mühevoller Marsch das winzige Örtchen Farlorn erreicht – abseits der Piste zu reisen sollte man tunlichst vermeiden –, bietet sich nur eine unermessliche Eisfläche dar – Eis, soweit das Auge reicht. Und hinter dem Eis ragen fern, kalt, gewaltig und majestätisch in ihrer Unnahbarkeit und Gleichgültigkeit die Gipfel der Eiszinnen auf. Beim Anblick dieses Bergmassivs mag sich dem Firungläubigen (demjenigen womöglich sogar mehr, der den Wintergott bisher aus reiner Pflicht verehrt) ein Hauch vom Wesen seiner Gottheit offenbaren: Hier mag er stehen, verehren und anbeten, hier mag er begreifen, wie sinnlos, ja sinnwidrig es ist, Firun um Gehör oder Gnade anzuflehen. Fast erscheint es uns wie eine Entweihung, die eisige Schönheit dieses Ortes zu schildern.

Es fehlen der menschlichen Sprache ohnehin die Begriffe für all die frostigen Farbnuancen, und so muss jede Beschreibung Stümperei bleiben: Weiß ist hier die vorherrschende Farbe. Doch was für ein Weiß? Glitzerndes, schimmerndes, spiegelndes finden wir an sonnigen Tagen, wenn die Zinnen sich scharf gegen den tiefblauen Himmel abzeichnen. Dann malt die Sonne – auch sie erscheint kalt an diesem Ort – im Verlauf des kurzen Tages die Schatten der Berge, Klippen und Zinnen in allen Farben der Morgen- und Abendröte, vom zartesten Rosenrot über alle Töne des Blauspektrums bis hin zum tiefsten Violett. Und wenn ein vorübergezogener Sturm das Eis des Sees hier und dort vom Schnee befreit hat, spiegelt sich die Pracht an diesen Stellen und verdoppelt sie, nur blauer, viel blauer – so mag der See zu seinem Namen gekommen sein. Wenn aber Wolken die Sonne verdunkeln, mengt sich allen Farben ein Grau bei und verdüstert sie so sehr, dass die weißen Flächen umso kälter erscheinen.

Ab und an jedoch ist ein rotes Glosen hinter den Gipfeln zu erkennen, wenn Ingerimms Feuer den eisigen Panzer durchbricht und bisweilen gar glühende Steinbrocken auf den Blauen See herabregnen lässt.

Ein wenig weiter im Südosten liegt ein dritter See, zwar von unbedeutender Größe (verglichen mit den beiden oben beschriebenen), aber von so merkwürdiger Beschaffenheit, dass er einer kurzen Betrachtung wert erscheint:

Etwa fünfzig Meilen nördlich der winzigen nivesischen Ansied-



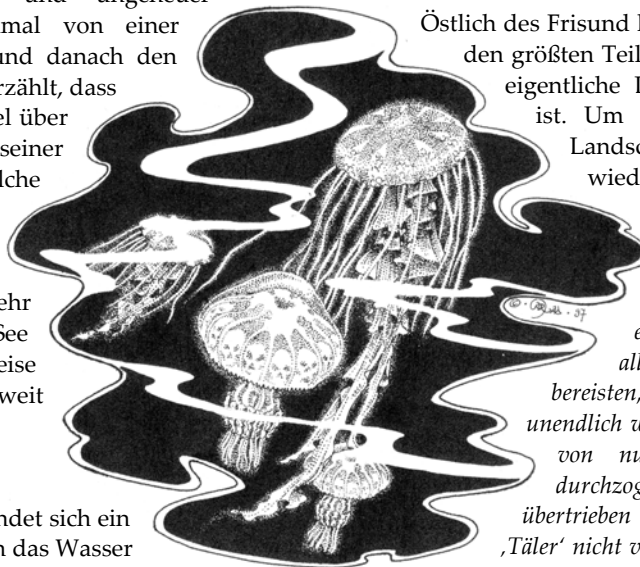
lung Pekkaani erhebt sich eine gewaltige, oben abgeflachte Kuppe aus der brettfachen Ebene, ein kreisrunder Berg von fast tausend Schritt Höhe und einem Durchmesser von weit über zehn Meilen. Die Nivesen nennen ihn **Kuri**, was soviel heißt wie ‚der Fremde‘, wobei ‚fremd‘ hier die Bedeutung von ‚abweisend‘, ‚unzugänglich‘, ja ‚feindselig‘ hat. Da seine Hänge nicht allzu steil und fast überall mit Steppengras und kriechenden Sträuchern bewachsen sind, fällt es nicht schwer ihn zu erklimmen. Wer diese Arbeit auf sich genommen und schließlich das vermeintliche Plateau erreicht hat, stellt fest, dass er sich in Wahrheit auf einem ringförmigen Wall befindet, der einen ebenfalls kreisrunden See umschließt – glatt wie ein Spiegel, von dunkelblauer, fast violetter Farbe und von Ufer zu Ufer etwa fünf Meilen messend. Der in geotektonischen Fragen Bewanderte mag nun vermuten, dass er hier den Kratersee eines ehemals feuerspeienden Berges vor sich hat. Dem mag so sein, wissen kann es niemand, denn aus den Zeiten, als die Gebirge sich aus Sumus Leib emporschoben und an anderen Orten Berge in ihm versanken, gibt es keine Aufzeichnungen. Für die These spricht, dass das Wasser des Sees deutlich wärmer ist als das sämtlicher Gewässer in weitem Umkreis. Und doch sollte man darauf verzichten, ein Bad im warmen Wasser zu nehmen, obwohl jeder, wirklich jeder, der jemals der tiefblauen Fluten ansichtig wurde, erzählt, dass ihn ein unbezwingbarer Drang befallen hätte hineinzutauchen, dass er gespürt, nein gewusst hätte, dass ein solches Bad ihn von allen Schmerzen des Körpers und der Seele befreien würde, und dass nur die – von Augenblick zu Augenblick stärker verblässende – Erinnerung an die Warnungen, die ihm mit auf den Weg gegeben wurden oder die schiere Körperkraft willensstärkerer Begleiter ihn von dem Vorhaben hätten abbringen können. Es gibt keine Pflanzen in dem See, und wie tief er ist (falls er überhaupt einen Grund besitzt), weiß man nicht. Die einzigen Bewohner dieses Gewässers sind Quallen unterschiedlicher Größe, mit langen, sanft im Wasser treibenden (nicht nesselnden!) Tentakeln und ungeheuer filigraner Zeichnung. Wer einmal von einer solchen Qualle berührt wurde und danach den Weg zu den Seinen zurückfand, erzählt, dass sie sprechen könnten und ihm viel über die Geheimnisse der Welt und seiner eigenen Seele erzählt hätten. Solche Menschen verändern sich alsbald, werden immer wortkarger und in sich gekehrter, und irgendwann hält es sie nicht mehr bei ihrer Sippe, sie besuchen den See Kuri abermals, und von dieser Reise kehren sie nicht mehr zurück. Soweit die nivesische Legende.

Meisterinformationen:

Auf dem Grund des Sees befindet sich ein Tor zur Anderswelt, aber auch das Wasser und seine quallenartigen Bewohner gehören schon im weitesten Sinne dem Feenreich an. Wer in dem warmen Wasser badet, spürt sogleich (falls er krank oder verletzt war), wie die Schmerzen nachlassen und bald gänzlich verschwunden sind. Dazu fühlt er alle Sorgen von sich abfallen, und ein Gefühl der Freiheit bemächtigt sich seiner. Allerdings auch eines wachsender Gleichgüt-

tigkeit der Welt jenseits des Walls, der den See umschließt, gegenüber. Die Quallenwesen, auf ihre Art genauso anmutig und bezaubernd wie die Blütenfeen, wecken bei jedem, der sie sieht, den unbezwingbaren Wunsch, sie zu berühren. Durch die Berührung wird, ein geistiger Kontakt zum ‚Opfer‘ hergestellt, das nun glaubt, silbrige, unendlich süße Stimmen zu hören, die ihm von den Wundern der Feenwelt erzählen, von der dort herrschenden immerwährenden Freude und Leichtigkeit des Seins, und die ihn von der Sinnlosigkeit irdischer Mühsal und Plackerei überzeugen. Natürlich wird ein Mensch, dem ein solches Erlebnis zuteil wurde, die Wirklichkeit um ihn her an dem Vorgeschmack dieser Verheißungen messen, und natürlich wird bei diesem Vergleich die Wirklichkeit schlecht abschneiden. Die Menschen in seiner Umgebung sind nun einmal nicht so sanft und süß wie die Quallenwesen, die Bedürfnisse des Körpers machen sich bald wieder störend bemerkbar, und an allen Ecken und Enden ist die Freiheit beschnitten. So kommt es, dass dieser Mensch bald der Melancholie verfällt, bis der Wunsch, abermals im See zu baden, übermächtig wird und er sich auf den Weg zum Berg Kuri macht.

Ein Bad im See heilt 15 SP. Einem Helden, der nur gebadet hat, also keinen Kontakt zu den Quallen hatte, müssen an den darauffolgenden drei Tagen Selbstbeherrschungsproben +3 gelingen, dann kann er als ‚geheilt‘ gelten. Sein MU-Wert ist während dieser Zeit um 2 Punkte erniedrigt. Wer allerdings von den Quallen berührt wurde und mit ihnen ‚gesprachen‘ hat, muss einen Monat lang als gefährdet gelten. In dieser Zeit können nur Vorsichtsmaßnahmen der Gefährten ihn davon abhalten, zum See zurückzukehren. Da er keiner Beherrschung unterworfen ist, kann ihm auch mit BEHERRSCHUNGEN BRECHEN nicht geholfen werden, allerdings ist ein wiederholter RUHE KÖRPER ... durchaus geeignet, die Melancholie zu lindern. Nach einem Monat (und wenn mindestens 100 Meilen zwischen dem Opfer und dem See liegen), verblasst der Drang.



Östlich des Frisund liegt die **Brydia** genannte Steppe, die den größten Teil des Nivesenlandes bedeckt und der eigentliche Lebensraum dieses Nomadenvolkes ist. Um dem Leser einen Eindruck dieser Landschaft zu vermitteln, wollen wir wiederum aus den Aufzeichnungen Damianos zu Valavet zitieren:

[...] Wie die Nivesen sich in ihrem Land zurechtfinden, wird mir immer ein Rätsel bleiben, denn mir bot sich in all den Wochen, die wir die Steppe bereisten, stets das gleiche Bild: eine sich unendlich weit deh nende Ebene, fast gänzlich flach, von nur vereinzelt sanften Erhebungen durchzogen, für die der Name ‚Hügel‘ schon übertrieben wäre, oder Senken, die die Bezeichnung ‚Täler‘ nicht verdienen. Bewachsen ist diese Ebene mit

Gras, einer besonderen Abart südlicherer Gräser, recht fest und hart in seiner Beschaffenheit, aber nicht schneidend, von mattgrünem (im Herbst gelblichem) Ton, das eine Höhe von etwa einem Schritt, bisweilen gar Mannshöhe erreicht. Anmutige Wellen zaubert der Wind auf diese Grasflächen, deren windendes und schlängelndes Spiel zu beobachten den Wanderer eine Zeitlang erfreut, aber eben nur eine Zeitlang. Denn auf die Dauer stimmt der Anblick melancholisch,



zumindest einen Nicht-Nivesen wie mich. Ob die Eingeborenen ähnlich empfinden, kann ich nicht beurteilen, da ich ihre Sprache nicht spreche und es aufgrund der extrem dünnen Besiedlung dieses Landstriches nur zu wenigen Begegnungen mit Angehörigen dieses Volkes kam, zu kurz, um ihre Lebensweise oder ihre Wesensart zu studieren. (Ich nehme mir aber fest vor, dies in Zukunft zu tun.) Aber diese vereinzelt Zusammentreffen lassen mich vermuten, dass es sich bei ihnen um kein sehr heiteres Volk handelt, ihren farbenfrohen Trachten zum Trotz.

[...] Auch ihrem seltsam monotonen Gesang haftet etwas zutiefst Melancholisches an, und mag diese Art des Singens noch so schwer zu erlernen sein und viel Kunstfertigkeit erfordern, mir schlugen das Fehlen einer erkennbaren Melodie, die Armut an Intervallen und der immergleiche, dumpfe Rhythmus nach einer Weile des Lauschens schwer aufs Gemüt, und ich war froh, als Sippe und Gesang sich in einer Staubwolke entfernten.

[...] Bäume oder Wälder, die die Orientierung erleichtern könnten, gibt es in der nördlichen Steppe, durch die unsere Route führte, so gut wie gar nicht. Zwar finden sich vereinzelt Wegzeichen, drei Schritt hohe, in den Boden gerammte Pfähle, aber der Abstand zwischen ihnen beträgt wohl eine halbe Meile, wenn nicht mehr, und oftmals sind sie vom Wind oder vom Alter geknickt, so dass sie dem Ortsunkundigen wenig Hilfe bieten – und der Nivese bedarf ihrer vermutlich gar nicht.

[...] Seit einiger Zeit – es fällt mir in dieser Ödnis zusehends schwerer, Tage oder Wochen zu zählen – führt unser Weg am Südhang eines Gebirgsmassivs entlang. Es ist zwar fern, siebzig Meilen etwa, wie unser Führer versicherte, aber doch beständig als bläulicher oder violetter Streifen am Horizont auszumachen. O, wie mich der Anblick bedrückt! Vor, hinter und neben mir ein Meer aus Gras, das wohl nimmermehr endet, und falls ich meine Schritte nach Norden lenken sollte, um der Monotonie der Steppe zu entkommen, würde mich dort ein Meer aus Bergen erwarten, genauso trost- und endlos wie die Ebene. [...]

Der Bericht des Geweihten macht deutlich, dass auch gefestigte Gemüter in den Weiten der Steppe der Melancholie verfallen können. Und dann entwickeln sie plötzlich Abscheu gegen diesen Landstrich. Der Nivese hingegen – und das müssen wir an dieser Stelle ausdrücklich betonen – liebt seine Heimat, und ihre Gleichförmigkeit (in der er unendliche Vielfalt entdeckt) ist ihm Labsal und Lebenselixier.

Es gibt nur eine einigermaßen sichere Karawanenpiste, die von Osten nach Westen durch die Steppe führt, und zwar von Oblarasim über Nysjunen nach Eestiva. Von dem Wort ‚sicher‘ darf sich der Leser jedoch nicht zu dem Irrglauben verleiten lassen, die Straße sei befestigt oder Herbergen, die alle zehn Meilen am Wegesrand zu finden sind, würden Schutz vor wilden Tieren und den Unbilden des Wetters bieten. Nein, Herbergen sucht der Reisende oft vergebens. Bisweilen trifft man auf eine Handelsstation, wo die Nivesen Pelze gegen allerlei Dinge des täglichen Bedarfs umtauschen. Auch dass man unterwegs auf eine Nivesensippe trifft, die einen einlädt, die Nacht in ihren Jurten zu verbringen, ist keineswegs gewiss. (Falls man aber doch eine treffen sollte, kann man fest mit einer Einladung rechnen, denn die Nivesen sind ein sehr gastfreundliches Volk.) Der Südländer macht sich halt keinen Begriff von der Weite und der Einsamkeit des rauen Landes im hohen Norden. Nein, ‚sicher‘ meint nichts weiter als dass, einer alten Übereinkunft gemäß, alle Durchreisenden den Zustand der Straße überprüfen, bei Bedarf (und falls es ihnen möglich ist) die Markie-

rungspfosten erneuern und, wenn nötig, an diesen Warntäfelchen anbringen, die in einer überlieferten (und auch dem Uneingeweihten verständlichen) Symbolsprache auf eventuelle Gefahren wie zum Beispiel durch Schmelzwasser unpassierbar gewordene Streckenabschnitte, ungewöhnlich große und angriffslustige Wolfsrudel, neuerdings entstandene Gebiete von Messergras und dergleichen hinweisen; jeder Händlerzug führt eine Schatulle mit solchen Täfelchen mit sich.

Nur ein nennenswerter Fluss, die **Letta**, durchschneidet die Brydja-Steppe. Sein Ursprung liegt, wie bereits erwähnt, in den Nordwalser Höhen. Von hier legt das Wasser bis zu seiner Mündung in die Brecheisbucht bei Paavi etwa 350 Meilen zurück. Schiffbar ist die Letta ab Eestiva. Weiter südlich sorgen flache Sandbänke (in der Ebene) und reißende Stromschnellen (in den Gebirgsausläufern) dafür, dass der Fluss höchstens für ein Nivesenkajak befahrbar ist. Erwähnt sei noch, dass die Letta kürzlich durch Goldfunde im flachen Uferwasser von sich reden gemacht hat.

Da Bruder Damiano, auf dessen Aufzeichnungen wir unseren Bericht stützen, das Nivesenland zunächst ausschließlich in den Sommermonden bereiste¹, fehlen uns Angaben über den Winter in dieser Region. Dabei währt Firuns Regiment hier länger als ein halbes Jahr, nämlich von Ende Efferd bis Ende Peraine. Eine harte Zeit für Mensch und Tier ist das, mit strengem Frost und heftigen Schneestürmen, in der selbst die Nivesen ihre nomadische Lebensweise aufgeben und sich statt dessen in befestigten Zeltlagern dem Ausbessern ihres Jagdgeräts, Beinschnitzereien und der Leder- und Holzbearbeitung widmen. Sie ernähren sich in dieser Jahreszeit von im Sommer angelegten Vorräten an getrockneten Wildfrüchten, Pilzen und Dörrfleisch, Fladen, die sie aus eingetauschem Getreide bereiten, und dem Fleisch ihrer zahmen Karene. Da auch die meisten der Tiere, die gute Pelze liefern, den Winter schlafend in ihren Höhlen verbringen, gibt es wenig Gründe, die Steppe während dieser Monde zu durchstreifen – außer, man hegt den lästerlichen Wunsch, Firun herauszufordern. Doch für einen so Übermütigen würde selbst die milde Ifirn kein gutes Wort bei Ihrem Vater einlegen.

Ist die Steppe im Sommer von unendlicher Eintönigkeit, so verändert sie im Winter beständig ihr Gesicht, was die Orientierung keineswegs vereinfacht. Denn die häufigen Stürme fegen das Land mancherorts so kahl, dass der hartgefrorene Boden mit seinem spärlichen Bewuchs abgestorbenen, fahlfarbenen Grases zum Vorschein kommt, an anderen Stellen schiebt er den Schnee zu mehrschritthohen Wällen zusammen, die sich kaum überwinden lassen. Doch launisch wie die Winde sind, mag sich am Abend desselben Tages die Landschaft völlig anders darbieten als am Morgen. Und ist es in den Nordländern im Winter ohnehin schon viel kälter als in den übrigen Weltregionen, so scheint der Sturm den Frost noch zu verdoppeln. Nein, wen nicht die blanke Not oder eine göttergefällige Queste in den winterlichen Norden zwingt, der sollte sich glücklich schätzen, daheim bleiben zu dürfen.

Südlich der Steppe erstreckt sich ein Waldgebiet von gewaltigem Ausmaß, der **Nornja-Tannicht**, dessen südliche Ausläufer bis ins Bornland reichen. Dieser Wald ist, außer längs der Piste von Brandhusen nach Bjaldorn (die über Eestiva weiter nach Paavi führt) und der Pfade, die die wenigen Walsiedlungen miteinander verbinden, nahezu undurchdringlich. Der unkundige

¹ Damiano zu Valavet lebte später über mehrere Jahre bei den Nivesen. Seine diesbezüglichen Berichte sind im Kapitel **Hirten, Jäger, Wolfsgeborene – das Leben der Nivesen** zu finden.



Reisende, den es hierhin verschlägt, sollte sich also vorsehen und an die wenigen vorgezeichneten Wege halten. Wenn er den Fährten von Hirsch oder Wildsau, die bisweilen den Steig kreuzen, folgt, läuft er Gefahr, ins finstere Herz des Nornja zu gelangen. Hier wachsen keine Laubbäume, und die Schwarzföhren stehen so dicht, dass kaum ein Lichtstrahl zum Boden dringt. Nur wenige Menschen haben sich bislang tiefer in den Wald gewagt, und deshalb können wir nicht viel über ihn berichten. Aber es heißt, dass er nicht nur einer Vielzahl wilder und gefährlicher Tiere, einigen Hexen und finsternen Druiden eine Heimstatt bietet, sondern auch Trolen, Schraten und, so lauten die Gerüchte, selbst Drachen.

Meisterinformationen:

In der Tat hausen im Nornja etliche Waldschrate. Sie schlossen einst mit Bjala dem Bogner, Urahn derer zu Bjaldorn, ein Bündnis, das den Menschen in Bjaldorn und Umgehung eine gewisse Nutzung des Waldes zugesteht und sie auch vor den Kreaturen des düsteren Nornja schützt. Als Gegenleistung erhalten die Holzkerle traditionsgemäß einige Fässer Hochprozentiges. Das Bündnis wird von Generation zu Generation erneuert.

Wir möchten nicht versäumen, den Leser auf eine absonderliche Landschaft aufmerksam zu machen, die bisher nur in wenigen Kompendien beschrieben wurde. Sie hat daher auch noch keinen Namen in Garethi erhalten. Ob es in Isdira eine Bezeichnung für diesen Landstrich gibt, wissen wir nicht, die Nivesen nennen ihn, wörtlich übersetzt **‚Falscher Wald und falscher Sumpf‘**. Die Rede ist von einem etwa 150 mal 70 Meilen großen Gebiet westlich der Brecheis-Bucht im Süden begrenzt von Letta und Lamsen, im Westen von besagtem ‚falschen‘ Wald.

Als ‚falsch‘ bezeichnen ihn die Nivesen wohl deshalb, weil so hoch im Norden eigentlich keine Bäume mehr wachsen ‚dürften‘. Es finden sich auch sonst weit und breit keine, nur

eben hier, und diese sind nicht etwa kurzstämmig, krüppelig und kleinblättrig, wie wir es von den nördlichen Gehölzen kennen, sondern im Gegenteil größer und stärker als die Bäume gemäßiger Klimazonen. Ungewöhnlich reich an Arten ist der Baumbestand – fast alle uns bekannten Laub- und Nadelbäume finden sich hier, und doch hüten die Nivesen sich, das Holz zu schlagen. Bäume, die keinen Tieren Deckung und Wohnung gewährten, seien böse Bäume, behaupten sie, außerdem gerate alles schlecht, was man aus ihrem Holz baue, und wende sich früher oder später gegen den Erbauer.

Nicht minder ungewöhnlich ist das ausgedehnte Sumpfland östlich des Waldes, denn bei ihm handelt es sich nicht, wie in der Rivaner Tiefebene, um eine durch dauergefrorenen Boden und Schmelzwasser geformte Landschaft, sondern um ein echtes Moor. Nur fehlen ihm die typischen Moorpflanzen: Seggen, Schilf, Rohrkolben, Binsen, Wollgras und dergleichen mehr. Bis auf fahle Flechten, schleimige Moose und wulstige Schlinggewächse ist dieses Moor frei von jeglichem Bewuchs. Dafür schillern das Erdreich und die Wasserflächen, die angeblich niemals gefrieren (!), in vielerlei ungesunden Farben wie entzündetes Fleisch, eitrige Schwären, Brand, Auswurf und geronnenes Blut. Inmitten dieses Moores erhebt sich ein gigantischer Tafelberg an die drei Meilen hoch über den Boden. Kein Mensch hat ihn je erklommen, keiner jemals das Plateau betreten (und beides wird wohl auch niemals gelingen), denn seine Hänge ragen fast lotrecht in den Himmel. Ob er oberseits bewachsen oder kahl ist oder was für Geheimnisse er bergen mag, weiß daher auch niemand zu sagen. Die Nivesen meiden das gesamte Gebiet und umgehen es weiträumig, da sie es, womöglich nicht zu unrecht, für verflucht und zutiefst verderbt halten. Aber vielleicht findet sich ja einmal eine mutige Schar Abenteurer oder Forscher, die sich der gefährlichen, hesindegefälligen Queste stellen, das Rätsel dieser Region zu ergründen.

Im Osten schließlich erheben sich die majestätischen Gipfel des Ehernen Schwertes, denen wir ein eigenes Kapitel widmen möchten.

Die Grüne Ebene

Die Grüne Ebene wird im Süden von der Roten Sichel, im Westen von den Quellwäldern des Kvill, im Norden von der Gelben Sichel (den westlichen Ausläufern der Nordwalser Höhen) und im Osten vom Bornwald begrenzt. Sie durchmisst in Ost-West-Richtung etwa 150 Meilen, von Nord nach Süd vielleicht 100 Meilen.

Das ausgedehnte Grasland, das von den Elfen Goblin-Wiese und von den Nivesen Karen-Gras genannt wird, wird nur selten von lichten Nadel- und Birkenwäldchen unterbrochen. Auch gibt es hier keinen nennenswerten Fluss, der das Land durchschneidet. Eine Handvoll kleinerer Seen sind die einzigen Gewässer, die der Reisende hier vorfindet. Sie werden vom Regen gespeist und vom frühjährlichen Schmelzwasser, das die flachen Hügel herabrinnt und sich nach jedem Winter neue Bachläufe gräbt, die dann des Sommers austrocknen. Ursprünglich lebten Nivesen in der Grünen Ebene, heutzutage hauptsächlich Goblinstämme und einige Elfen. Die einzige menschliche Siedlung in der ausgedehnten Steppe ist Travingen (s. u.).

Landschaft, Vegetation und Fauna der Grünen Ebene ähneln so sehr den Steppen des Nivesenlandes, dass wir auf eine Beschreibung verzichten, um uns nicht in Wiederholungen

zu ergehen. Lediglich zwei landschaftliche Besonderheiten möchten wir erwähnen:

Etwa 50 Meilen nördlich von Travingen ragt aus dem ebenen Grasland ein gut 20 Schritt hoher Monolith hervor. Nur wenige Menschen treiben sich in der grünen Ebene herum, und noch weniger haben eine Nacht in der Nähe des schwarzen Felsens verbracht. Aber alle, die dies taten, berichten von furchtbaren Spukerscheinungen, die einen haltlosen Geist leicht in den Wahnsinn treiben können.

Ebenfalls nördlich von Travingen, in etwa zwanzig Meilen Entfernung, liegt eine Senke, die von Mensch, Elf, Goblin und auch höheren Tieren gemieden wird. Der Grund dafür ist die gemeine Feuernessel, die als einzelne, mannshohe Staude überall in der Grünen Ebene zu finden ist, hier aber gehäuft vorkommt und ein undurchdringliches Dickicht bildet. Auf einen Durchmesser von vier Meilen gibt es kein Durchkommen, und so weiß niemand, was sich in der Mitte des flachen Tales befindet.

Meisterinformationen:

Der oben erwähnte Monolith, der auch *Stein des Verbannten* genannt wird, ist das Ergebnis eines bedauerlichen Zaubernfalls. Dargon Terrenfeld, seines Zeichens Magier, lebte



um das Jahr 650 BF in Trallop. Eigentlich war er ein geachteter Mann – bis man dahinterkam, dass er seine arkanen Kräfte nicht nur redlich einsetzte, sondern auch für kleine und mittlere Betrügereien. Das Gericht befand, dass Dargons Verfehlungen nicht schwer genug wogen, um ihn dem Scharfrichter zu überantworten; für eine Verbannung nach Sewerien reichte es aber allemal. Zusammen mit anderen Verbannten und fünf Soldaten als Bewachung zog der Magier gen Norden. In der Grünen Ebene sah Dargon eine Chance zur Flucht. Da er sich bisher gut geführt hatte, gab man ihm zum Essen beide Hände frei. Der Magier fühlte sich stark genug, seine fünf Wächter mittels eines Paralü zu versteinern, verhaspelte sich jedoch derart schwerwiegend bei der Rezitation der Formel (irdisch gesprochen würfelte er dreimal zwanzig!), so dass er selbst zu Stein wurde, zu einem recht großen sogar. Seither geht Dargons Geist des Nachts am Monolithen um. Der Spuk äußert sich nicht immer auf die gleiche Weise. Manchmal vernimmt der Reisende, der ausgerechnet den Stein des Verbannten als Nachtlager erkoren hat, nur eine leises Heulen, bisweilen aber auch ein schrilles, unmenschliches Brüllen oder eine Stimme, die detailliert die Qualen beschreibt, die die seit Jahrhunderten in den Stein gebundene Seele erleiden muss.

Möglicherweise kann der Magier aus seinem Gefängnis befreit werden, zum Beispiel mittels REVERSALIS PARALÜ, wo bei letzterem eine dreifache 20 ‚gelingen‘ muss. Wir geben zu, dass es sich dabei um eine eher theoretische Möglichkeit handelt, aber andere Methoden wären, nach Maßgabe des Meisters, auch durchaus denkbar. Ob sich Dargon seinen Rettern erkenntlich zeigt, steht auf einem anderen Blatt. Es ist nicht auszuschließen, dass ihn die seit Jahrhunderten erlittenen Qualen zu einer verwirrten, oder gar abgrundtief bösen Kreatur gemacht haben ...

Im Tal der Feuernesseln gibt es nichts von Bedeutung. Jede Kreatur, die in das Dickicht eindringt, erhält pro Spielrunde 1W6 Trefferpunkte, gegen die nur eine wirklich dichte Rüstung schützt.

Travingen

Niemand weiß, was einst die Göttin Travia in ihrer unermesslichen Weisheit bewog, ihrer ergebenen Dienerin Herdgard eine Vision zu senden und ihr einen Tempelbau zu befehlen. Das Ergebnis ist jedoch wohlbekannt: Im Jahre 10 Hal führte Mutter Herdgard eine Gruppe von Helden und Handwerkern in die Grüne Ebene, um hier einen Tempel zu errichten. (Die abenteuerlichen Ereignisse rund um den Bau sind nachzulesen und -zuspielen im Abenteuer **Schatten über Travias Haus**.)

Inzwischen ist um den Tempel herum ein Ort mit einem guten Dutzend Holzhäusern entstanden, den man, der Göttin zur Ehre, Travingen genannt hat und der die einzige dauerhafte, menschliche Siedlung in der Grünen Ebene darstellt – ein kleiner Vorposten der Zivilisation im ansonsten hauptsächlich von Goblins und Karenen bewohnten Gebiet.

Im Zentrum des Dorfes steht der Traviatempel mit prächtig vergoldeten Türflügeln – eine gemeinsame Spende der Kaufherren Stoorrebrandt und Kolenbrander sowie des mittelreichischen Hauses Rabenmund. Im Tempelinneren wird das Goldene Ei verwahrt, eines der Artefakte der Göttin.

In Travingen leben etwa 150 einfache, gläubige Menschen, teils jene, die schon beim Bau des Tempels mitgeholfen und schließlich ihre Familien nachgebracht haben, teils Zugewanderte oder Flüchtlinge aus dem Osten. Aufgrund des auf unbestimmte Zeit hin unsicheren Seewegs vom Bornland gen Süden und seit den mysteriösen Ereignissen am Goblinpfad (Siehe Abenteuer **Alptraum ohne Ende**) stellt der Weg über den Roten Pass und durch die Grüne Ebene in Richtung Norburg die einzige einigermaßen sichere Verbindung zwischen dem Mittelreich und dem Bornland dar. Daher lebt man in Travingen zunehmend von den Händlern, die hier durchziehen.

Auch die Goblins des Umlandes verdienen an ihnen; sie verdingen sich als Führer und Wachen. Oftmals beschützen sie ihre Auftraggeber jedoch nur vor den Mitgliedern des eigenen Stammes, die dann in einem wüsten Scheingefecht bezwungen werden. Ansonsten haben sich die Goblins trotz aller Bekehrungsversuche der Geweihten des Tempels ihre kulturelle Eigenständigkeit bewahrt.

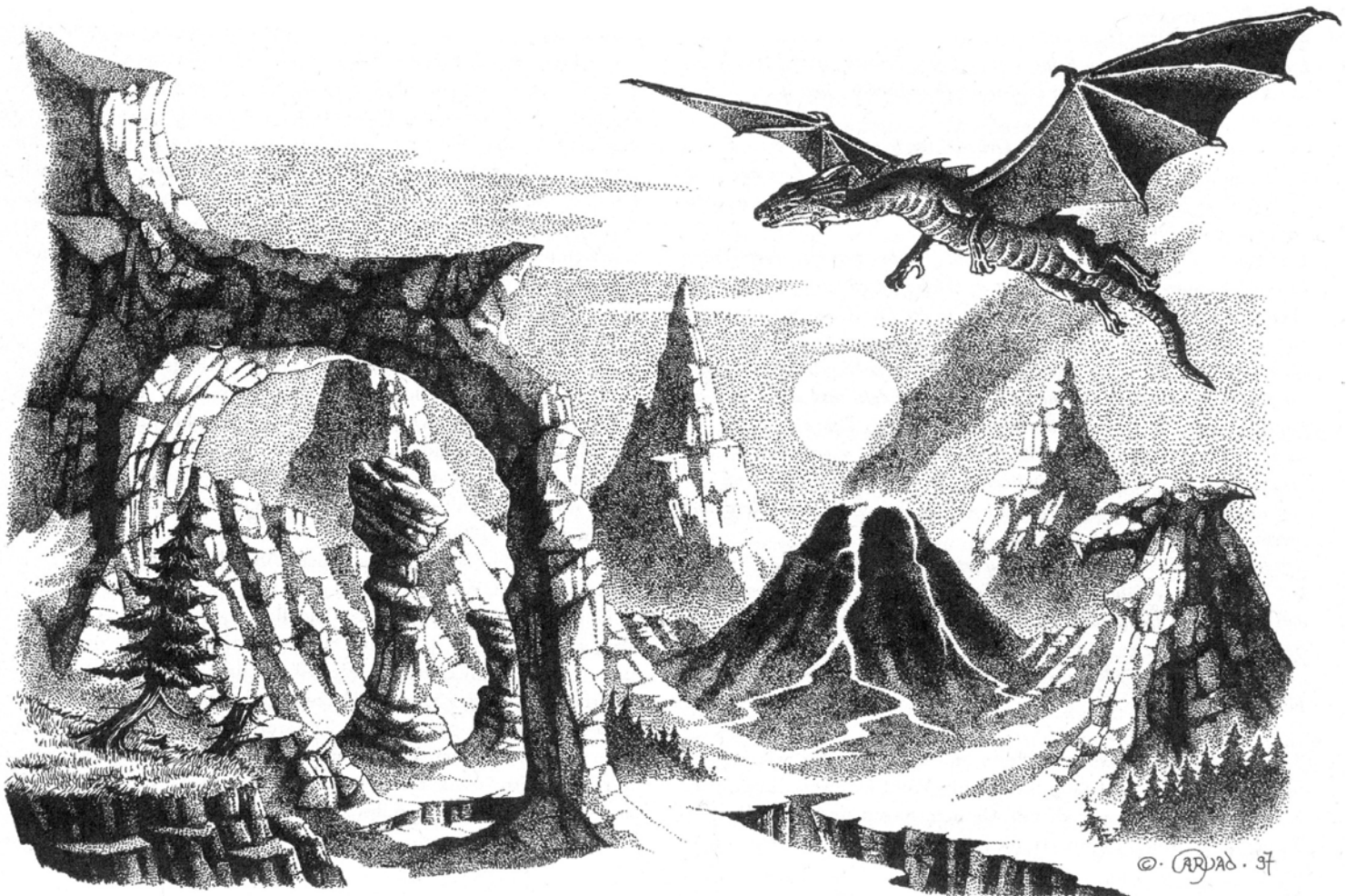


Das Eherne Schwert

»In alten Zeiten, so heißt es, errichteten die Götter das Eherne Schwert. Die Welt bis hin zu seinem Rande schenkten Sie den Menschen, Elfen, Zwergen und Tieren, doch die Welt jenseits des eisernen Zinnen schenkten sie ihnen nicht, und lange Zeit lebten die Bewohner Deres in Aventurien, akzeptierten die Gebote der Götter und waren glücklich. Doch dann kamen die Winzlinge, kindsgroße Gnome, die am Rande der Berge lebten, und verspotteten die Menschen und sprachen: „Wir leben in den Bergen, und wir sind oft auf der anderen Seite gewesen. Dort gibt es unermesslichen Reichtum, Gold und Edelsteine blinken und funkeln unter goldarangenem Licht, und es gibt dort vielerlei Volk, das dem Menschen eine nie gekannte Lust bereiten kann. Levschije, widerköpfige Menschen, leben dort, die rahjagefälliger lieben können als jeder derische Jüngling, und die Vilay, grünhaarige Frauen, dryadengleich, deren Liebreiz und heiße Küsse unbeschreiblich sind. Wir können euch über die Berge führen, und unser Preis ist gering in Anbetracht der Wunderdinge, die da auf euch harren ...“ Zuerst lehnten die Bewohner Aventuriens ab, doch je öfter die Winzlinge kamen, desto verlockender wurde ihre Rede, und manchem schien die Reise ins wundervolle Land jenseits des Ehernen Schwertes in seiner Verzweiflung der einzige Ausweg, einen anderen plagte die Neugier so sehr, dass er nicht zu widerstehen vermochte, und einen dritten trieb eine Wette, ein unbedachter Schwur im Meskinnesrausch oder der Wunsch, sein Lieb zu beeindrucken, dazu, sich den Winzlingen anzuvertrauen. So zogen

sie mit ihnen fort, verschwanden in der kalten, grauen Ewigkeit, und niemand von ihnen kehrte jemals zurück. Viele Männer und Frauen weinten und schrieten, die Götter mögen ihnen ihre Liebsten zurückgeben, und viele Wölfe heulten in der Nacht und trauerten um ihre Gefährten. Und dennoch fanden die Winzlinge immer wieder Wesen, die bereit waren, sich von ihnen über das Schwert fahren zu lassen.

Viele Jahre zogen ins Land, und in einer klaren Firunsnacht geschah es, dass Wolpe Wolpjes, ein wackerer bornischer Schafhirte, kraftvoll und noch jung an Jahren, mit seinen Freunden beisammensaß und ordentlich zechte, denn am morgigen Tag wollte er mit seiner Braut Gritten den Traviabund schließen. Wolpe freute sich, denn Gritten war für ihn die schönste Frau unter Praios' Licht – und natürlich unter Phexens Sternen. Und weil er sie so sehr liebte, sann Wolpe nach etwas, das er ihr am morgigen Tag schenken könne. Etwas, das ihrem Liebreiz gleichkam, etwas, das so wundervoll und einzigartig sein sollte wie sie selbst. Und je später der Abend wurde, und je mehr Meskinnes seinen Geist beflügelte, in um so schillernderen Farben schilderte Wolpe seinen Freunden das, das es zu finden gelte, und desto schwermütiger wurde er, da er nicht wusste, wo er so etwas Wunderschönes suchen und finden solle. Mit einem Mal öffnete sich die Tür der Schenke, und ein keines, in einen grauen Mantel gehülltes Männchen betrat den Schankraum und ging auf Wolpe zu. Es flüsterte mit ihm, versprach, es wisse, was er suche, und wenn er ihm nur folgen wolle, würde er am folgenden Tag zurück sein, mit einem Geschenk schöner noch, als er es sich in den kühnsten Träumen auszumalen vermochte. Und Wolpe





folgte dem Männlein. Doch der nächste Tag kam, und Gritten wartete vergeblich vor dem Tempel der Travia auf ihren Wolpe. Da berichteten die Freunde von dem seltsamen Männlein, das den Schafhirten in der Nacht mit sich genommen hat, und sie grämten sich sehr, dass sie den Freund nicht zurückgehalten hatten.

Auch Grittens Herz war schwer von Trauer. Doch sie war eine kühne und mutige Frau, und so schwor sie vor Travias Herdfeuer nicht eher zu ruhen, bis sie mit dem Geliebten vereint sei. Noch in derselben Stunde schnürte sie ihr Bündel und machte sich allein auf in das steinerne, unbekannte Reich. Auf ihrem einsamen Weg betete sie, die Götter mögen ihr ein Zeichen senden und ihr sagen, wo sie suchen solle. Doch die Götter schwiegen, denn Sie missbilligten Grittens Eindringen ins Eherne Schwert. Und Gritten spürte Ihre Missgunst, fühlte, dass die Götter ihr Flehen niemals erhören würden, wusste, dass sie umkehren sollte.

Dennoch tat sie es nicht, dennoch flehte sie weiterhin, der Geliebte möge ihren Namen rufen, auf dass sie ihn finden könne. Und am dritten Tag geschah es, dass der Dreizehnte sie erhörte. Und mit einem Mal vernahm sie das Rufen Wolpes, und sie erschrak und kämpfte mit sich, doch ihre Sehnsucht nach dem Geliebten war stärker, und so folgte sie dem Rufen. Und so fand sie ihren Wolpe, und was sie sah, bereitete ihr Grauen. Denn dort, auf der höchsten Spitze der Zinnen des Ehernen Schwertes hing er, sein Oberkörper grausam verwachsen mit dem schroffen Gestein. Und um ihn her hingen viele andere wimmernde Gestalten. Und Gritten sah, dass von dem Felsen aus die Gefangenen sehen konnten, was in der Welt geschah, wie ihre Freunde und andere geliebte Menschen weinten und nach ihnen suchten. Doch auf die andere Seite, die den Blick auf das Land jenseits des Ehernen Schwertes preisgab, blickte Gritten nicht, obgleich verheißungsvolles Licht in den schillerndsten Farben sie zu locken versuchte.

Da sprach der Dreizehnte zu ihr: „Gritten“, sagte er, „ich gebe dir deinen Wolpe zurück!“ Doch die junge Frau fiel auf den Boden hernieder und betete zu der Frau Travia, Sie möge ihr helfen, stark zu bleiben und die Verlockung des Dreizehnten auszuschlagen.

Und Travia hatte ein Einsehen und sprach: „Du bist gegen unseren Willen hierhergekommen. Du hast die Hilfe des Dreizehnten angenommen, und Schlimmes ist geschehen, denn die Schreie der hier Gemarteten werden von nun an zu den Menschen dringen können. Dennoch will Ich dir eine Gnade erweisen sagen, wie du deinen Frevel wiedergutmachen kannst. Du sollst fortan durch das Eherne Schwert wandeln und diejenigen zur Umkehr bewegen, die weiterhin versuchen wollen, Dinge zu sehen, die nicht für ihre Augen bestimmt sind. Für jeden, den du zur Umkehr bewegen kannst, wird eine Seele über das Nirgendmeer fliegen, und eine von ihnen wird dein Wolpe sein. So werdet ihr an Meinem Herdfeuer dereinst vereint sein.“

Seitdem zieht Gritten durch das Schwert, am die Aufgabe, die Travia ihr auferlegt hat, zu erfüllen. Und viele beten, wenn ihr Liebster verschwunden ist, die Frau Travia möge doch Gritten schicken, auf dass sie den Liebsten abfange, bevor es zu spät ist.«

– Die Mär von Wolpe Wolpjes und seiner Gritten, aus Sagen des Nordens, Firunmar vom Eis

Soweit die Mär von Wolpe Wolpjes und seiner Gritten, wie man sie sich in der Notmärker Gegend erzählt. Wohl kaum ein Landstrich Aventuriens wurde so reich mit Mythen, Sagen und Legenden bedacht wie das Eherne Schwert. Sie alle aufzulisten, würde eine mehrbändige Enzyklopädie ergeben und kann und soll deshalb hier nicht unsere Aufgabe sein.

Fast jedes Dorf am Fuße oder in den Vorbergen des mächtigen Massivs hat seine eigene Sagenwelt, seinen eigenen Aberglauben entwickelt. Das Märchen von Wolpe Wolpjes mag hier nur als Beispiel dienen. Auch soll man nicht annehmen, dass all die verschiedenen Geschichten über das Eherne Schwert an langen Winterabenden in den Bauernkaten nur zur Unterhaltung erzählt werden. In kaum einem aventurischen Landstrich haben die Mythen eine solch starke Auswirkung auf das tägliche Leben seiner Bewohner.

Dies wollen wir anhand der oben zitierten Legende verdeutlichen:

Die Bauern von Quelldunkel verstopfen sich die Ohren mit Bienenwachs, wenn der Drachenodem (ein stetiger Wind aus dem Schwert der aus Fuldigors Nüstern stammen soll und bisweilen Asche und Brandgeruch mit sich bringt) besonders stark bläst. Sie meinen im Heulen des Sturmes die Stimmen der Gemarteten zu hören, und wen ein solcher Ruf erreicht, der muss ihm bis ins eigene Verderben folgen. (Für den Fremden mag das so aussehen, als wäre hier die Schwerhörigkeit weit verbreitet oder das hiesige Volk unhöflich oder einfach nur schwer von Begriff.) Im Brograchtal nördlich von Notmark wird man niemals einen Namen laut ausrufen, damit dieser nicht vom Echo zu den Winzlingen getragen werde. Die böartigen Verführer würden sonst den Namensträger aufsuchen und ihn ins Schwert locken.

Vielen Mythen über das höchste Gebirge Aventuriens ist eines gemein: Es markiert das Ende der Welt, es darf nicht überquert werden, und auf der anderen Seite lauern bestenfalls Wahnsinn, Tod und Verderben. Doch nicht alle Sagen beziehen sich bloß auf die Unüberwindlichkeit des Gebirges. Ein solch unwirtliches und menschenleeres Gebiet wie das Eherne Schwert gibt schließlich reichlich Anlass zu Spekulationen. Ganz abgesehen davon, dass angeblich immer wieder Kaiser Hal in einem entlegenen Bergtal gesichtet wurde, soll auch der Firun-Heilige Mikail von Bjaldorn irgendwo im gewaltigen Massiv verschollen sein. Von vergessenen Tälern, unzugänglichen Hochländern und gar einem sagenhaften Mammutfriedhof auf dem man so viel Elfenbein finden könne, dass alle Kaufleute Aventuriens zusammen nicht in der Lage wären, den Preis für diesen Schatz zu bezahlen, ist die Rede.

Auch weiß man von einer Riesenstraße zu berichten, die von Riesland über den Drachenpass nach Aventurien führte. Von einem Krieg der Drachen gegen die Riesen ist die Rede. Fuldigor soll heute über den Frieden zwischen den beiden Völkern wachen, da ein erneuter Ausbruch des Kampfes leicht die ganze Welt vernichten könnte. Aus den Maden, die sich ins Fleisch der erschlagenen Riesen fraßen, entstanden, so glaubt man in Eestiva, die Zwerge. Noch weit phantastischer muten Erzählungen an, nach denen der Edelsteingarten des Gnomenkönigs 1000 Meilen unter dem Schwert, nahe dem ehernen Herzen der Welt, liegen soll oder der König der Horndrachen seinen Palast auf einem Wolkenberg hat, ganz zu schweigen von der meilenhohen, schrecklichen Dämonenzitadelle ...

Wen wundert es da, dass es bei einer derartigen Vielfalt an Mythen und Verlockungen immer wieder Abenteurer und Glücksritter ins Eherne Schwert rief. Und noch heute finden sich stets ein paar Unentwegte, die sich gar an einer Überquerung des Schwertes versuchen wollen. Die wenigen, die überhaupt zurückkehrten, brabbelten nur noch wirres Zeug oder brachten zeitlebens gar kein Wort mehr heraus. Und dass einer von ihnen jemals ‚drüben‘ war, darf bezweifelt werden ...



Von der Entstehung

»Und es waren Zeiten, in denen ein Kampf und Gemetzel mit dem Lande der Riesen herrschte, ein Krieg so erbittert und verheerend, dass unzählbar war die Zahl derer, die schon vor das ehrwürdige Väterchen Angrosch hatten treten müssen. Doch Dieser ließ die Sterblichen gewähren, denn es war Ihm Recht, was sie taten. Doch siehe, aus dem Lande der Riesen kamen Dämonengezücht und der Untoten viele, zu fechten in der Schlacht. Und es geriet Angrosch so in Zorn ob dieses Frevels, dass Er diesem unheiligen Kampfe ein Ende zu setzen trachtete. Da entschied der Herr der Gebirge und Felsen, einen Wall aufzutürmen, der ewiglich würde verhindern das Geschlachte der beiden Völkerscharen. Und Angroschs Tag kam, zu erschaffen ein Werk strahlend so hoch über allen anderen Dingen, so unermesslich weit von aller Vorstellung. Groß war die Anstrengung, doch nimmer verzagend schuf Er das größte und erhabenste der Gebirge, das je ein Angroscho geschaut. Klingen-gleich spaltete es die Landmassen und setzte dem Zwist ein Ende. Gottgewollt ist also die Teilung der Welt.«

—aus Der Weltenschmied, dem heiligen Buch des Angrosch; Xorlosch

Interessant allerdings, dass die Angroschim von einem ansonsten nicht weiter erwähnten, geschweige denn erklärten Krieg berichten. Angrosch könnte das Gebirge also als Wall wider die, seine Kinder bedrohenden, Angreifer geschaffen haben.

»Als die Himmelswölfe den Fladen zerfurchten und ihren Zorn ausdrückten, schufen sie auch den Kientalka (nives. Bezeichnung für das Eherne Schwert). Seither trennt es unsere Heimat von den Landen, die Gorfang und sein Rudel nicht heimsuchten und in denen es heute noch so wie früher ist. Dort, jenseits von Kientalka, ist der Winter mild und währt nur einen Mond, gerade die Zeit, die das Gras, die Boronsbirke und die Heidelbeere als Rast brauchen, bevor sie sich wieder ans Wachsen machen.

Steil und unüberwindbar sind zur Strafe die Felsen Kientalkas, niemand wird sie je bezwingen, und sollten Hände und Füße eines Menschen ihn tatsächlich bis zu den höchsten Gipfeln des Walles tragen, so wird Liska ihn reißen. Denn das Land hinter Kientalka ist heilig, es ist Liskas Land.«

—aus In den Schamanenzelten der Nivesen von Markgraf Hagen zu Beilunk; Beilunk, um 993 BF

Die Legende von Liska und dem Schwert ist unter Nivesen weit verbreitet und wird in dieser oder ähnlicher Form von allen Nomadenstämmen erzählt. Die Nuanaä-Lie fügen noch hinzu, dass sie gewissermaßen privilegiert sind, weil sie im Kientalka leben dürfen.

Die folgende Schöpfungsgeschichte des Ehernen Schwertes aus Goblinsicht wurde dem Werk *Das Eherne Schwert*, einer ‚kindgerechten‘ mythologischen Sammlung, entnommen:

»Anscheinend glauben die Wildschweinreiter, dass es früher neben ihren beiden Götzen Mailam Rek dai und Orvai Kurim noch das Böse, eben ‚Nacka Racht‘ gab, das in einem welterschütterndem Kampf von eben jenen Mailam Rek dai und Orvai Kurim besiegt worden war und, um es auf ewig unschädlich zu machen, mit den Felsen des Ehernen Schwertes ‚begraben‘ wurde. Aber ‚Nacka Racht‘ lebe immer noch und versuche, mittels seines Speichels die Felsmassen aufzulösen und abzutragen, auf dass es eines Tages

befreit sein werde.«

Die Goblins der Roten Sichel sind die letzten, die diese Sage noch kennen – ihre marodierenden Brüder haben weitestgehend, wenn überhaupt, die menschlichen Erklärungen übernommen.

»So kam es, dass der Ansturm auf die Himmelsfeste Alveran immer stärker wurde und die Götter mit ihren Streitern kaum instande waren, Sumus Kindern standzuhalten. Weder Rondras Schwert noch die Phexens List oder das Szepter Praios’ konnten die Kreaturen aufhalten, und es geschah, dass für einen jeden Riesen, welchen die Götter und ihre Scharen füllten, zwei neue gegen die Himmelsfeste anrannten. Hesinde in ihrer Weisheit erkannte jedoch, dass auf der Schattenseite von Sumus Leib der Gigant Phekor, nicht einsehbar von den Zitadellen Alverans, in seinem unermesslichen Zorn und in die ewige Dunkelheit gehüllt, schwarze, steinerne Riesen schuf und diese immer wieder gegen die göttlichen Heerscharen schickte. Hesinde, die Mutter der Weisheit, teilte dies der Leuin mit, welche daraufhin ihren geflammten Zweihänder in Sumus Leib trieb. Somit wurde den Kreaturen des Phekor der Weg versperrt, und ein jedes Scheusal, welches dennoch versuchte, Rondras heilige Waffe zu erklimmen, ward unter grauererregendem Geschrei ein Opfer der Flammen. Nach kurzer Zeit türmte sich ein gewaltiger Wall bestehend aus verbrannten Riesen.«

--Aus dem II. Buch Rondra, Zusatz der Festumer Senne, 850 BF

Zahlreiche Spekulationen gibt es über diese, in anderen Sennen und Kirchen äußerst umstrittene Passage. Vor allem darüber, wo die ‚Schattenseite‘ liegen soll, wird heftig diskutiert.

»Als die Namenlosen Zeiten zurückkehrten, brach der Dreizehnte in den Sternentwall die Namenlose Sternenleere. Er trug die Siebengehörnte Dämonenkrone, als er die Dritte Sphäre zu erobern trachtete, und in seinem Schatten tobten Dämonen sonder Zahl. Abyssmaroth, Abyssabel und Abyssandur drangen bis in die Erste Sphäre vor, die Stillstand heißt. Hier, in Sumus Herz, legten sie die Saat des Bösen. Da sie aufging, wucherte der Dämonenbaum hervor und brach in die zweite Sphäre, die Feste heißt.

Als die Götter sahen, wie das Gewächs des Dämonensultans trachtete, die Sphäre zu sprengen, hießen Sie Ingerimm zu handeln. Der aber schmiedete eine Äon lang eine Waffe, größer als jede zuvor geschaffene, und nannte sie das Eherne Schwert.

Der Dämonenbaum war indessen in die Dritte Sphäre gedrunken, die die Lebende heißt. Die den Erzdämonen Verfallenen stürmten heran, in deren Namen die Welt zu erobern. Da ließ Ingerimm das Eherne Schwert herabsausen, spaltete den Kontinent und begrub unter dem Erz den Dämonenbaum.

Doch einem kleinen Teil der Macht der Erzdämonen war bereits Bahn gebrochen, und Belshirash hetzte zuvorderst heran, seinen Fuß in die Dritte Sphäre zu setzen. Und bis heute sind manche Gipfel und gewisse Täler des Gebirges, das wir Eherne Schwert nennen, überaus geeignet, die Dämoniden – nicht nur aus Belshirashes Reich – zu rufen.«

—aus dem Arcanum, mindestens 1800 Jahre alt, Urschrift des Hesindetempels zu Kuslik, Übersetzung aus dem Bosparano

Vielen Sagen ist die Aussage gemein, dass Ingerimm die gigantische Waffe geschmiedet und eingesetzt hat, um einen Krieg zu verhindern oder zu verzögern. Dass die Schmiedearbeiten des Gottes in derartigen räumlichen und zeitlichen Größenordnun-



gen zu verstehen sind, besagt auch die Offenbarung eines Zyklopen beim Orakel von Balträa, derzufolge er am Rand des Feuermeers das Schwert des Südens – in Gestalt der

Waldinseln – schmiedet, und die Kosmogonika der Illumnestra, derzufolge in der Entscheidungsschlacht zwischen Göttern und Erzdämonen eine Letzte Waffe geschmiedet werden wird.

Die Landschaft

»Ringsum ragen die schroffen Wände, die steilen Rücken und die messerscharfen Grate auf, wie die Zinnen und Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. Stufe für Stufe stemmen sich die Bastionen empor, zerklüftete, kahle Hochflächen, die noch aus einer Meile Entfernung wie geheime Festungen und Wehrgänge wirken. Wie mit dem Messer gezogen, ragen die Grate auf, bestanden mit einzelnen Schwerttannen, gleich Lanzen, aufgepflanzt auf den Zinnen einer Burg.

Doch fast alle wundersamen Bauwerke haben die Giganten geschaffen:

Ingerimm, der Marmorstein und Kalk auftürmte bis zum Rand des Himmels, Efferd, dessen Wasser tiefe Schluchte, weite Höhlen, aufragende Torbögen und sogar gespannte Brücken auswaschen, und Satinav, dessen zerstörerische Hörner mit unsichtbarem Hauch selbst härtesten Marmor abbröckeln lässt in riesigen Schotterhalden.

Wie gigantische Gemmen von Turmalin, Türkis und Aquamarin liegen die Bergseen da, tief in den grauen Kalk geschürft vom jährlichen Schmelzwasser und dem Geröll, das es mit sich führt. Nixen und Wassermänner spielen furchtlos an der Oberfläche dieser Seen, die oft noch keines Menschen Auge gesehen hat.

Wenn es im Efferdmond tagelang zu schneien beginnt, dann wachsen die Schneewehen und Hauben haushoch. Bisweilen reißt ein Schneebrett ab und wird zu einer gigantischen Staublawine, deren Hauch man noch am nächsten Pass spürt.

Im Firunmond friert aller Schnee zu einem einzigen Eispanzer. Wenn die Erde bebt, brechen dann Eislawinen ab, zerstörerischer als alles, was Menschenverstand begreifen kann.

Im Perainemon wird der Schnee sulzig und pappnass. Wieder geraten die Hänge ins Rutschen, schwere Grundlawinen, die ganze Wälder einfach begraben und einmauern.

Haushohe Moränen, bis zu einer Meile lang, bilden sich, wo die Gletscher, langsam kriechenden Schlangen gleich, über Äonen das abgeschürfte Geröll abgehäuft haben.«

—Kerry ui Brioghan, Gelehrte der Kaiserlich Geographischen Gesellschaft aus Honingen; Havena, 1019 BF

»INGERimm muss eine eigene Esse eingerichtet haben, um das Eherne Schwert zu schmieden. Zwischen den mächtigen Türmen aus grauem Kalk kann man bisweilen die kristallinen Schlote aufragen sehen, aus denen der Gott wohl alle tausend Jahre die glühende Schlacke aus seinem Ofen schaufelt. Ingerimms Öfen nennen die Zwerge diese Feuerberge, Amran die Bosparaner, nach dem Vulkandämon Amrifas, der bisweilen in sie einfährt. Bisweilen wird das Treiben Efferd auch zu toll, und er löscht die Glut mit einem halben Gletscher, den er hineinstürzen lässt. Solche riesigen Vulkankraterseen kann man ganz weit oben bisweilen finden, wenn man sich dort hinwagt, wo nur noch die Drachen fliegen. Aber dem Schmiedegott ist es recht, denn das glühende Schwert muss auch bisweilen zischend gekühlt werden, damit es von bestem Zyklopentahl wird. Und wenn es dem Roten Gott gefällt, dann bläst er auch so einen ersoffenen Glutofen wieder an, und mit der Glut und der Schlacke tobt dann auch der ganze See gen Himmel. Aber selbst von solch entfesselten Urgewalten sehen die wenigsten Sterblichen

mehr als einige Funken am Horizont:

Wer klug ist, der geht nicht in die Werkstatt eines Gottes. Denn bis ins flache Land kann man es spüren, wenn INgerimm den Malmar, seinen schwersten Hammer, schwingt, und in Notmark macht keiner viel Worte, wenn die Erde bebt.«

—Kara ben Yngerymm aus Angbar über seine Fahrt in die Flammerberger Bucht, 997 BF

»[...] Die eigentliche Weltenmauer des Ehernen Schwertes zeigt sich überhaupt nur jenen Kreaturen, die Sumus eifersüchtigem Muttergriff entkommen: sei es durch behenden Flügelschlag, wie es die Bergadler, Riesenalken, Gletscherwürmer, Kaiserdrachen und Riesenlindwürmer tun können, sei es durch unermüdliches Klettern, wie es die Steinböcke und einige heldenhafte Gipfelstürmer wagen. Irgendwann hüllen dich wehende Nebel ein, werden zu wallenden Wolken und dann zu dichtestem Bausch, der dich stundenlang umgibt, während deine wunden Füße unbeirrt bergan streben – so hoffst du jedenfalls, denn weiter als dein Bergstock reicht, kannst du nicht sehen.

Zermürend sind die Abstiege, wenn ein Pass oder Sattel überwunden ist und eine weitere Hochebene vor dem nächsthöheren Rücken liegt. Unter der Wolkendecke verbirgt sich manch verlorenes Tal, verwunschenes Land oder verschollenes Reich: der See der blauen Salamander, der achte Stamm der Zwerge, das Land der Blauen Mahre, das vierte Volk der Norbarden, das dämonische Tal der Rache, die Dunkle Pforte nach Walhynia – all jene Sagen erscheinen recht glaubwürdig, wenn man ein Tal nach dem anderen durchquert, wo noch nie eines Sterblichen Auge ruhte.

Dann aber, nach ein oder zwei Wochen unentwegten Bergsteigens, wenn die Sehnen der Beine wie Leder und die Muskeln wie Eisen geworden sind, wenn man am wenigsten damit rechnet, dann reißt der Drachenodem den weißen Schleier auf, den die Götter über die Weltenmauer gelegt haben. Nun weißt du, dass du im Land der Götter bist, denn selbst Lindwürmer und Drachen wirken hier wie schwirrende Dohlen. Die Luft ist merkwürdig leicht, die Sterne sind nah, und das Atmen fällt eigentümlich schwer.

[...] Wahr sind auch die Namen der Gipfel, die bis zum fernsten Horizont, den du jemals sehen konntest, aus den Wolken ragen. Kein Zweifel, welcher der umliegenden Giganten welchen der überlieferten Namen trägt. Himmelspfeiler, Faust des Nordens, Titanenhorn, Fürstin im Weißen Mantel, Silberherrin, Hohe Wacht, Elfenbeinturm, Sternhöhe, Horndrachenthron, Schimmernder Herzog, Kupfergleißender, Himmels Anfang – zwölf sind es, wie so oft, wenn die Schöpfung vollendet ist, unverwechselbar, unbesiegbare, unvorstellbar.

Dann, in jenem unsagbar kurzen, unsagbar langen Augenblick, wenn die Göttlichkeit durch deine Seele streift, begreifst du, was diese zwölf unsterblichen Gipfel sind, die sich zwölftausend Schritt über das Antlitz zweier Kontinente erheben: Sie sind nichts anderes als die Zacken auf einer geflammten Klinge, die so gewaltig ist, dass selbst die Götter sie nur mit vereinter Macht gegen ihren Feind führen konnten. [...]«

—aus den Erinnerungen Raidri Conchobairs über seine Queste mit Fürst Cuanu von Albernien (Frühling 1019 bis Sommer 1021 BF), nach Rückkehr und Gefangennahme Answins Rabenmunds notiert von Rondrian Donnerhall von Donnerbach für den Orden zur Wah-



rung am Rhodenstein

Besser, als in den drei Berichten die Landschaft des Ehernen Schwertes beschrieben wurde, könnten wir dies nicht tun. Daher wollen wir unser Augenmerk auf eine Meisterinformation richten, auf die Sie bestimmt gespannt gewartet haben: Warum gelang es bisher niemandem, in das Land jenseits des Ehernen Schwertes zu reisen?

Wir möchten Ihnen gerne verraten was Helden erwartet, die versuchen – sagen wir, von Notmark aus – das Eherne Schwert zu überqueren. Zunächst führt der Weg durch Wald bis auf eine Höhe von etwa 1.500 Schritt. Steigt man weiter empor, finden sich nur noch Wiesen und Matten. Konnte man sich im Tannicht noch gut von der Jagd ernähren, so bekommt man jenseits der Baumgrenze nur noch bisweilen einen Steinbock zu Gesicht. Die flinken und gewandten Tiere zeigen sich zudem meist an unzugänglichen Stellen und erklimmen die steilsten Wände sicherer und rascher, als dies ein Mensch könnte. Sollte es also überhaupt die Gelegenheit zu einem erfolgreichen Blattschuss geben, ist die Jagdbeute oft nur unter Lebensgefahr zu bergen. Oberhalb der Baumgrenze finden sich kaum noch für Menschen genießbare Kräuter und Beeren, und wenn doch, dann nicht in ausreichender Menge. Verlassen die Helden also den Wald, finden sie keine Nahrung mehr und müssen fortan vom mitgebrachten Proviant leben.

Die Matten gehen schließlich in einer Höhe von etwa 2.500 Schritt in niedere Moose über. Dreieinhalb Meilen über dem Meeresspiegel beginnt dann endlich Firuns Reich; von nun an gibt es nur noch Eis und Schnee. Das Eis kann Dicken von über hundert Schritt erreichen und ist meist milchig weiß, manchmal aber auch so klar, dass man das Gestein darunter (oder einen erfrorenen Abenteurer) erkennen kann. Von der Eisgrenze aus sind noch etwa 100 (einhundert!) Meilen *Luftlinie* bis zu den Passhöhen zurückzulegen. Da man dem Verlauf der Täler folgen muss und immer wieder steile Felswände oder tiefe Schluchten den Weg versperren, können daraus leicht 300 Meilen tatsächliche Wegstrecke werden.

Die Tagesstrecke, die die Helden zurücklegen können, liegt bei optimistischer Schätzung in der Größenordnung von fünf bis zehn Meilen. Ganz abgesehen von der Gefahr, durch eine Wächte (ein überhängendes Schneeblatt) zu brechen und abzustürzen, von einer Lawine begraben zu werden oder schlicht im Schneesturm zu erfrieren, sind das dreißig Tage Marsch durch Eis und Schnee, ohne die Möglichkeit, den Proviant zu erneuern. Doch damit nicht genug. Je höher man nun steigt, desto kälter wird es und desto dünner wird die Luft. Die höchsten Gipfel des Schwertes ragen 12 bis 13 Meilen auf, das heißt, dass die Pässe immer noch in einer Höhe von etwa sieben bis acht Meilen liegen. Hier oben fällt das Atmen schwer – wenn es überhaupt noch möglich ist –, körperliche Anstrengung ist vollkommen ausgeschlossen. Im Süden, östlich der Walberge, verschieben sich die Vegetations- und Eisgrenzen ein wenig in größere Höhen, was aber keine wesentliche Erleichterung bringt. Sie sehen also, das Schwert zu überqueren ist nur mit Hilfe eines sehr mächtigen, zauberkundigen Verbündeten, etwa eines Drachen, möglich.

Versucht man, das Gebirge zu umgehen, stößt man ebenfalls auf unüberwindbare Hindernisse. Im Süden sind dies die mächtigen Lavaströme, die sich ins Meer ergießen und dem Reisenden den Weg abschneiden, im Norden ist es schlicht und einfach zu kalt und zu unwirtlich.

Von See her kann man auch nicht nach Riesland gelangen. Ablandige Winde verhindern im Perlenmeer das Segeln gen Osten. Die über weite Strecken stark zerklüftete riesländische Küste macht zudem eine Landung unmöglich.

Drachen, Schneelauren, Riesenalken, Blauen Mahren und dem göttlichen Verbot, das Eherne Schwert zu überqueren, zum Trotz könnten Sie nun, lieber Meister, doch eine Kampagne planen, die in der Überwindung der Weltgrenze ihren Höhepunkt finden soll. Nur zu! Sie sollten lediglich beachten, was solch eine Reise an Mühen und Gefahren mit sich bringt. Überqueren Ihre Kämpen den mächtigen Gebirgszug im Norden Aventuriens, dann ist das eine endgültige Angelegenheit; eine Rückkehr ist kaum möglich. Dafür haben Sie als Spielleiter jede Menge Neuland in der Hand, das Sie ganz nach Ihrem eigenen Gutdünken gestalten können.

Von geheimnisvollen Orten

»Die Brücke, nur durch unwegsames Gelände und tückische Pfade erreichbar, ist in ihren Ausmaßen etwa vierzig Schritt lang und gute acht Schritt breit.

Zu welchem Zwecke sie erbaut wurde, entzieht sich meiner Einsicht, da keine Stätte jenseits der Schlucht an Beachtung verdient. Die Pfeiler, derer acht an jeder Seite, treffen alle fünf Schritt auf die Brücke und laufen im zuspitzenden Winkel zur jeweils näheren Felswand, sich mit den anderen dreien zu einem Sockel vereinigend, etwa dreißig Meter unterhalb der Brücke.

Als Baumaterial wurde ausschließlich schwarzer Marmor verwandt. An den beiden Brüstungen findet man, jeweils dort, wo die Säulen ihren Ursprung haben, eine kunstvoll gearbeitete Skulptur, menschliche oder dämonische Körper vortrefflich und täuschend wiedergebend.

Auch die Pfeiler sind mit detaillierten Reliefs verziert, bei genauerer Untersuchung konnte ich einige dem Angram ähnliche Lettern erkennen, welche die Legende um die Söhne Brogars zu bestätigen scheinen.

Weiterhin ist eine dem ganzen Konstrukt innerwohnende magische Strömung auszumachen, deren Macht nur gering zu sein scheint, dennoch bleibt mir Art und Ursprung verborgen.

Eine weitere Abstrusität ist festzuhalten. Als ich nächtens erwachte, bemerkte ich das Fehlen zweier Statuen. In der Dunkelheit beobachtete ich die Brücke aufs schärfste, und, vom wabernden Morgennebel gedeckt, kehrten die Skulpturen schließlich auf ihren gewohnten Platze zurück. Bei Tageslicht musste ich mit Bedauern feststellen, dass sie mein Saumtier gefressen hatten, des weiteren wiesen sie aber auch bei genauerer Untersuchung keine erkennbaren Abnormalitäten auf.

Ich vermute, dass es sich bei den seltsamen Steinwesen um eine Abart der Gargylen handelt.«

—Untersuchung des Magister Jaslew Sammtesauijew von der Halle des Quecksilbers zu Festum, aus dem Jahre 898 BF

Die Träne der Tsa

»Es mögen drei oder vier Tage der Wanderschaft gewesen sein, weit bis



ins Gebirge hinauf bin ich gelangt, da sah ich diesen göttergesegneten Ort. Es schien, als wäre eine Träne Tsas mitten zwischen diese schroffen Felsen gefallen, einen Ort der Fruchtbarkeit und schöpferischen Anmut erschaffend. Umgeben von einem Hügel, bedeckt mit den schönsten Birken, Tannen, Weiden, mit fruchttragenden Sträuchern, grün leuchtendem Farn und den verschiedensten Blumen, lag ein kleines Tal. Ich stieg in meiner Überraschung die so üppig bewachsenen Hänge hinab – welch ein Überfluss nach der sonst so kargen Gebirgslandschaft bot sich meinen Sinnen! Nachdem ich durch den Wald bis zur Talsohle gelangt war, erblickte ich den wahren Schatz dieses Ortes: Im Praioslicht spiegelte sich silbern die ebene Wasserfläche eines durch seine Schönheit odemraubenden Sees. Bedeckt war diese Träne Tsas über und über mit Seerosen, einige Blätter stellten sich im sanften Lüftchen auf und sahen so aus wie kleine Segelschiffchen, wie sie den Walsach hinabfahren. In der Mitte des Sees fand sich ein kleiner Felsen, bedeckt mit Gras und farbenprächtigen Blumen. Lange saß ich am moosbewachsenen Ufer, ließ meine Füße in das kristallklare, frische Wasser baumeln, beobachtete die Fischlein, wie sie vorsichtig an meinen Beinen vorbeischwammen. Der Wald ragte bis an das Ufer heran, Weiden tauchten ihre traurigen Äste zaghaft in das Wasser, und auch die anderen Bäume neigten sich über den See, so dass es schien, als wollten die Birken, Zedern und Buchen auch einen Schluck des köstlichen Nasses zu sich nehmen. Begleitet vom Abendgesang der Vogelschar, beschloss ich mich an diesem alverangleichen Ort zur Ruhe zu begeben.

Nächtens dann drangen leise, liebliche Melodien an mein Ohr. Ich erwachte aus dem tiefen Schlaf und hob die Lider. Noch wusste ich nicht, woher dieser liebeizende Gesang nur kommen mochte. Etwas benommen drehte ich mich langsam und ein wenig furchtsam auf die Seite, um zwischen den Blättern auf den See hinauszublicken. Da sah ich das bezaubernde Geschöpf! Silbrig glänzte der nasse, rahjagleiche Körper im hellen Schein des Madamals. Sie saß auf der Insel und sang, während sie ihr Haar wusch, welches selbst aus Efferds Element erschaffen schien. Niemals zuvor sah ich etwas so Vollkommenes! Das Wasser spiegelte Madas Mal in seiner ganzen Schönheit, ringsumher waren die dunklen Schatten der Bäume mit ihren sich leise wiegenden Ästen zu sehen. Und inmitten dieses Paradieses das Geschöpf von feenhafter Anmut! Lange lauschte ich dem Gesang und betrachtete die Schönheit. Kurz nachdem der Morgen graute, verschwand das wundervolle Wesen wieder im tiefen Wasser des Bergsees. Ich aber verharrte noch lange am Ufer des Sees, meinen Blick nicht vom Wasser abwendend.«

—weiß ein alter Imker aus Walserwacht zu berichten



Bisweilen finden sich im Ehernen Schwert Täler oder Senken,

in denen das Klima aufgrund vulkanischer Aktivität außerordentlich mild ist. Vegetation und Tierwelt muten dorten bisweilen sogar tropisch an.

Ansonsten gilt: Wenn Ihre Helden ins Eherne Schwert ziehen, wird sie dort wahrhaft Außergewöhnliches erwarten. Immerhin ist das mächtige Gebirge ja – wir können es nicht oft genug betonen – mit Sagen, Mythen und Legenden beladen wie kein anderer Landstrich Aventuriens. Lassen Sie Ihre Recken also ruhig auf phantastische Orte stoßen, mit denen sie nicht im Traum gerechnet hätten.

Die Bewohner des Ehernen Schwertes

Siedlungen und Bodenschätze

In den Vorbergen des Ehernen Schwertes, die leicht die Höhe der irdischen Alpen erreichen, finden sich einige menschliche Siedlungen. Die Bewohner der Dörfer leben von der Jagd auf Niederwild, ein wenig karger Landwirtschaft und vom Abbau der reichhaltigen Bodenschätze des Gebirges.

Das typische Bergdorf im Ehernen Schwert besteht aus einer Handvoll niedriger Steinhäuser; die flachen Dächer werden mit kleineren Felsbrocken beschwert, damit die scharfen Winterstürme nicht die Hütten abdecken (freche Südländer behaupten, damit der Mief im Inneren nicht die Decke anhebt). Ziegen, Schafe und die wenigen Gepürgsküh sind auch in den Behausungen untergebracht; der Stall ist durch eine einfache Bretterwand vom Wohnraum getrennt. Die

Fenster sind, sofern überhaupt vorhanden, klein und können durch Läden verschlossen werden. Damit der Sturmwind die Tür nicht aufdrücken kann, wird sie mittels eines schweren Riegels gesichert.

Viele Bewohner der Bergdörfer finden Brot und Arbeit in den Minen des Schwertes. So werden bei Notmark Kupfer und Zinn abgebaut, im Brograchtal bricht man auch ein wenig Marmor. Die Erträge werden an den Grafen von Notmark abgeführt, für die Bergleute bleibt nur ein geringer Lohn. Zudem ist die Arbeit nicht ungefährlich. Zwar beschirmen sich die Bergleute mit Eisenhelmen und ledernem Knie-, Ellbogen- und Schulterschutz. Doch all dies nützt nichts, wenn ein ganzer Stollen einstürzt und Tausende Quader Gestein auf die Arbeiter hereinbrechen ...

Nördlich der Brograchquelle gehen die Schwefelbrecher ihrem Tagwerk nach. Alchimisten geben ein hübsches Sümchen für



den besonders reinen Schwefel aus dem Ehernen Schwert. Doch auch die Menschen, die ihn abbauen, zahlen einen hohen Preis. Sie ver mummen zwar ihre Gesichter zum Schutz gegen die ätzenden Dämpfe und Stäube in den Minen, doch reicht dies nicht aus. Oft sterben die Schwefelbrecher in jungen Jahren an Krankheiten, die durch die Arbeit im Bergwerk bedingt sind.

Die Bergleute glauben, dass der frühe Tod durch Siechtum oder ein Grubenunglück die Strafe dafür ist, dass sie Sumu vor der Zeit ihre Früchte entreißen. Sie würden diese Arbeit auch liebend gerne aufgeben, wenn sie denn eine Wahl hätten ...

Immer wieder auf der Suche nach neuen Vorkommen der verschiedensten Bodenschätze sind die sogenannten – meist zwergischen Schwertprospektoren. Sie bekommen von ihren Herren – seien es nun Grafen, Kaufleute oder Minengesellschaften – guten Lohn, wenn sie erfolgreich sind. Die Prospektoren sind eine eingeschworene Gemeinschaft und geben ihr Wissen an keinen Außenstehenden weiter.

Einige wenige Leute im Ehernen Schwert verdienen ihren Lebensunterhalt damit, dass sie die heilkräftige Rinde der Atan-Kiefer sammeln. Ein Stein Atan-Rinde bringt zwar gutes Geld, aber der Aufwand, den man betreiben muss, um eine solche Menge zusammenzubekommen, ist immens. Zum einen ist ein eintägiger Aufstieg nötig um überhaupt zum Fundort zu gelangen. Dort findet sich meist nur ein einzelner Baum, dem man nicht zuviel Rinde nehmen kann, da er sonst abstirbt und damit die Quelle für immer versiegt wäre. Meist kennt ein Rindensammler zwei oder drei solcher Fundorte, die er aber niemals verraten würde. Der Abstieg ins Dorf dauert ebenfalls wieder einen Tag. Dann muss die kostbare Rinde zum Verkauf in die Städte Notmark oder Paavi gebracht werden, was wiederum eine Reise von wenigstens einer Woche Dauer bedeutet.

Auch die meisten Bergkristallsammler bleiben zeitlebens arm. Doch wenigstens manch einer von ihnen hat Glück und findet ein so wunderschönes und großes Exemplar des firungefälligen Kristalls, dass ihm der Verkauf einen bescheidenen Wohlstand beschert.

In den entlegeneren Waldtälern des Schwertes findet man natürlich auch Pelztierjäger und Fallensteller, die hier ihrer Profession nachgehen. Diese eigenbrötlerischen Gesellen unterscheiden sich kaum von ihren Vettern aus dem Svellt- oder Kvilltal. Wem nach angenehmer Konversation ist, der sollte sich andere Gesellschaft suchen.

Ebenfalls im Ehernen Schwert leben die Nuanaä-Lie ein wildes Nivesenvolk, auf das wir an dieser Stelle nicht eingehen wollen, da es im Kapitel **Hirten, Jäger, Wolfsgeborene** ausführlich beschrieben wird.

Was die Wilden Zwerge angeht, verweisen wir auf die Box **Dunkle Städte, lichte Wälder – Die Zwerge Aventuriens**, S. 47.

Meisterinformationen:

Häufig finden sich im Marmor merkwürdige Einschlüsse. Es sind, sagen die Alchimisten, zu Stein gewordene Feuersalamander und Erzkäfer, die wohl bei der Entstehung des Ehernen Schwertes ihr Leben ließen. Ungeöhnlich ist auch, dass in diesem Steinbruch alle paar Jahrzehnte im Marmor versteinerte Kreaturen aus dunkelster Vorzeit gefunden werden. Es scheint, dass hier einst eine elementare Katastrophe Wesen gefangen hat, die an Schlangen oder Skorpione erinnern, aber auch teilweise menschenähnlich sind.

Flora und Fauna

»Die Vorgebirge des Ehernen Schwertes sind beinahe gänzlich vom immergrünen Tannenwald bedeckt. Steigt man höher, so finden sich zwischen den zahlreichen Tannen immer häufiger Föhren, Lärchen, Fichten und schließlich gar die äußerst seltene, nur hier gedeiende Atan-Kiefer oder die knotigen Triebe des Sturmkriechers, die im Frühling aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Der Wald wird mit dem Anstieg immer lichter, bis schließlich nur noch einige Föhren in ihrer Krüppelform zu finden sind. Man trifft nun auf die Matten und Wiesen, wo sich während des äußerst kurzen Sommers ein wahres Farbenmeer der verschiedensten Blüten und außergewöhnlichsten Pflanzen beobachten lässt – Roter, Gelber oder Blauer Enzian, Eisenhut, Adlerklaue und Silberdisteln, um nur einige zu nennen.

Noch weiter die Hänge hinauf findet man schließlich nur noch fleischige Gräser, bald von Moosen abgelöst, unter ihnen auch das Talaschin.«
—aus den botanischen Schriften des Markgrafen Throndwig zu Warunk; Warunk um 1010 BF

»Doch nicht nur die gewandten Steinböcke, die majestätischen Berg- oder Goldadler und die Roten Marane sind typisch für die Vogelwelt nahe der Weltengrenze. Eine wahrhaft tückische Absonderheit, welche das Eherne Schwert gebär, ist der Riesenalke. Von tsaspottender Hässlichkeit ist dieser enorme Geier, wohl heimisch im Rieslande, so dort alles größer ist und nur aus götterverlassenen Reichen solch Geißel stammen kann. Das mit dreckiggrauen Federn bekleidete Ungetüm weist ein gut sechs Schritt langes Flügelpaar auf, wodurch es imstande ist, hundsgröße Steine aufzusammeln, um sie auf die willkürlich gewählte Beute fallenzulassen, damit dieser das Genick breche.

Ihr schier dämonisches Gekrächze erschallt mittlerweile gar über den Eiszinnen und der Grimmfrostöde. Die weitere Ausbreitung der pestilenten Brut zu verhindern gilt es. Die schändliche Natur des Gezüchteten offenbart sich schon in folgenden Factum: Namentlich die dunkelsten der Magier, skrupellos in ihrem Wesen, machen sich den mordlüsternen Geist der Ungeheuer zunutze.«
—aus Prems Tierleben, Hetmann Ragnar; Prem, 923 BF

»Hoch im Norden, auf dem höchsten der Gipfel des Ehernen Schwertes, zerfurcht und zerklüftet, von vielerlei Spalten und Höhlen durchzogen, als hätte Angrosch selbst seinen Meißel an dem Berg erprobt, dort droben, wo kein Wesen seinen Fuß zu setzen vermag, findet sich weiteres widerlich echsisches Gefleuch.

Das einzig Gethier welches im Spiel mit den eisigen Winden, hinaufgetragen vom brausenden Sturm und kraftvollen Flügeln, höher selbst als Aar und Alk gelangen kann, sei allein der Horndrake. Man erblicket ihn manches Mal über dem Schwerte kreisend, auf dem Weg zu dem höchsten der höchsten Gipfel, wo seine Wohnstatt ist. (...) In eben jenen Höhlen, wo nur die ältesten der Drakenviecher Nester einrichten, dort lebt auch der König der Ihren.

Denn alljährlich, wenn der erste Stern des Helden hinter dem Ehernen Schwerte zu sichten ist, versammeln sich die Horndraken ganz Deres hier droben, um nach endlosen, wütenden Streitereien, bei denen manch ein Echse tot zu Boden plumpst, letzten Endes den mächtigsten der Ihren den höchsten der Horte zu überlassen.«

—handschriftliche Aufzeichnung eines unbekannten Autors, gefunden zwischen zwei Seiten der Abschrift des Compendium Drakomagia im Hesindetempel zu Havena.

Wesentlich mehr über die ‚gewöhnlichen‘ Tiere und Pflanzen finden Sie in der Box **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.



Drachen (Meisterinformationen)

An keinem anderen Ort Aventuriens haben sich so viele Drachen versammelt wie im Ehernen Schwert; in den vereisten Hochtälern findet man sogar den Gletscherwurm, ein Geschöpf Pardonas. Insbesondere Weibchen ziehen sich gern in die unzugänglichen Täler, Höhen und Pässe zurück; die unverfälschte Reinheit der Elemente zieht sie zur Eiablage hierhin. Das reichliche Angebot an Weibchen lockt wiederum paarungsbereite Männchen an, die teilweise aus tausend Meilen Entfernung ins Eherne Schwert fliegen.

Man nimmt an, dass zwischen den riesigen Kreaturen bisweilen unglaubliche Zweikämpfe toben, da man die verkohl-

ten und verstümmelten Überreste großer Drachen gefunden hat, die keine andere Macht so zugerichtet haben kann.

Als Meister sollten Sie den Spielern die Präsenz der großen Drachen klarmachen, ohne dass sie der gewaltigen Kreaturen gleich ansichtig werden. Lassen Sie die Helden auf Reste von Drachenbeute, Spuren, Verwüstungen der Landschaft oder ähnliches stoßen. Möglicherweise sichten die Recken auch einen fliegenden Drachen in großer Höhe und Entfernung. Eine wirkliche Begegnung, gewissermaßen Auge in Auge, mit einem der gewaltigen Geschöpfe ist dermaßen überwältigend, dass sie nicht allzu oft in einem Heldenleben stattfinden sollte.

Vom Alten Drachen Fuldigor

Meisterinformationen:

Lieber Meister, Fuldigor ist ein göttliches Wesen, das Sterbliche nicht mit ihren beschränkten Sinnen erfassen können. Von daher ist es auch nicht möglich, so etwas wie eine Beschreibung des Alten Drachen anzugeben. Das stellt Sie natürlich vor einige Schwierigkeiten, wenn Sie ein Treffen der Helden mit Fuldigor arrangieren wollen. Was sollen Sie ihnen denn erzählen, wenn sie dem Alten Drachen gegenüberstehen? Nun, hier ein Beispiel, wie man es nicht machen sollte: „Ihr seht einen tierisch großen Drachen mit schönen Schuppen und langen Zähnen. Ach ja, auf seinem Rücken hat er noch tausendjährige Eichen.“

Nein, das ist eines Fuldigors doch nicht würdig! Besser ist schon: „Was ihr erblickt, könnt ihr nicht in Worte fassen, so gewaltig ist es. Jedes Härchen eures Körpers stellt sich auf; ihr könnt Seine Macht auf eurer Haut förmlich spüren, ihr könnt sie schmecken und riechen, und ihr hört sie, als in euren Köpfen eine Stimme erklingt, dröhnend, doch voller Wohlklang, streng und gütig zugleich. Ja, mit jedem eurer Sinne nehmt ihr die Göttlichkeit des Allweisen wahr. (...) Die ganze Rückreise über und noch länger steht ihr unter dem Eindruck der Begegnung mit dem Alten Drachen. Wollte jemand von euch wissen, wie der Allweise denn nun aussieht – ihr könntet die Frage nicht beantworten.“

Nun, lieber Meister; statistisch gesehen hat jeder aventurische Held der 15. Stufe 7,3 Riesenlindwürmer erschlagen. Ein Zusammentreffen mit Fuldigor ist ein beeindruckendes Erlebnis, das die Helden für den Rest ihres Lebens prägen sollte und keinesfalls als weitere Drachenbegegnung ‚abgehakt‘ werden darf. Damit Sie das Auftreten des Alten Drachen gebührend in Szene setzen können, sollten Sie sich vorher einige Gedanken darüber machen. Am besten, Sie formulieren schriftlich einen schönen Text, den Sie den Spielern, wenn sie des Alten Drachen zum ersten Mal ansichtig werden, vorlesen können – mit reichlich Pathos in der Stimme, versteht sich. Schließlich zerstört die Stimmung nichts so sehr, als wenn der Spielleiter gerade beim Auftritt Fuldigors ins Stottern oder Grübeln kommt. Vermeiden Sie den Namen Fuldigor, vermeiden Sie auch solch profane Adjektive wie ‚groß‘ und ‚schön‘. Verwenden Sie statt dessen

lieber ‚der Allweise‘, ‚der Göttliche‘ oder das schlichte Fürwort ‚Er‘; beschreiben Sie Fuldigor als ‚gewaltig‘, ‚überwältigend‘, ‚göttlich‘ und ‚übermächtig‘. Ihre Ausführungen sollten so nebulös wie möglich sein, es mag aber angehen, dass sich in die Sinneseindrücke der Helden für Bruchteile eines Augenblicks Bilder mischen, die ihrer eigenen Vorstellung entspringen. Das Hirn versucht halt, die Empfindungen beim Anblick Fuldigors irgendwie mit der beschränkten Vorstellungskraft eines Sterblichen in Einklang zu bringen. So hat jeder Held eine andere Erinnerung an den Allweisen, und der eine oder andere mag auch den berühmten Wald aus tausendjährigen Eichen auf dem Rücken des Alten Drachen gesehen haben – sicher ist er sich dessen jedoch nicht.

»Eure ehrenwerte Spektabilität Orchet von Hirschfurten, meine ergebensten Grüße und besten Wünsche entsende ich Euch aus dem winterlichen Neersand. Leider kann ich, zu meinem tiefsten Bedauern, nichts Positives berichten. Trotz intensiver Nachforschungen und aller menschenmöglichen Untersuchungen unter Einbezug von geist- sowie körpermanipulierender Magie gelang es mir nach einjähriger mühevoller Arbeit nicht, mehr als bereits Vorliegendes zu präsentieren. Zum Verbleib, Aufenthalt sowie Handlung des allweisen Fuldigor sind keinerlei gesicherte Quellen auszumachen. Trotz vielerlei Behauptungen über Begegnungen mit dem benannten Alten Drachen hielt keiner der Augenzeugen einer eingehenderen Befragung stand, wessenthalb alle Aussagen nachträglich als unwahr zu revidieren waren. Auch nach der Durchführung mehrerer Expeditionen war es mir nicht möglich, Anhaltspunkte bezüglich des Aufenthaltes Fuldigors zu entdecken.

Odilbert Fingerzeig, Neersand, den 18. Boron 1009 BF«

—aus einem Brief des Adeptus maior Odilbert Fingerzeig an seine Spektabilität Orchet von Hirschfurten

Meisterinformationen:

So ergeht es den meisten, die danach trachten, Fuldigors Aufenthalt zu ergründen (viele kommen bei dem Versuch auch im Ehernen Schwert zu Tode). Der Alte Drache lässt sich zwar bisweilen von Sterblichen aufsuchen, aber längst nicht von jedem. Sollten Ihre Recken also eine Audienz beim Allweisen erhalten, ist das eine ganz unbeschreibliche Ehre, was Sie im Rollenspiel deutlich machen müssen.

Wofür sollten die Helden Fuldigor auch bemühen? Der



Allweise denkt in anderen Dimensionen als der Sterbliche; Sein Horizont ist göttlich. Bitten die Helden ihn um Hilfe gegen Räuber, die ein Dorf terrorisieren, dann ist das genauso, als wenn eine Fliege einen Recken um Beistand bittet, weil am Teich ein Laubfrosch sitzt, der ihre Kameraden frisst. Mag sein, dass den Alten Drachen das Schicksal der gepeinigten Dörfler dauert; es ist aber der Lauf der Welt, dass Menschen Menschen schaden. Kosmisch gesehen – und in diesen Bahnen denkt Fuldigor ja – ist das völlig ohne Bedeutung. Wie sagte der Allweise selbst, zitiert in den Aufzeichnungen von Pher Drodont: „Wie meine Brüder hüte ich die Waage des Gleichgewichts, doch ich bin Fuldigor, der Beender. Ich greife nur ein, wenn Macht über ihre natürliche Zeit hinaus besteht.“

Pher Drodonts Suche

»Seit Tagen schon versuchten magische Fallen uns abzuschrecken: Elbennebel wallte auf und formte sich zu mannigfaltigen Trugbildern, Wettermeisterschaft ließ eiskalten Sturm über uns hereinkommen. Feurige Menetekel erschienen auf den Wänden, hohle Vokolimben warnten uns in unbekannten Sprachen vor dem Weitergehen. Meine Fähigkeit, Magie zu sehen, hatte mich einigen Bannkreisen ausweichen lassen, aber meinen Söldnern hatte die Kraft des Erzes alle großen Waffen aus den Händen gerissen. In jedem Stein, in jeder Wand konnten solche Fallen lauern, manche davon von Drachenmacht vor Jahrtausenden angelegt, manche davon erst vor wenigen Wochen! Die Botschaft war stets die gleiche: „Kehr um, wenn du das schon fürchtest.“

Ich jedoch fürchtete nichts so sehr wie meine unbefriedigte Wissbegier am Ende meines Lebens – so war ich der einzige, der bis zum Ende der Schlucht ging. Unter mir lag der Krater, größer als jeder, den ich zuvor gesehen hatte. Die Bresche, durch die ich getreten war, war unverkennbar durch Magie geformt. Der Alte Drache wollte, dass Sterbliche ihn aufsuchen konnten – gewisse Sterbliche!«

—aus dem Compendium Drakomagia des Erzmagiers Pher Drodont von Nebachot, Hela-Horas-Zeit, Abschrift der Akademie zu Punin, Übersetzung aus dem Tulamidyä

Meisterinformationen:

Eigentlich muss sich Fuldigor gar nicht solch profaner Mittel wie magischer Fallen bedienen, denn kraft seiner Gedanken kann er leicht verhindern, dass sein Aufenthaltsort von Sterblichen entdeckt wird. Der Suchende wird gewissermaßen per undurchschaubarer Illusionen stets am Ziel vorbeigelenkt, oder eine plötzliche Eingabe bringt ihn unversehens von seinem Trachten ab. Die Fallen, von denen Pher Drodont schreibt, sind als Prüfung zu verstehen und eher ein Zeichen dafür, dass Fuldigor einer Audienz nicht abgeneigt ist. Dem einen oder anderen Sterblichen erwies der Allweise diese Gnade; wir haben hier drei Beispiele ausgesucht.

»Doch als er des Allweisen ansichtig wurde, da verließ den Unbezwingbaren der Mut. Er sank auf die Knie, und es ward ihm verwehrt, die Frage zu stellen. Der Allwissende aber wusste längst, was Leomar bewegte, und antwortete ihm dennoch frei heraus. Dass der edelste aller sey, der Demut vor dem Wissen zeige und die Weisen ehre. Da erschrak der Recke wohl mächtig, freute

sich aber der Antwort sehr.«

—aus einer alten Chronik des Rondratempels zu Baburin über den Besuch des Hl. Leomar bei Fuldigor

»Fuldigor sprach nicht nur so, dass jeder von uns seine Muttersprache vernahm – das taten viele Zaubervesen. Vielmehr führte Er mit jedem von uns ein eigenes Gespräch. Wenn fünf Menschen im Regen stehen, werden sie dann vom gleichen Wasser nass?

Der Strom, der sich wellenartig über uns ergoss, war für jeden sterblichen Geist zu viel. Jeder von uns nahm andere Tropfen der Wahrheit auf und tausendmal mehr versickerten ungehört (...) In meinem Kopf rauschte es, als ob ein ganzer Ozean langsam rings um mich abfloss. Ich war sicher, nur einen Bruchteil von Fuldigors Antwort behalten zu haben.«

—aus Am 50. Tor – Von der Problematik weithreichender Prophezeiungen, Niobara von Anchopal, ca. 550 BE, Exemplar der Hohen Akademie zu Punin)

»Unwillkürlich war ich auf die Knie gefallen, als die gewaltige Sprache der Drachen über mich hinwegbrauste. Es waren zugleich Worte, Gedanken und Bilder, Löwengebrüll, Sturmwind und Aschenhauch. Mein Leib und mein Geist erbeben unter dem Ansturm einer Macht, die so alt war wie die Welt.

Fuldigors erste Antwort brach mit Urgewalt über mich herein. Jeder seiner Gedanken war wie ein glitzernder Kristall voll gezackter Kanten, die in das offene Fleisch meines Geistes drangen. Seinen Inhalt zu verstehen hieß nur ihn aufzunehmen, wo seine Schärfe sich am wenigsten schmerzhaft in meinen begrenzten Verstand fügte.

Aber wo mir das gelang, erahnte ich die Schönheit von Sanftmut und Weisheit darin. Mein Gehirn erzitterte, als sich gewaltige Bilder und Vorstellungen in überirdischen Farben ihre Bahn hinein brachen. Ich taumelte unter dem Eindruck von Erinnerungen, die nicht meine waren. Mich trafen Folgerungen, die zu ziehen ich außerstande war. Ich benötigte später noch Stunden, um Bilder zu verstehen, die in Augenblicken auf mich einstürmten. Und manche von Fuldigors Offenbarungen liegen bis heute unzugänglich in meinem Geist wie Diamanten, die wohl niemals gefunden werden.«

—aus den persönlichen Aufzeichnungen Raidri Conchobairs

Meisterinformationen:

Wir denken, dass die drei obigen Passagen mehr sagen als tausend Meisterinformationen.

Jetzt wird sich Ihnen als Spielleiter aber die Frage stellen, was Sie nun mit Fuldigor anfangen sollen, wenn der alte Drache doch so unnahbar ist. Erstens sind Ihre Helden ja nicht irgendwelche dahergelaufenen Halunken (das wollen wir doch schwer hoffen), sondern eben echte Helden. Damit haben sie schon einen Pluspunkt. Jetzt müssen Sie nur noch dafür sorgen, dass Ihre Recken Fuldigor in einer wirklich außergewöhnlichen Angelegenheit aufsuchen. (Ein Orkkrieg etwa wäre für den Allweisen keine solche extraordinäre Affäre, die Einweihung des ersten öffentlichen Tempels des Namenlosen in Gareth schon.) Möglicherweise wollen die Helden den Allweisen gar nicht aus eigenem Antrieb heraus aufsuchen, aber ein großer Magier unserer Zeit wünscht ihre Begleitung auf seiner Expedition ins Eherne Schwert. Oder es mag sein, dass gar Fuldigor selbst – gerade wegen seiner Perspektive als Unsterblicher – die Hilfe Ihrer Kämpen braucht. Wie Sie sehen: Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg.



Die Blauen Mahre

»Inmitten dieser schneebedeckten, zerklüfteten Felsen, weit oberhalb der zerpfückten Wolkendecke, fand sich ein schuppiges Wesen.

Selbst halb vom umherstiebenden Schnee bedeckt, lag es auf dem kalten Stein, zur Hälfte im Schutze einer Höhle, die bis weit ins unergründliche Innere des Gebirges reichte, mit dem Oberleib aber auf einem scharfkantigen Felsvorsprung, so dass die glasigen Augen der mannsgroßen Kreatur just über den Abriss schauten und starren Blickes die felsige Szenerie des Gebirges unterhalb beobachten konnten.

Ebenso wie die Eiskristalle der Flocken oder kältestarren Zapfen glitzerten die Schuppen des Blauen Mahrs im ungetrübten Sonnenlicht. Kaum eine Regung verriet die Anwesenheit des blau-schuppigen Körpers.

Tausend Schritt tiefer mühte sich ein winziger Punkt durch den hohen Schnee, die Hänge zu erklimmen und die Spalten zu überwinden. Es war der Jäger, der verzweifelt trachtete, vor dem Einbruch der Dämmerung eine Höhle zum Schutz gegen die todbringende Kälte zu finden.

Kaum, dass sich die ersten leuchtenden Augen am schwarzen Firmament geöffnet hatten, begann sich die fischähnliche Kreatur zu regen. Die von der Kälte steifen Gelenke knackten, als sich der Mahr mit den kräftigen Armen zurück in die Grotte schob. Einige Augenblicke noch, einige hundert Schritt durch die unendlich verzweigten Gänge und Höhlen, um dem Rest der Sippschaft die Kunde zu bringen. Auch heute nacht würden die Blauen Mahre sich in ihrem blutigen Handwerk üben.«

aus Wolfsland, dem Nordlandroman des großen aventurischen Reiseschriftstellers Kara Ben Yngerymm.

Meisterinformationen:

Die Blauen Mahre existieren wahrhaftig hoch oben in der Kälte des Ehernen Schwertes. Immer wieder berichten Bergkristallsammler oder Abenteurer, die sich in die Höhen des Massivs vorwagten, jene Kreaturen gesehen zu haben. Kara Ben Yngerymm sammelte diese Geschichten und hat daraus recht treffend die Gestalt der Blauen Mahre rekonstruiert.

Bisweilen (aber hinreichend selten) sieht man die Mahre auch weit unterhalb der Eisgrenze. Vermutlich verschaffen sie sich hier Dinge, die es in Firuns Reich nicht gibt, die sie aber zum Leben brauchen (etwa Holz für ihre Speere, Beeren, Wurzeln oder Wild). In der Nähe von Siedlungen lassen sich die Kreaturen aber niemals blicken.

Woher die Mahre stammen, weiß niemand. Vermutlich sind sie den Neckern verwandte Wesen, die bei Efferd in Ungnade gefallen sind und von dem Gott zur Strafe ins Gebirge, weitab jeden Gewässers, verbannt wurden, um fortan die Weltengrenze zu bewachen.

Menschen, Elfen und merkwürdigerweise besonders



©. ARDAD . 97

Zwerge werden von den Mahren nicht gerne in ihren Gefilden gesehen. Bisweilen kann man sich aber mit den unheimlichen Fischwesen friedlich einigen – es ist eben nur sehr schwierig.

Was ihre angeblichen magischen Kräfte angeht, so handelt es sich hierbei nur um eine schwache, instinktive Form der Beherrschungszauberei, die überdies keineswegs allen Mitgliedern dieses Volkes zur Verfügung steht.

Als Kämpfer jedoch muss man sie fürchten, denn den Umgang mit Wurfspeer und Spieß verstehen sie meisterlich.

Werte eines durchschnittlichen Blauen Mahrs:

MU: 17 **KL:** 10 **IN:** 12 **CH:** 11 **FF:** 13 **GE:** 13 **KK:** 12
MR: 10 **LE:** 45 **AT/PA:** 14/12 (Stoßspeer) **RS:** 3 (Schuppenhaut)
Größe: um85F. **Schuppenfarbe:** blau **Augenfarbe:** weiß
Wurfaffen (Wurfspeer): 18

Bei 1-5 auf W20 handelt es sich um einen magisch begabten Mahr. Würfeln Sie in diesem Falle einmal pro Kampf eine Klugheitsprobe (+MR des Helden, der mit der Kreatur ficht). Gelingt die Probe, steht der betreffende Held bis zum nächsten Sonnenaufgang unter einem Bann, der wie ein Mit-telding aus einem BANNBALADIN und einem IMPERAVI ANIMUS wirkt.



Städte und Dörfer des Nordens

Bjaldorn

Einwohner: um 800
Tempel: Firun, Travia
Stadtherr: Baron Trautmann III. von Bjaldorn
Garnisonen: 10 Freischützen, 5 Gardisten des Barons
Wappen: schreitender silberner Bär auf grünem Grund
Gasthöfe: Bärenstube (Q6/P5/S21), Zum Schratenbaum (Q4/P5/S14), Nordlicht (Q7/P7/S16)

»Größer als Gareth and prächtiger als Vinsalt mit seinen hundert Türmen liegt sie da, die Stadt Bjaldorn. Zumindest kommt es einem nach vier Tagen Nornja so vor.«

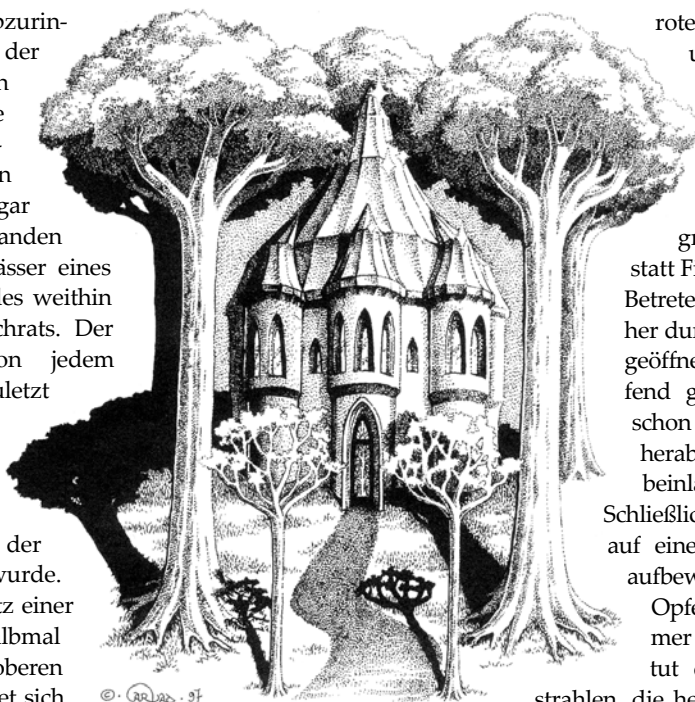
—zynische handschriftliche Randnotiz, gefunden im Wahrhaften Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden

Der Autor obiger Zeilen tut Bjaldorn eigentlich unrecht. Sicherlich kann das kleine Städtchen am Fuß der Nordwalser Höhen, was etwa Größe, Nachtleben und Warenangebot angeht, mit den genannten Metropolen nicht konkurrieren, allerdings ist es ihnen auch in puncto Armut und Elend haushoch unterlegen.

Die Gründung der Stadt geht der Sage nach auf Frinja zurück, die Schwester Bjalas des Bogners, der einst Geliebter Ifirns war. Firuns milde Tochter selbst trug Frinja auf, an dieser Stelle dem Wintergott einen Tempel mit einer Kuppel aus Kristall und eine Feste für die Menschen – den Bjaladorn – zu errichten. (Dorn bedeutet in der Sprache der Nordländer nichts anderes als Burg.) Schon bald siedelten hier Leute aus aller Herren Länder, um dem finsternen

Wald Korn, Wild und Holz abzurufen. Durch ein Bündnis der Herren von Bjaldorn mit den Waldschraten konnten die Siedler ihrer Arbeit unbehelligt nachgehen. Bisweilen halfen ihnen die Schrate sogar bei Überfällen von Räuberbanden und erhielten dafür einige Fässer eines hochprozentigen Schnapses, des weithin bekannten Bjaldorner Waldschrats. Der Pakt wird traditionell von jedem Bjaldorner Baron erneuert, zuletzt von Trautmann III.

Schon von weitem grüßt den Reisenden die Burg, die auf dem steilen Bjalaberg nordwestlich der eigentlichen Siedlung erbaut wurde. Ein Pfad windet sich im Schutz einer hölzernen Palisade eineinhalbmal den Hang vom unteren zum oberen Torhaus hinauf. Dahinter findet sich ein länglicher Hof, um den sich hufeisenförmig der Bergfried, die Stallungen, die hohe Halle und die Gesindehäuser grup-



pieren. Gebäude sind teils aus Marmor, teils aus Eichenholz errichtet; bemerkenswert ist der sechseckige Grundriss von Torturm und Bergfried, der wohl auf norbardische Tradition zurückzuführen ist. Am Fuße des Burgbergs liegt schließlich die eigentliche Stadt; betritt man die Bjaldorn durch das Südtor, gelangt man direkt auf den Marktplatz, an dem auch der hiesige Traviatempel steht – ein wunderschöner Holzbau, der ohne einen einzigen Nagel zusammengefügt wurde; überhaupt sind alle Häuser der Stadt aus dem schweren Holz der Nornja-Eiche erbaut.

Die Bjaldorner sind ein stolzes Völkchen. Sie arbeiten hart auf ihren Feldern, doch kann sich keiner von ihnen allein von Peraines Früchten ernähren. Allerdings gewährt der Baron jedem Untertan Jagdfreiheit, und wenn man dann nebenbei noch ein wenig Waldschrat brennt, hat man ein gutes Auskommen. Trautmann III. steht, wie einst schon seine Vorfahren, in hohem Ansehen beim Volk, nur Firun höchstselbst genießt mehr Ansehen. Und wenn auch nicht jeder Bjaldorner ein geborener Kämpfer ist, so würde er doch mit Freude und erhobenen Hauptes für seinen Lehnsherrn ins Felde ziehen.

Überquert man den Marktplatz und folgt der Straße, gelangt man zum Firunstor; kurz dahinter liegt eine Kreuzung, und zur Rechten führt der Weg zum unteren Torturm der Bjalaburg, geradeaus zum Paavitor und weiter zur genannten Stadt an der Brecheisbucht, zur Linken aber gelangt man zum wohl markantesten Gebäude Bjaldorns, ja, vielleicht des ganzen Nordens: dem Firuntempel, der Halle von Kristall.

Inmitten eines Rings aus mächtigen, finstergrünen Firunsfichten liegt das wichtigste Heiligtum des Wintergottes in Aventurien.

Sieben kreisrunde Kammern, abwechselnd aus rotem und schwarzem Marmor erbaut und mit filigranen Fenstern aus hauchdünnem Eis, reihen sich zu einem Ring auf und dienen einer gleißenden Kristallkuppel als Fundament. Es mag sein, dass die Hohetempel der restlichen Elf größer sind, prächtiger als die Heimstatt Firuns sind sie jedoch nicht.

Betreten wird das Tempelhaus von Norden her durch ein Tor, dessen Schnitzwerk einen geöffneten Bärenrachen darstellt und so treffend gestaltet ist, dass dem Unbedarften schon ein kalter Schauer den Rücken herabläuft, wenn er zwischen den beinlangen Reißzähnen hindurchschreitet.

Schließlich gelangt man in die Kristallhalle, wo auf einem Altar in der Mitte Firuns Ring aufbewahrt wird. Bethänke und auch einen Opferstock sucht man vergebens; wer immer Firun eine Gabe darbringen möchte, tut dies direkt am Altar. Die Sonnenstrahlen, die hell und klar durch die Kristallkuppel

fallen, tauchen die Halle in ein bläuliches Licht, das den Gläubigen unwillkürlich frösteln lässt. Rings um den Altarraum sind an den



Wänden Felle von Firunsbären und wilden Schneedachsen aufgehängt, hinter denen sich die Zugänge zu den runden Wohnkammern befinden. Einige stehen leer, andere werden von gewöhnlichen Geweihten benutzt, die sich gerade in Bjaldorn aufhalten, und in einer residiert der Weiße Mann. Wer sich unter letzterem einen Jäger von hünenhafter Statur

vorstellt, der wird enttäuscht sein: Der oberste Firungeweichte ist von eher kleinem Wuchs; wie er wirklich aussieht, vermag niemand zu sagen, da er stets eine Eisbärenmaske trägt. Südlich des Tempelhauses liegt schließlich ein kleiner Weiher, an dem sich einst der Sage nach Bjala und Ifirn begegneten, womit die Geschichte der Stadt ihren Anfang nahm ...

Eestiva

Einwohner: um 600 (etwa 30% Nivesen und Norbarden)
Tempel: Ifirn
Stadtherrin: Vögtin Nija von Paavi-Lettamund
Garnisonen: 5 Stadtbüttel, 15 freiwillige Hilfsbüttel
Wappen: übereinander drei weiße Schwanenfedern auf grünem Grund
Gasthöfe: Zur weißen Feder (Q5/P4/S19)

Eigentlich wäre Eestiva gar nicht der Rede wert, stünde hier nicht ein wunderschöner Tempel der Ifirn. Genau in der Mitte der Stadt findet sich ein Weiher, auf dem unzählige Seerosen schwimmen. Das Summen tsabunter Libellen erfüllt die Luft, wunderschöne, weiße Ifirnsrosen stehen am Ufer, und Schwäne mit silbernem Gefieder, wie sie nur hier vorkommen, gleiten majestätisch über das Wasser. Auf einer Insel inmitten dieses märchenhaften

Sees, der dem Traum einer Blütenfee entsprungen zu sein scheint, steht der Tempel. Man erreicht das kleine, vom Sockel bis zum Dachfirst weißgetünchte Gebäude über einen schmalen Steg. Vergeblich sucht man nach einer Tür, um ins Innere zu gelangen, nur einige niedrige Luken sind zu entdecken. Das hübsche kleine Häuschen ist nämlich die Heimstatt der Schwäne, der Tempel hingegen ist das Ganze: der Teich, die Insel und die Ifirnsrosensträucher. Es gibt auch keine Geweihten Ifirns in Eestiva die Gebete gelangen von selbst an das Ohr der milden Firuntochter, und Opfergaben nehmen die Schwäne entgegen. Wann immer man das Heiligtum aufsucht, herrscht dort eine milde, frühlingshafte Temperatur. Nur im Firunmond wird es gerade so kalt, dass sich auf dem Wasser eine dünne Eisschicht bildet.

Farlorn

Einwohner: 130
Tempel: Firun, Mokoscha-Schrein, Ifirn-Schrein
Gasthöfe: keine, Reisende können bei den ansässigen Familien unterkommen

Farlorn ist ein kleines, unscheinbares Dörfchen, fernab jeglicher Zivilisation gelegen. Die meiste Zeit des Jahres ist es hier kalt und unwirtlich, nur in den Sommermonaten mag es einen Reisenden einmal hierher verschlagen. Die Bevölkerung des kleinen Ortes setzt sich zu etwa gleichen Teilen aus Nivesen und Norbarden zusammen, die überwiegend von der Jagd leben.

Die Siedlung besteht aus etwa zwei Dutzend verstreut stehenden Blockhütten, ohne dass in ihrer Anordnung so etwas wie Straßenzüge zu erkennen wären. Nur zwei Gebäude sind – wenigstens zum Teil – aus Steinen erbaut. Zum einen ist dies der örtliche Firun-Tempel, dessen Mauern bis zu einer Höhe von einem Schritt aus

Stein bestehen. Er ist einem thorwalschen Langhaus nicht unähnlich, wobei der hohe Giebel des Daches in der Mitte von einem kleinen Türmchen unterbrochen wird, das mit gottgefälligen Reliefs verziert ist. Im Inneren befindet sich eine Reihe von mannshohen Schnitzereien, die die Geschichten von Frevlern und ihren Strafen erzählen. Der Geweihte Neerjan Gartimpski leitet sein Gotteshaus mit Inbrunst und einer ungewöhnlichen Vergnügtheit.

Das zweite Steinhaus ist die Niederlassung des Händlers Ugdalf Urrisk, eines typischen Vertreters des Norbardenvolkes. Er ist mittleren Alters, hat eine Frau namens Eila und einen kleinen Sohn namens Larik.

In Ugdalfs Handelsniederlassung kann man neben allerlei Rüstzeug für die Reise im Norden auch eine kleine Auswahl an Waffen erwerben. Das Haus verfügt über einen großen Gastraum mit vier Etagenbetten, den Ugdalf gelegentlich Reisenden gegen ein saftiges Entgelt zur Verfügung stellt. Gerne verleiht oder verkauft er auch Schneedachs-Schlitten.

Frigorn

Einwohner: 150 (davon 60% Nivesen, 15% Norbarden)
Tempel: Firun-Schrein
Gasthöfe: Gästehaus in der Dorfmitte (Schlafsaal mit 20 Betten)

Das überwiegend nivesisch geprägte Dorf besteht aus etwa 20 recht heruntergekommenen Blockbütten, die an einem gewundenen Weg entlang aufgereiht sind; eine der Hütten ist als Gästehaus eingerichtet, zu dem eine Schwitzhütte gehört. Bevor man allerdings hier einkehrt, muss man eine peinlich genaue Untersuchung durch den Schamanen hinter

sich bringen; danach jedoch kann man sich bester Gastfreundschaft erfreuen. Am Südausgang der Ortschaft steht sich ein größeres, verfallenes Haus, das einmal einem Schwarzmagier gehört haben soll, und die Bewohner Frigorns berichten auch von einem sagenhaften Eispalast, der am Nordrand der Siedlung gestanden und von der zaubermächtigen Reifkönigin Lysira bewohnt worden sein soll.

Meisterinformationen:

Das Haus am Südausgang gehörte einmal dem berühmten Chimärologen Zurbaran von Frigorn, der hauptsächlich



durch sein götterlästerliches Werk *Vom Leben ...* zu zweifelhaftem Ruhm gekommen ist. Die Untersuchung, die jeder Fremde über sich ergehen lassen muss, ist darauf

zurückzuführen, dass im Jahre 1011 Südländer die Zorgan-Pocken in Frigorn einschleppten. Wer sich der Visitation widersetzt, bringt die Dorfgemeinschaft gegen sich auf.

Frisov

Einwohner: etwa 50 (20% Nivesen, 10% Norbarden)
Tempel: Efferd-Schrein
Gasthöfe: Schänke Zum Windfang (Q3/P3/S6)

Ehemals war Frisov nur ein Stützpunkt für die Walfänger aus Paavi, der zwar selten, aber doch immer wieder angelaufen wurde. Seit der Hafen der Stadt an der Brecheisbucht jedoch ganzjährig vereist ist, kommen immer mehr Schiffe auch nach Frisov, um hier zu ankern und ihre Waren zum Weitertransport über Land zu löschen. Diese Arbeit verrichten vorwiegend Nivesen mit ihren Umiaks.

An der Ostseite der Mündung des Frisund gelegen, besteht der Weiler aus ungefähr einem Dutzend hölzerner Hütten.

Kusliker Nachtleben kann man hier nicht gerade erwarten. Nur im Sommer, wenn einige große Walfangschiffe vor dem Dorf ankern, ist auch der ‚Windfang‘, die einzige Schänke der Ortschaft, mit laut feiernden Seeleuten gut gefüllt, in den übrigen Monaten jedoch ...

Meisterinformationen:

Führend, was die Nutzung Frisovs als Hafen anbetrifft, ist der Händler Mokosch Irgjeloff aus Paavi, der als erster hier Schiffe be- und entlud. Ein Dorn im Auge ist ihm allerdings der Schulze Welf Nattel, der versucht, das beste für sein Dorf herauszuholen und somit Irgjeloffs Monopolstellung zu brechen trachtet.

Leskari

Einwohner: um 450
Garnisonen: 5 Stadtbüttel
Tempel: Firun, Swafnir
Gasthäuser: eine namenlose Spelunke (Q2/P4/S12)

»Ein äußerst karger Boden, auf dem kaum etwas zu gedeihen vermag bis auf die das Land bedeckenden weiten Birken- und Lärchenwälder der Tundra und einiger anderer anspruchsloser Pflanzenarten, beherrscht die Umgebung. Dementsprechend mühsam gestaltet es sich für die Bauersleute, den Schollen etwas abzutrotzen, bedarf es doch harter Arbeit und langer Gebete, bis Peraine die Fleißigen endlich ihre Früchte ernten lässt. Nur die warmen Wasser des reißenden Nuran Leskari ermöglichen überhaupt etwas Ackerbau.

Das mag der Grund sein, weswegen die Siedlung Leskari, die sich selber tönend ‚Stadt‘ tituliert, nur wenige Bauern beherbergt und die Vielzahl der Bewohner diesen Flecken wegen Seiner Abgeschiedenheit und Gesetzlosigkeit gewählt haben, keinesfalls jedoch um einem göttergefügigen, fleißigen Tagewerk nachzugehen.

In den kältesten Monden des Götterlaufes ziehen sich die ledergesichtigen Holzfäller aus ihren Lagern in den Wäldern zurück in ihre armseligen Behausungen am Rande der Siedlung, die Goldsucher – um die Zahl vermindert, die der sprudelnde, wilde Nuran Leskari bäuchlings mit sich in den Golf trieb – kehren ihrem Steck-

land den Rücken und bauen ihre Hütten auf dem gefrorenen Morast der verbliebenen Plätze auf.

Abends drängt sich dann allerlei Volk in der Spelunke oder in den engen, von windschiefen Schuppen gesäumten Gassen, und bei vielen Halsabschneidern sitzt das Messer gar zu locker.

Spaziert man über die glitschigen, hölzernen Trottoirs, kann man die wenigen Bauten betrachten, welche der so gern verwandten Bezeichnung ‚Stadt‘ gerecht werden. Zu nennen sind hier der Firuntempel, klein, aber kunstvoll aus dem Basalt der Nebelzinnen erbaut, sowie das Haus des Swafnir, errichtet etwas außerhalb der Siedlung über dem Skelett eines gestrandeten Pottwals.«

—aus dem bezeugten Reisebericht *Gestrandet des Havener Kauffahrers Brandhub Rhodrio; Havena, 1016 BF*

Meisterinformationen:

Die Gerichtshoheit der Stadt liegt in den Händen des korrupten Herrn Darek, und den Arm des Gesetzes bilden fünf altersschwache Büttel.

Wer in Leskari weilt und mit den örtlichen Gegebenheiten nicht vertraut ist, läuft nur zu leicht Gefahr, als Leiche oder bedauernswertes Opfer eines ‚Justizirrtums‘ zu enden. Walfänger meiden den Ort wegen des Swafnirtempels und der hier häufig ankernden Thorwaler Drachen.

Oblosch

Einwohner: keine lebenden
Garnisonen: keine mehr
Tempel: keine offenen
Gasthäuser: keine in Betrieb

Am Mittellauf des Frisund, vielleicht fünfzig Meilen nordwestlich des Alavi-Sees, findet man die Ruinen von Oblosch; ihr Ursprung geht auf zwergische Goldsucher zurück, die hier im Jahre 912 BF unweit des Flusses faustgroße Klumpen

des edlen Metalls direkt unter der Grasnarbe fanden. Die Nachricht von den sagenhaften Funden verbreitete sich wie ein Lauffeuer und zog allerlei Volk an: Glücksritter, entlaufene Sträflinge, Halsabschneider wollten sich ein Stück Steckland sichern, Huren und Freudenknaben an der Einsamkeit der Goldsucher verdienen. Innerhalb weniger Monate schwoll die Bevölkerung Obloschs auf 350 Seelen an. Doch die Blüte der Stadt währte nur drei Jahre; am 13. Rahja 915 BF wurde die Stadt von den Lieska-Leddu-Nivesen ausgelöscht.



Betritt man Oblosch von Süden her, fällt zunächst der ausgedehnte Boronanger ins Auge – die stattliche Anzahl der Gräber sind Zeugnis dafür, welche Zustände hier einst geherrscht haben müssen. Doch lassen wir die Ruhestätten der Toten rechter Hand liegen und folgen der schlammigen Straße. Vom ersten Gebäude, auf das wir treffen, steht nur noch die hölzerne Fassade. Ein Schild, auf dem sich der Schriftzug ‚Beim Holzbein-Hakon‘ erahnen lässt, schaukelt an nur einer Kette im Wind. Gegenüber dieses Amüsierhauses steht – recht gut erhalten – die ehemalige Schmiede. Fast glaubt man, noch das fröhliche, metallische Hämmern zu vernehmen, aber die Gebeine des Schmieds und seiner Familie, die in der Werkstatt verstreut liegen, bedeuten, dass man wohl einer Sinnestäuschung erlegen ist. Oder doch nicht? Wir gehen dem Klang nach, betreten die Stallung und entdecken schließlich die Quelle des Geräuschs: zwei alte Lampen, die vom zugigen Wind in regelmäßigem Takt gegeneinander geschlagen werden. Im Halbdunkel können wir noch die Reste dreier Stricke erkennen, die vom Deckengebälk hängen. Angeblich hat man ausgerechnet hier, fernab von Zivilisation, Recht und Gesetz, die berüchtigten Jaschek-Brüder aus Riva aufgeknüpft.

Wir verlassen die Schmiede wieder und wandeln die Straße hinab. Der Schlick reicht bis über die Knöchel; trotzdem meiden wir die morschen Trottoirs, in die man leicht einbrechen kann. An das saugende Geräusch bei jedem Schritt und das Knacken von im Schlamm versunkenen Knochen, die unter unseren Füßen zerbrechen, muss man sich eben gewöhnen.

Rechts und links des Weges reihen sich Sau- und Hurenhäuser aneinander, wir lesen aus den verblichenen Lettern Namen wie ‚Stutenstall‘, ‚Valpos Hammer‘ oder ‚Zucht-Haus‘. In diesen Etablissements die mehr oder weniger verfallen sind und noch auf zweihundert Schritt die Straße bis zum Ende der Stadt säumen, konnten die wenigen glücklichen Goldsucher ihren Fund gleich wieder loswerden. Wohngebäude findet man in Oblosch jedoch nicht; die Menschen, Zwerge und auch einige Elfen, die hier einst ihr Glück auf den Goldfeldern suchten, lebten meist in Zelten unweit ihres Stecklandes.

Jenseits der Stadt liegt die Steppe, die hier jedoch nicht bretteben ist, sondern eine Unzahl trichterförmiger Vertiefungen aufweist. Einst floß hier der Frisund, der im Laufe der Jahre oft sein Bett wechselte, und lud seine kostbare Fracht ab. Zur Blütezeit Obloschs brauchte man – wenn Phex einem hold war – nur ein paar Grasbüschel ausreißen, und schon lächelte einem blinkendes, blitzendes Gold ins Gesicht. Allerdings war das Fundgebiet bald abgegrast, doch noch immer zogen Geschichten von sagenhaftem Reichtum die Leute an den Frisund.

Die Händler verdienten reichlich an den überbeurten Schürfausrüstungen, die sie den unbedarften Neuankömmlingen andrehten, wertloses Steckland wurde mit einigen winzigen Goldkörnern präpariert und wechselte – aus Gesundheitsgründen, versteht sich – für viele Dukaten den Besitzer. Das Ende Obloschs stand bevor, es wäre auch ohne die Lieska-Leddu bald gekommen.

Meisterinformationen:

Oblosch ist eine Geisterstadt, und da dieser Begriff in Aventurien eine gänzlich andere Dimension hat als hierzulande, eignet sich solch ein Ort natürlich vorzüglich als Abenteuerschauplatz. Im Heft von **Meuchelmördern und Drachentöttern** finden Sie demzufolge den Szenariovorschlag **Die drei letzten Tage von Oblosch ...**

Zum Abschluss möchten wir noch den Begriff Steckland erklären. Es handelt sich dabei um ein Gebiet, das sich der Goldsucher absteckt, das ihm fürderhin gehört und in dem er nach Gold suchen und den Ertrag – sofern kein Zins anfällt – behalten darf. In den Goldgräberstädten des Nordens gibt es – von einigen selbsternannten, korrupten Schulzen vielleicht abgesehen – keine Autorität, die die Besitzverhältnisse überwacht oder rechtlich absichert. Das Steckland bleibt also meist so lange in den Händen seines Besitzers, wie er es mit Axt und Dolch gegen andere ‚Interessenten‘ verteidigen kann.

Paavi

Einwohner: 1.600 (davon 25% Nivesen und Norbarden)
Tempel: Firun, Efferd, Praios, Phex, Travia-Schrein
Stadtherr: Herzog Dermot von Paavi
Garnisonen: 10 Stadtbüttel, 30 Herzöglische Garde
Wappen: schwarzer, rotbewehrter Fuchs auf weißem Grund
Gasthöfe: Norbardenhof (Q6/P7/S26), Schiffers Ruh (Q4/P4/S33)

Die goldenen Zeiten Paavis begannen 930 BF mit Eintreffen Geldanas von Gareth: Als unliebsame Konkurrentin um den Kaiserthron in Gareth, die es zu beseitigen galt, wurde sie von den Häschern ihres Schwagers Perval durch ganz Aventurien gejagt, bis sie endlich in Paavi eine sichere Zuflucht fand. Geldana gab sich als Abgesandte des Mittelreichs aus, ernannte sich kurzerhand zur Herzogin und nahm zusammen mit ihren treuen



Gardisten die Geschicke des Ortes in die Hand; ihr und ihren Nachkommen gelang es, die unbedeutende Siedlung zu einer wichtigen Hafen- und Handelsstadt auszubauen. Als eine der ersten Amtshandlungen Geldanas wird die Errichtung von Kornspeichern genannt.

Geldana heiratete einen jungen Nivesenkrieger, der ihr auf der Flucht durch die nordaventurische Steppe einst das Leben gerettet hatte, und begründete damit eine Tradition, von der keiner ihrer Nachfolger abwich. Bisher hat jeder Spross derer von Paavi die Ehe mit einem Nivesen geschlossen, und deren Blut fließt mittlerweile so dick in den Adern der Herzogsfamilie, dass man Herzog Dermot kaum noch die mittelreichischen Ahnen ansieht und er über hervorragende Kontakte zu gut einem Dutzend Sippen verfügt. Dermots Reich umfasst ein Gebiet von etwa 25.000 Reichmeilen ohne feste Grenzen; er herrscht heutzutage über Paavi, Eestiva und einige kleinere Dörfer.

Waltran und Ambra gehören auch noch heute zu den wichtigsten Handelsgütern Paavis. Sobald der Ausguck eine Walschule in der Brecheisbucht sieht, springen die Walfänger in ihre neben den Meeresriesen klein und zerbrechlich wirkenden Ruderboote und greifen die Tiere mit dreizackigen Harpunen an. Fleisch und Speck werden teilweise in der Stadt selbst verbraucht, aber auch in aller Herren Länder verkauft. Überall in Aventurien bringen Laternen mit Tran aus Paavi Licht in die Finsternis; im fernen Vinsalt zwingen sich die feinen Damen in Corsettagen aus Walbarten oder genießen geräucherte Plattwalszunge, die als Delikatesse gilt.

Altpaavi

Mit dieser Bezeichnung benennen die alteingesessenen Bewohner Paavis nach dem unaufhaltsamen Zustrom von Goldsuchern und Glücksrittern jeglicher Art eher verzweifelt denn spöttisch den ältesten Teil der Stadt. Auf dem sanft ansteigenden Hügel ließ sich ihrerzeit Herzogin Geldana mit ihren Getreuen nieder, errichtete ebendort ihre Burg und befestigte die Kuppe mit einem wehrhaften hölzernen Wall. Im Schutze der Palisaden klammern sich aus Findlingen festgefügte Steinhäuser in die Flanken des Hügels. Die Dächer sind mit Gras und Moos bewachsen und ziehen sich bis zum Boden, um die Last der bis zu drei Schritt dicken Schneedecke im Winter besser zu verteilen. Die Gebäude Altpaavis beherbergen vornehmlich die Bauern, Bersteinsucher, Händler, Pelzjäger und anderes Volk, das schon seit Generationen hier lebt, während die Walfänger und Fischer von jeher den Strand und die zur Brecheisbucht hin abfallende Seite des Hügels außerhalb der Befestigung bevölkern. Die an unendliche Weiten des Meeres gewöhnten Seeleute hätten es in der drängenden Enge der Stadt auch nicht ausgehalten: Nur wenige Wege innerhalb der Palisaden sind breit genug für einen Karren oder Wagen, die meisten Gassen sind so schmal, dass man von Haustür zu Haustür springen kann, ohne durch den mitunter kniehohen Schlamm waten zu müssen.

Wichtige Gebäude in Altpaavi sind (neben Burg und Garnison) sicherlich der Pelzmarkt, ein großes, langgezogenes Gebäude, dessen Dach und Innenräume mit firungefälligen Darstellungen verziert sind und das den Jägern, Fallenstellern und Pelzhändlern als ständiger Handelsplatz dient, oder das Bernsteinhaus, äußerlich unscheinbar, innen jedoch mit reichem Schnitzwerk ausgestattet. Hier residiert die Gilde der Bernsteinsucher und seit kurzem auch der Goldhändler. Alljährlich im Praiosmond

veranstaltet die kleine Gilde Bernstein- und Goldauktionen für die Händler aus ganz Aventurien, der Preis des Goldes bestimmt sich dabei aus den Geboten der Käufer.

Einen großen Marktplatz, auf dem allerlei Waren des täglichen Gebrauchs feilgeboten werden, sucht man in Paavi vergebens. Statt dessen errichten die Händler ihre Buden und Stände links und rechts der breiten Hauptstraße, die sich in allerlei Windungen bis zur Herzogsburg zieht.

Flenserdunen

Auf dem Strand westlich von Altpaavi, breit genug für die ganze Länge eines Drachenschiffs, ruhen sauber aufgereiht die langen Ruderjollen und kleinen Fischerboote, während die großen Walfänger und Handelssegler im tiefen Wasser der Brecheisbucht vor Anker gehen. So etwas wie ein Hafenbecken oder gar eine Kaimauer nennt die Stadt Paavi nicht ihr eigen, lediglich die Uferböschung hat man vorsorglich mit Steinen gegen die Gewaltten Efferds befestigt.

Im Windschatten der hohen Lagerhäuser, die direkt an der Böschung stehen, liegen die Katen der Fischer und Robbenjäger, und mancher Walfangkapitän hat hier ebenfalls sein Domizil errichtet und macht stolz durch ein Tor aus zwei mächtigen Walkiefern auf sein Gewerbe aufmerksam. Die Häuser in Flenserdunen sind klein, ihre Dächer mit Grassoden bedeckt und die Steine mit Moos überzogen.

Zwischen den Lagerhäusern und dem Meer liegt der Flensplatz, der dem Stadtteil seinen Namen gab. Hier werden die erlegten Wale mit langen Tauen auf den Strand gezogen und von den Flensern mit ihren scharfen Messern zerlegt. Die Kiesel, die sonst zwischen dem schwarzen Sand funkelnd weiß schimmern, tragen auf dem Flensplatz ein rostigrotes Kleid aus Tausenden Ox getrockneten Blutes.

Aus Ziegeln hat man große Öfen gemauert, auf denen riesige Schmelzkessel sitzen, in denen der kleingeschnittene Walspeck ausgelassen wird. Das Öl kommt hernach in die Abgussbottiche. Um die Tranfässer in die Lagerhäuser rollen zu können, hat man auch eine breite Rampe die steile Böschung hinauf errichtet.

Neben dem Flensplatz steht ein hölzerner Turm, von dem aus man nach den Blasstrahlen von Walen Ausschau hält. Wird eine Herde der Swafnirsgeschöpfe gesichtet, läutet der Posten eine Glocke, und die wilde Hatz beginnt.

Goldgrund

Als der Ruf in Aventurien erschallte, dass bei Paavi Gold in der Letta zu finden sei, wuchs die Bevölkerung der Stadt schlagartig auf das Doppelte an. Da innerhalb der Wälle auch vorher schon kein Platz mehr vorhanden war, siedelten sich alle Neuankömmlinge südlich der Palisaden an und errichteten dort einen neuen Stadtteil, den man optimistisch Goldgrund nannte. Dass mit den Goldsuchern auch Freudenjungen, leichte Mädchen, Gaukler, Schnappsbrenner, aber auch viele gewissenlose Halsabschneider kamen, versteht sich von selbst. Will man sich im sonst eher provinziellen Paavi amüsieren ist im Goldgrund am rechten Platze; legt man es darauf an, vor der Zeit Borons Hallen zu betreten, dann auch ...

Natürlich gibt es im Goldgrund viele Etablissements höchst zweifelhaften Rufs. Genannt sei hier etwa der *Golddrausch*, in dem sich alltäglich gut 200 wilde Gesellen einfinden und sich bis zur Besinnungslosigkeit besaufen. Noch eine Spur übler ist das *Würfelpech*. Der hintere Teil der Kneipe ruht auf mächtigen Holzpfehlern im Wassergraben, der zur Schutz vor den Paavianen (wie man die Sumpfpflanzen hier nennt) die Siedlung umgibt. Schwächlinge haben



hier keinen Platz; wer sich nicht behaupten kann, wird meist sehr rasch durch die Hintertür hinausbefördert. Der damit verbundene Sturz in die eisige Fluten ist meist die letzte Erfahrung eines kurzen Lebens, so dieses nicht schon vorher ausgehaucht war. Dass in diesem Laden um die eigene Existenz gespielt wird, ist durchaus wörtlich zu nehmen.

Ist man krank oder verletzt, muss man notgedrungen den Feldscher Eikan Meeltheur aufsuchen. Die Jammergestalt ist dem Branntwein verfallen, ohne einen guten Schluck zittern seine Finger wie Espenlaub. Daher ist es ratsam, vor der Behandlung einen Vorschuss in Form einer Flasche Meskinnes oder Käämi zu entrichten. Meeltheurs einziger Freund ist der Ork Nargazz, der ihm treu zur Hand geht und dem Heiler auch hilft, wenn dieser einen Fehler begraben muss ...

Nivesendorf

Schon seit ungezählten Jahren lagerte sommers eine Sippe vom Stamm der Lieska-Jaärna an der Mündung der Letta; und wenn der Herbst die ersten Blätter bunt färbte, machte man sich stets mit den Karenen auf gen Süden – bis vor einigen Generationen das große Unglück hereinbrach: Eine Krankheit wütete unter den Tieren und dezimierte die Herde um neun Zehntel. Es

waren zu wenig Tiere übrig, als dass die Menschen die Wanderung und den langen Winter hätten überleben können, und so wurde beschlossen, den kümmerlichen Rest der Herde ziehen zu lassen und einstweilen hier an der Brecheisbucht zu bleiben, um von der Jagd oder Tauschgeschäften mit den Bewohnern Paavis zu leben. Wenn sich die Herde, die gewiss im Frühjahr wieder hierher zurückkehren würde, erholt hätte, würde man wieder das alt-hergebrachte Wanderleben aufnehmen. Die Zahl der Karene wuchs aber nur langsam; dafür fand sich im Meer Beute im Überfluss, etwa Robben oder auch Wale. So wurde aus dem angedachten Provisorium ein Dauerzustand, und die Lieska-Kangerluk, wie sich die Sippe nun nannte, gaben ihr Nomadendasein auf.

Ihre kleinen Katen haben die Lieska-Kangerluk in gebührendem Abstand zu den hektischen und lauten Südländern errichtet. Gemäß den alten nivesischen Traditionen befindet sich das Haus des Lathi in der Mitte des Dorfes, ganz in der Nähe davon die Taana und die ‚Ilulihellir‘. Die Eishöhle, so die wörtliche Übersetzung von Ilulihellir, ist ein Kellergewölbe, das von der ganzen Sippe in mühseliger Arbeit in den immerwährend gefrorenen Boden getrieben wurde. Selbst im Hochsommer ist es dort unten noch bitterkalt, so daß sich die Beute der Jäger sehr lange lagern lässt.

Die Waljagd

Paavi ist das Zentrum des nordaventurischen Walfangs, weshalb wir uns an dieser Stelle kurz diesem Gewerbe widmen wollen. Die riesigen Meeressäuger sind in der Brecheisbucht sehr zahlreich, und Thorwal ist weit weg ...

Aber wenden wir uns den gängigen Fangmethoden zu. Die Lieska-Kangerluk benutzen kurze Harpunen (Kejki) aus geschnitztem

Walbein, die sich in der Handhabung und Wirkung nicht nennenswert von einem Wurfspieß unterscheiden. Die Lanzen sind durch Leinen aus Robben- oder Seetigerdarm mit Schwimmern aus luftgefüllten Harnblasen derselben Tiere verbunden. Mit ihren Umjaks paddeln die Nivesen sich an ihre Beute, vornehmlich die einzelgängerischen Olportwale, heran und spicken sie förmlich mit Wurfspießen. Die Jagdtechnik der ‚südländischen‘ Walfänger unterscheidet sich vom Prinzip her nicht von der der Lieska-Kangerluk – kein Wunder, hat man sich doch einiges von den Nivesen abgeschaut. Allerdings verwendet man schwere, aus hartem Stahl geschmiedete Harpunen mit Doppelhaken, deren Handhabung nicht leicht ist. Die langgestreckten Walfangboote fassen acht Leute und laufen an beiden Enden spitz zu, so dass sie von vorne ebenso



gut wie von hinten gesteuert werden können. Die Harpune ist über eine Leine am Walhorn im Bug festgemacht, so dass der Wal durch das Schleppen des Bootes ermüdet. Bei günstigem Wind wird das Segel gehisst und treibt die Jolle voran. Seit einigen Jahren wagen sich die Wale nicht mehr in die Nähe der nördlichen Küsten – sie schienen wohl zu ahnen, dass man ihnen dort auflauert. So werden jetzt die kleinen Fangboote nicht mehr direkt vom Ufer, sondern von größeren Schiffen aus eingesetzt, die die hohe See auf der Suche nach den Blasfontänen der Tiere durchkreuzen. Diese Schiffe sind meist auch mit Harpun-Aalen (siehe **Die Seefahrt des Schwarzen Auges**) ausgestattet, die den Wal auf größere Entfernung zielsicher treffen und somit festhalten können. Die Walfänger in den Booten verrichten dann nur noch die blutige Arbeit, den Wal endgültig zu erlegen.

Die Harpunen:

Typ: Kejki (nivesische Harpune) **TP:** 1 W+5 **Gewicht (Unzen):** 80 **Reichweite:** 40 **TP+-Entfernung:** (+4/+2/0/-1) **Tabelle:** Wurfspieß

Typ: Wallanze **TP:** 2W+4 **Gewicht (Unzen):** 160 **Reichweite:** 25 **TP+-Entfernung:** (+6/+3/0/-1) **Tabelle:** Efferdbart

Ein Held, der nicht den Beruf des Harpuniers oder die Wallanze als Wurfaffe erlernt hat, muss einen Abzug auf sein Wurfaffentalent von -3 hinnehmen, und zwar so lange, bis er einen Talentsteigerungspunkt für diese Waffe aufwendet.



Völker des Nordens

Hirten, Jäger, Wolfsgeborene – das Leben der Nivesen

»[...] „Diese rothaarigen Dämonen haben uns das angetan. Wir waren zu sechst, ich bin der einzige, der noch übrig ist. Und das alles wegen ein paar Wolfspelzen. Sie haben unsere Waffen zerbrochen und uns fortgejagt, diese Bestien. Dann kamen die Wölfe. Sie haben uns gehetzt, und sie haben uns erwischt. Nur mit mir hatten die Götter ein Erbarmen. Aber ich werde mich rächen. Wie ist's mit euch, eure Jagd stören sie doch auch?“

„Bist in ihrem Land, musst dich nach ihren Gesetzen richten“, sagte ein grauhaariger Hüne. Damit war für die Jäger die Sache erledigt. [...]«

—aus *Wolfsland*, dem Nordlandroman des großen aventurischen Reiseschriftstellers Kara Ben Yngerymm.

So wie oben beschrieben kann eine Begegnung zwischen Nivesen und den Jänak, den Südländern ausgehen; die Regel ist das allerdings nicht. Die Nordlandnomaden sind eigentlich ein sehr gastfreundliches Volk und teilen das wenige, das sie besitzen, gern mit Fremden. Vorausgesetzt, diese wissen sich zu benehmen, achten das Land und die Gesetze der Himmelswölfe sowie die Regeln der Gastfreundschaft. Damiano zu Valavet, ein Hesindegeweihter und Völkerkundler aus dem Lieblichen Feld, lebte viele Jahre unter den Nivesen. Seine Erzählungen dienen im folgenden unserem Bericht als Grundlage.

Die Nivesenvölker

»Hesinde zum Grusse, liebe Schwester Gesine! Sicherlich wartest Du schon eine Weile auf neue Nachricht von mir. Ich habe meine erste Reise hinter mir; von Riva nach Norburg bin ich gezogen, und mit den Nivesen, die ich so gerne studieren möchte, bin ich nun schon mehr als einmal zusammengetroffen. Meine Beobachtungen will ich Dir getreulich schildern. Einiges, was in den Schriften unseres Tempels zu lesen steht, weiß ich zu bestätigen, etwa, dass das Volk das wir als Nivesen bezeichnen, im ganzen Gebiet zwischen dem Svellt und dem Ehernen Schwert lebt. Allerdings ziehen längst nicht alle von ihnen als Steppennomaden, immer den Karenen folgend, durch die Lande. Einige habe sich im nördlichen Bornland sesshaft gemacht und betreiben ein wenig Ackerbau, andere wiederum leben im Ehernen Schwert und nähren sich von der Jagd (...) Das Erscheinungsbild der Nivesen ist bereits trefflich in unserer Literatur beschrieben. Sie sind meist zwischen acht und zehn Spann groß, haben oft rotes, manchmal aber auch blondes oder braunes Haar, ihre Augen sind ein wenig schräggestellt. (Aufgefallen ist mir, dass einige Nivesen sehr hellbraune, fast bernsteingelbe Augen haben.) (...) Die Haut der Nivesen ist hell wie die eines Garethers, bräunt aber im Sommer sehr stark und wird fast so dunkel wie die eines Almadaners oder gar Novadis.«

Diesen, an sich treffenden, Worten möchten wir noch einige Punkte hinzufügen. Das erste, was etwa einem Mittelreicher zu den nordischen Steppennomaden einfällt, ist die Redenwendung *faul wie ein Nivese*. Nun, gewiss führen die Nomaden, die jahrein, jahraus ihren Karenherden hinterherziehen, ein sehr hartes Leben, das von Anstrengungen und Entbehrungen jeglicher Art geprägt ist. Hunger und Kälte sind ihnen eine ständige Bedrohung und werden oft über lange Zeit still ertragen. Die Nivesen aber sind

sehr zäh, was unter anderem auch daran liegt, dass nur die Stärksten unter ihnen das Erwachsenenalter erreichen und schwächliche Säuglinge hemmungslos ausgesetzt werden. Man tut den Nomaden also Unrecht, wenn man ihnen Faulheit vorwirft. Allerdings ist nach Ansicht der meisten zivilisierten Aventurier ein Mensch dann ‚fleißig‘, wenn er stetig danach strebt, in seinem Leben möglichst viele materielle Güter anzuhäufen sowie sich Land und Natur untertan zu machen. Beides ist den Nivesen fremd. Sie leben von dem, was die Himmelswölfe ihnen gaben, und belassen die Steppe so, wie sie Liska und die Ihren einst ‚gestalteten‘.

Die Nordlandnomaden bezeichnen sich selbst als *Nivauesä*, was man – recht hölzern – mit wandernde Menschen übersetzen könnte. Garethische Zungen formten schließlich Nivesen aus dem unaussprechlichen Wort. Neben den nomadisierenden Stämmen der Steppe gibt es noch die Wolfsjäger, nivesisch Nuanaä-Lie, im Ehernen Schwert die ebenfalls unzweifelhaft zu den Nivesenvölkern gehören und fast ausschließlich von der Jagd leben. Gemeinsam mit den Steppennomaden haben sie das überwiegend rote Haar (das übrigens auch im hohen Alter nicht ausfällt, Kahlköpfigkeit ist bei den Nivesen unbekannt), die schräggestellten Augen, die Sprache und die Mythologie, in der Wölfe eine zentrale Rolle spielen.

Die einzigen äußerlichen Unterschiede zwischen den Nuanaä-Lie und den Karenhirten sind, dass die Berglandbewohner etwas kleiner sind und bei ihnen lediglich die Augenfarben hellbraun oder bernsteingelb auftreten. Den Nuanaä-Lie werden wir uns später noch eingehender widmen.

Nicht genauer eingehen möchten wir auf die sesshaften, Ackerbau treibenden Nivesen im nördlichen Bornland. Ihre Kultur stellt eine Mischung nivesischer Riten und Gebräuche mit denen der zwölfgöttergläubigen bornischen Bauern dar. Von Ort zu Ort ist dabei das nivesische Erbe unterschiedlich stark verwässert. (Wenn Sie als Meister ein Nivesendorf entstehen lassen wollen, können Sie sich durchaus einiger Traditionen der Karenhirten bedienen. Allerdings sollten Sie bedenken, dass ein Bauer andere Sorgen hat und gegen gänzlich andere Unbill zu kämpfen hat.)

Mythologie und Legenden

»Ihr Glaube ist natürlich etwas, was unsereins, die wir auf dem Weg der Zwölfe wandeln, besonders interessiert. In den Büchern, die ich zu Hause studiert habe, wurde bereits angedeutet, dass die Nivesen furchtbare Wolfsgötzen anbeten und mit den Wölfen auf eine Weise zusammenleben, die Mensch und Tier in hesindeungefälliger Weise gleichstellt. Ja, sie treiben sogar Selemie mit diesen Bestien ...«

Natürlich können die Worte, die ein Geweihter der Zwölfgötter über den Glauben der Nivesen verliert, nicht unkommentiert bleiben. Aus diesem Grunde möchten wir die Mythologie der Steppennomaden ausschließlich aus irdischer Sicht schildern.

Die Weltenschöpfung

Nach der nivesischen Schöpfungsgeschichte war das Land einst flach wie ein Fladenbrot und unvorstellbar groß. Die Sommer waren lang, nur für dreißig Tage herrschte die Wintermutter



Firngrim. Sie war nicht so unerbittlich wie in heutigen Tagen. Vielmehr bedeckte sie das Land sanft mit Schnee, dass es schlafen konnte, und sie sorgte dafür, dass sich alle Tiere einen fetten Wanst anfraßen. Zu dieser Zeit, am Anbeginn der Welt, gebar das mythische Himmelspaar zwei Kinder, einen Menschen und einen Wolf. Beide wurden von ihren Eltern geliebt und genährt, und der Wolf wärmte den Menschen, während dieser wiederum seinen Brüdern und Schwestern im grauen Pelz die Sprache beibrachte. Nun kam Liska zu den Menschen. Die Sippenführerin Vaê nahm sie in ihrer Hütte auf und bat ihren Sohn Mada, seinen Lagerplatz für die Wölfin mit dem silbernen Auge zu räumen. Dieser war sehr empört darüber, dass er einem Tier Platz machen musste. Als er am nächsten Morgen wieder die Hütte betrat, sah er zwei Welpen mit goldenem Fell, und da überkam ihn die Gier. Er griff die Welpen, doch kaum hatte er die Hütte verlassen, begannen sie jämmerlich zu winseln. Mada bekam große Angst und erschlug die Tiere.

Als Liska den Mord entdeckte, sprach sie: „Diesen Tag werdet ihr Menschen nie vergessen.“ Dann wandte sie sich um und stieg über den Himmelsturm zum Himmelsgewölbe hinauf. Die Leichen ihrer Kinder legte sie auf die silberne Schale, die sich jeden Abend am Firmament zeigt. Diese wird seitdem Madamal oder gar Madas Schandmal genannt. In jeder Vollmondnacht werden die Nivesen an Madas Verbrechen erinnert, und die Wölfe lassen ihr anklagendes Lied ertönen, wenn sie um Liskas Kinder trauern.

Doch Liska kehrte zurück – mit Gorfang, Rotschweif, Reißgram und den anderen Himmelswölfen. Liska war groß, doch gegen ihre Geschwister oder gar ihren Vater Gorfang war sie winzig wie ein Staubkorn. Die Himmelswölfe fraßen das Land, kehrten die Scholle um und erleichterten sich, wo sie gerade standen. Sie

hätten gewiss die ganze Welt zerstört, hätte nicht Liska, die eigentlich im Herzen milde war und dachte, dass nun der Rache genug getan wäre, ihren Vater um Einhalt



Eine Hokke und ein Nuanaä-Lie

gebeten. Vom Land aber blieb nur ein kümmerlicher Rest, von Bergen und Seen übersät und selbst auf einer salzigen Brühe schwimmend.

Soweit eine Version. Möglicherweise kam es auch schon vor Madas Untat zum Bruch zwischen Menschen und Wölfen. Kailäkinen, der Schamane des Lieska-Leddu, weiß zu berichten, dass Urvater und Urmutter, selbst Kinder des mythischen Wolfspaares, das einst zwei Menschlein und zwei Wölflchen gebar, aufgrund ihrer unermesslichen Gier ihren vierbeinigen Geschwistern keinen Teil der Jagdbeute gönnen. So wandten sich schließlich die Silberwölfe von den Menschen ab, und es werden erst wieder bessere Zeiten kommen, wenn die Wölfe den Menschen vergeben.

Wie es sich nun wirklich zutrug, werden wir wohl nie erfahren. Möglicherweise enthalten beide Geschichten einen Teil der Wahrheit. Unbestritten ist jedoch, dass die Nivesen nicht von einem anderen Kontinent her eingewandert sind und somit zu den Ureinwohnern Aventuriens zählen. (Wie weit die Geschichte der Nivesen zurückreicht, mag man daran ermessen, daß die Feen vor allem Rothaarige als Menschen anerkennen und behaupten, sie seien beinahe von Anfang an da gewesen.)

Niejaa – Heilige Wesen

Nivesische Sagen berichten immer wieder davon, dass sich Mensch und Wolf in Liebe verbinden. Bisweilen ist eine solche Verbindung – wenn nämlich einer der Partner ein Heiliges Wesen ist – fruchtbar und bringt ein Kind hervor, ebenfalls ein Heiliges Wesen, von den Nivesen Niejaa genannt. Ein solches Kind wird stets in der Gestalt des Vaters geboren und ist nicht zur Gestaltwandlung fähig. (Geschlechtliche Verbindungen der Niejaa untereinander sind unfruchtbar – möglicherweise haben das die Himmelswölfe mit Absicht so eingerichtet, da die heiligen Wesen Mittler zwischen Mensch und Wolf sein sollen.)

Für gewöhnlich wachsen die Niejaa bei einem Wolfsrudel auf, was eher pragmatische als mythologische Gründe hat. Sollte sich eine Nivesenmann mit einer Niejaawölfin einlassen, wird er seiner Gemahlin davon nicht unbedingt berichten; ebenso macht der stolze Nivesenvater Augen, wenn seine Gattin ihm ein kleines Wölflin gebiert. In einem solchen Fall wird eine Fehlgeburt vorgegaukelt und das Kind einem Wolfsrudel zur Adoption gegeben. Eifersucht ist eben auch den Nivesen nicht fremd.

Oft erinnern bei menschlichen Nijaas Äußerlichkeiten an ihre Herkunft, beispielsweise haben sie eine graue Haarsträhne, auffallend gelbliche Augen oder ausgeprägte Eckzähne. Nijaas in Wolfsgestalt sind für Menschen kaum von gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden. Man sagt ihnen nach, dass sie zwar die Menschensprache beherrschen und sogar aufrecht gehen können, sich aber auf diese Weise nur anderen heiligen Wesen offenbaren würden. Als erwiesen gilt, dass sie innerhalb des Rudels mit Respekt und Hochachtung behandelt werden, auch wenn sie nicht unbedingt die Leittiere sind.

Wolfskinder

Das Erbe des himmlischen Wolfspaares hat sich bis heute bewahrt, was sich unter anderem darin ausdrückt, dass sich einige Nivesen in Wölfe verwandeln können. Besonders häufig ist diese Fähigkeit unter den Nuanaä-Lie, den Wolfsjägern im Ehernen Schwert.

Alle Nivesenschamanen sind Wolfskinder und beherrschen die Kunst der Gestaltwandlung. Sie können diese Fähigkeit bewusst einsetzen, bisweilen geschieht die Verwandlung aber auch gegen ihren Willen (bei besonderer Erregung, starker Verwundung o. ä.). Wolfskinder wählen oft früher oder später den Weg des



Schamanen. Sie sind – abgesehen von ihrer besonderen Gabe – eigentlich ‚ganz gewöhnliche‘ Menschen, die auch rein menschliche Eltern haben, und als solche nicht mit den Heiligen Wesen zu verwechseln.

Die Himmelswölfe

Regelmäßige Gottesdienste, in denen die Himmelswölfe angebetet werden, kennen die Nivesen nicht; allerdings werden die göttlichen Wesen bisweilen um Beistand angerufen. Ansonsten versucht der Schamane, ständig eine Verbindung zu den göttlichen Wesen und Geistern zu halten. Er erkennt die Zeichen, die sie ihm geben, und ihm obliegt deren Interpretation, seien es nun Besonderheiten im Verhalten der Karene, auffällige Moosfiguren an Bäumen oder Wolkenbilder. Oftmals sind auch Wölfe die Überbringer göttlicher Botschaften. Lediglich zu Beginn und am Ende der frühjährlichen und herbstlichen Wanderungen werden den Himmelswölfen in einer Zeremonie Opfer dargebracht: Karene oder erjagtes Wild. Der Schamane bittet um Schutz für die bevorstehende Reise, oftmals verbunden mit einem Opferversprechen, das nach der sicheren Ankunft eingelöst wird.

Wie sehr die Nivesen die Himmelswölfe fürchten, zeigt sich in einigen Eigenarten, von denen wir nicht wissen, ob sie tatsächlich nur ins Reich des Aberglaubens gehören. So ist für die Steppennomaden der Nordstern das *Auge Liskas*, das die Menschen vorwurfsvoll anstarrt. Auch fürchten die Nivesen die alljährliche Annäherung des Madamals an das Sternbild des Ogerkreuzes im Frühling und Sommer, und sie raten, bei Vollmond nichts anzufassen, das zerbrechlich ist. Auch die Handlesekunst ist nivesischen Ursprungs und dient bei den Nomaden dazu, festzustellen, wie nahe eine Person mit Mada verwandt ist. Anmerkung: Im folgenden verwenden wir die gebräuchlichen garethischen Namen der Himmelswölfe, da wir unsere Zungen schonen wollen; die nivesischen Namen haben wir in Klammern nachgestellt. Manchmal erbittet sich ein Nivese Beistand von einem Himmelswolf, was allerdings eher selten vorkommt, zu tief sitzt die Furcht vor den göttlichen Wesen.

Gorfang (Goauan), der Rudelführer, wird allerdings höchst selten angerufen. Er verkörpert Herrschaft und Rache und wird meist bemüht, wenn letztere geübt werden soll. Ein Mord ist für den Nivesen ein fürchterliches, unvorstellbares Verbrechen. Im rauen Norden ist ein Leben zu kostbar, als dass man es einfach opfert. Eine solche Untat kommt selten vor, und man kennt für sie auch keine angemessene Strafe. So bitten manchmal die Hinterbliebenen des Opfers Gorfang, den Mörder heimzusuchen. (Nebenbei bemerkt, ein Mord kommt bei den Nivesen zwar seltener vor als bei jedem anderen Volk Aventuriens, er ist aber dennoch häufiger, als manch einer annehmen mag. Oft, wenn es keine Zeugen gibt, kann sich der Täter damit herausreden, dass der Getötete ein Opfer wilder Tiere wurde. Dem Mörder schenkt man in der Regel Glauben, da man ihm solch eine grässliche Tat nicht zutraut.)

Grispelz (Griekii) ist Gorfangs Gemahlin. Man kann also getrost annehmen, dass beide jenes mythische Wolfspaar, Urvater und Urmutter, sind, die einstmals die ersten Wölfe und Menschen geboren haben. Alle anderen Himmelswölfe sind Kinder der beiden. Grispelz ist gewissermaßen ‚die gute Seele‘ des Rudels und kümmert sich aufopferungsvoll um die Ihren. Für die Nivesen symbolisiert sie zudem Fruchtbarkeit.

Reißgram (Rieinan) ist ein geschickter Jäger und wird dem-

entsprechend um Jagdglück angerufen.

Rotschweif (Rokjok) hingegen ist sehr schlau. *Der gehört auch nicht zu Rotschweifs Rudel* ist eine nivesische Redewendung und umschreibt einen ausgemachten Dummkopf. Rotschweif möchte gerne die Herrschaft seines Vaters brechen, doch dessen rohe Kraft konnte seinen Machtanspruch bisher erhalten. Wenn im Sommer die für den Norden typischen, schweren Gewitter übers Land ziehen, streiten sich nach Ansicht der Nivesen Vater und Sohn.

Firngrim (Fienjei) mit dem weißen Pelz ist die Wintermutter; sie lässt durch ihren kalten Blick Wasser zu Eis erstarren und überzieht jedes Jahr im Herbst das Land mit einer dicken Schneedecke. Der Bruch zwischen Menschen und Wölfen hat ihr Herz zu einem kalten Eisblock werden lassen. Führt sie nun das Regiment, ist sie hart und unerbittlich. Wer sich nicht rechtzeitig gegen den Winter wappnet, der überlebt ihn auch nicht. Wie ihr Vater kennt Firngrim keine Gnade. Der Winter ist für die Nivesen gewissermaßen gleichbedeutend mit Tod (in der nivesischen Sprache gibt es für beides gleichlautende Wörter). Oftmals ereilt das Schicksal gerade im Winter die Schwachen und Greise. Viele Jäger kehren in der kalten Jahreszeit nicht mehr heim. Schon eine harmlose Verletzung, die jemanden dazu zwingt nur kurze Zeit an Ort und Stelle auszuruhen, kann den Tod durch Erfrieren bedeuten. Wenn ein Nivese im Sterben liegt, sagt man, dass er Firngrim heulen hört.

Ihre Zwillingsschwester **Arngrim (Fianjei)** weckt aber jedes Jahr im Frühling das Land aus seinem Winterschlaf. Sie gebietet im Peraine oder Ingerimm der Wintermutter Einhalt, und ihr warmer Atem taut das Eis und haucht den Pflanzen neues Leben ein. Ihr gelten Gebete in harten Wintern, während Firngrim eigentlich nicht angerufen wird.

Liska (Lieska) ist die Mittlerin zwischen Wolf und Mensch. Zum Glück für die Nivesen ist sie auch Gorfangs Lieblingskind. Ihr Herz ist voller Milde, und sie konnte ihren Vater schon manches Mal besänftigen. Bisweilen wandelt sie sogar durchs Land, dabei wählt sie oft die Gestalt einer schlanken, zierlichen Wölfin. Somit ist sie zunächst nicht von den gewöhnlichen Wölfen zu unterscheiden. Tritt man ihr allerdings gegenüber, wird man bald ihres göttlichen Wesens gewahr. (Bisweilen soll auch Gorfang die Menschen heimsuchen, wenn sie sich an seinen vierbeinigen Schützlingen vergangen haben. Allerdings gibt es bisher keinen Überlebenden, der davon berichten könnte.)

Erwähnenswert sind auch noch **Rangild (Raaukjo)** und **Rissa (Rijaissa)**, die ewig Liebenden, die das Pendant zur Zwölfgöttlichen Rahja darstellen. Unter ihrem Zeichen werden gewöhnlich nivesische Ehen geschlossen. Ebenso genannt **seien Tongja (Toauja)**, die Schönheit und Anmut verkörpert, oder der verspielte **Ranik (Ruanjik)**, der die Sonnenscheibe über den Himmel rollt.

Weltoffene Geweihte des Firun und der Hesinde räumen ein, dass die Himmelswölfe zum Gefolge Firuns, zur Wilden Jagd, gehören und unter diesem Aspekt auch als Alveraniare zu betrachten seien. Einige sesshafte Nivesen im Bornland verehren neben den Himmelswölfen auch Firun – und vor allem seine Tochter Ifirn – als einzige der Zwölfgötter.

Geister

Neben den Himmelswölfen gibt es noch eine Unzahl von Geistern die fast in jedem Ding wohnen und die Diener der Himmelswölfe sein sollen. Genannt seien hier die **Uonii**, die die Wasser zum Fließen bringen, oder die **Juajok**, die in der Erde wohnen und dafür sorgen, dass alle Gegenstände nicht zum Himmel, sondern zum Boden fallen. Die **Gabetaj** wiederum



hausen in der Luft und entreißen dem Boden – wenn die Juajok nicht aufpassen – die Pflanzen, lassen sie somit das Erdreich verlassen und wachsen. Außerdem sorgen die Gabetaj nebenbei auch noch dafür, dass sich Mensch und Karen fortpflanzen. (Einige Stämme ziehen in ihren Sommerlagern, die sie zwei bis drei Monate bewohnen, ein paar Nutzpflanzen, wie etwa die höllisch scharfe Kvillzwiebel. Bisweilen geht der Schamane um die Beete herum und lässt einige kleine Steine fallen. Damit werden die Juajok abgelenkt, und die Gabetaj können zu Werke gehen.) Zu den wichtigsten Geistern gehören die **Taarjuk**, die in den mächtigen Bären wohnt und der Inbegriff für Kraft und Mut sind. Auch der **Überzählige** muss erwähnt werden, ein mächtiger Geist der Verführung, der einsame, nachlässige Hirten überfällt. (Hesindegeweihte vermuten in der Gestalt des Überzähligen den Namenlosen.) Vor ihm kann letztendlich nur eine **Pirtinaj**, ein freundlicher, weiblicher Jurtengeist schützen. Die Pirtinaj bewahren die Bewohner der jeweiligen Behausung vor allerlei Gefahren. Um sie bei Laune zu halten, opfert man ihnen immer wieder hübsche Kleinigkeiten wie Spielzeug oder Schmuck.

Das Leben nach dem Tod

Die Jenseitsvorstellung der Nivesen ist von der Schöpfungsgeschichte geprägt. Die Seelen der Verstorbenen ziehen in die Ewiggrüne Ebene ein (nicht zu verwechseln mit der Grünen Ebene nördlich der Roten Sichel), in der sie – wie die Menschen im Alten Land – niemals Hunger oder Kälte erleiden müssen. Um diese Seelenreise zu erleichtern, verbrennen die Nivesen ihre Toten. Der Rauch trägt den Geist des Verstorbenen zur Ewiggrünen Ebene, die jenseits des Himmelsgewölbes liegt, das wiederum am Himmelsturm aufgehängt ist.

Die Nivesen verehren ihre Ahnen sehr und ihre Geister werden oftmals angebetet und um Rat gefragt. Jedes Sippenmitglied kennt Geschichten über seine Vorfahren, so dass diese in den Erzählungen stetig weiterleben. Um diese Art der Unsterblichkeit zu erlangen, ist auch jeder Nivese bemüht, eine Tat zu vollbringen, an die sich seine Nachfahren noch erinnern werden.

Mystische Orte

Die Nivesen kennen eine wahre Unzahl von Sagen, die an langen Winterabenden erzählt werden. Für den Mittelländer ist es schon unbegreiflich, wie die Nomaden diese unübersehbare Vielfalt an Geschichten im Gedächtnis behalten können. Die Legenden sind – ähnlich den Sagas der Thorwaler – sehr lang, und die Erzählabende gleichen oftmals einem Wettbewerb, in dem es darum geht, der Geschichte hier und da noch weitere Schnörkel hinzuzufügen. Gerade tragische Geschichten, die von Liebe, Leid und Eifersucht handeln, sind bei den Nivesen beliebt. Oft geht es in den Sagen natürlich auch um Menschen und Wölfe, wobei die Zweibeiner meist die Bösewichte sind. Viele Legenden haben zumindest einen wahren Kern, und die Orte, an denen sie sich abspielten, sind den Nivesen oft heilig.

Genannt sei hier der **Nivilaukaju-Stein** (ein Nivesenmädchen tötete hier die Wolfsgeliebte ihres Bräutigams) in Riva, an dem regelmäßig den Himmelswölfen Karene geopfert werden. Manche Schauplätze der Sagen und Geschichten gelten aber auch als verflucht, da hier die ruhelosen Geister

der unglücklichen Toten (und davon gibt es viele in den Nivesenmärchen) umhergehen. Und nichts fürchtet der Nivese mehr als eine Seele, die nicht dort ist, wo sie hingehört, nämlich in einem lebendigen Körper oder in der Ewiggrünen Ebene.

Mit viel Phantasie erkennen die Nivesen Abbilder von Menschen, Tieren und Dingen in Steinen, Baumformen, Hügelketten, Bachläufen oder Seeufern. Besonders häufig gibt es natürlich Wolfsbäume, Wolfssteine, Wolfsseen usw. Hier werden oftmals die Verhandlungen mit den Wölfen über den Fleischtribut geführt.

Abschließend möchten wir noch ein Missverständnis ausräumen. Die Nivesen errichten primitive Steinkreise, von denen häufig angenommen wird, dass sie der religiösen Verehrung der Himmelswölfe dienen. Dem ist nicht so. Die Kreise, die übrigens eher unscheinbar sind und aus Findlingen bestehen, die selten einmal mehr als 150 Stein wiegen, liegen allesamt auf magischen Kraftlinien. Wo immer der Weg einer Nivesensippe eine solche arkane Ader schneidet, wird ein Steinkreis errichtet, in den sich der Schamane zur Meditation zurückzieht und so seine Zauberkräfte auffrischt bzw. stärkt.

Meisterinformationen:

Jede Nivesensippe hat zwei oder drei solcher Steinkreise, je nachdem, wie oft ihre Wanderstrecke eine Kraftlinie schneidet. Legt man sich innerhalb der Steinkreise zur Ruhe, dürfen zum astralen Regenerationswurf drei Punkte hinzuaddiert werden. Das gilt nicht nur für Nivesenschamanen, sondern für jeden magiebegabten Heldentyp.

Übrigens: Wenn die Karene aus einer Laune heraus ihre Wegroute ändern, was zwar selten passiert, aber eben nicht unmöglich ist, hat der Schamane Pech gehabt. Auf der neuen Strecke, die die Tiere die nächsten Jahre wählen werden, müssen neue Steinkreise errichtet werden.

Das Nujuka – die Sprache der Nivesen

»Ihre Sprache klingt wie das Heulen der Wölfe.«

Das Nujuka ist mit keiner anderen Sprache Aventuriens verwandt. Es ist sehr vokalbetont, d. h., dass oft mehrere Selbstlaute aufeinander folgen, ohne durch Mitlaute getrennt zu sein. Für das Ohr des Mittelländers hört sie sich deshalb oft schlichtweg wie Gejaule an. Einzigartig sind auch die verwendeten Schnalzlauten, die wohl ursprünglich zum Antreiben der Karene gebraucht wurden, mit denen sich aber auch die Hirten untereinander verständigen.

Wenige Grundworte werden durch eine Vielzahl von Eigenschaftswörtern variiert. So ergibt sich eine breite Palette neuer Ausdrücke, die alle mehr oder minder genau definiert sind. Oft sind die alleinstehenden Grundwörter nicht im Gebrauch. Ein Beispiel: Die Nivesen werden nie das Wort ‚Schnee‘ (Aulauki) in Rohform gebrauchen, sondern es mit den über dreißig Begriffen, die die genaue Beschaffenheit von Firuns Element beschreiben, verbinden (etwa Jukaulauki für ‚verharschten Schnee‘).

Die Musik der Nivesen

Wenn man von nivesischer Musik spricht, werden die meisten Menschen an die kleinen, zierlich geschnitzten Beinflöten denken, die von Festum bis Norburg auf jedem Markt feilgeboten und auch von des Spielens Unkundigen wegen ihres hübschen Aussehens gern erworben werden – als Glücksbringer oder Mitbringsel zum Beispiel. Ihnen ein paar Töne oder einfache Melodien zu entlocken, fällt nicht schwer, mit der typischen,



Glossar nivesischer Begriffe

-ar:	(zu)viel	Käämi:	ein hochprozentiger Schnaps aus vergorener Karenmilch	Nika:	Rauhwolf
-inen:	-artig, farbig			Nikaureni:	Oberbegriff für alle Nivesenvölker (im Gegensatz zu den Jänak)
-jak:	schlau	Kaeeli:	Schneehuhn	Nikku:	Gris-, Grim, Wald-, Silberwolf
-ju:	Frau	Kaika:	Luchs	Niva:	wandern
-juk:	stark	Kailäki:	Säbelzahn timer	Nu:	reden, plätschern
-kauki:	grün	Kaimuk:	Säbelzahn timer	Nuan:	Wolfsmensch (Werwolf)
-lauki:	weiß	Karen:	Karen, aber auch Tier all gemein	Nuanaä-Lie:	Sammelbegriff für die Nivesenstämme im Ehernen Schwert
-leiken:	schnell	Kaskju:	Schamanin	Nujuki:	Möwe
-nuk:	Mann	Kasknuk:	Schamane	Paavian:	Sumpfranze
-naj:	gütig	Kiläni:	Elch	Rika-Lie:	Niv. Nomadenstamm
-sen:	tragen	Kuri:	Fremder; auch: abweisend, unzugänglich	Riku:	Giftschlange
-taj:	fruchtbar, gewinnbringend	Lahti:	Sippenführer	Rooke:	Wurfkeule
Akja:	Schlitten (für Verletzte)	Lahtjutok:	Stamm, Sippe	Täakitijauma:	wörtl. ‚Singen mit dem Wind‘ die herbstliche Wanderung in den Süden
Anaurak:	eine Wintertracht der Nivesen	Lauka:	Hermelin	Taako:	Zobel
Auka:	Schneedachs	Leika:	Wiesel	Taana:	Schwitzhütte, eine nivesische Sauna
Biuaak:	Frei- oder Notlager im Schneesturm	Leddu:	Raubwolf	Taarjuk:	Bär
Eestäki:	Horndrache	Lettu:	Forelle	Tajgaä:	Taiga
Eika/Eiko:	Biber	Lieska:	Liska, Himmelswölfin	Takku:	niv. Nomadenstamm
Eiku:	Steppenhund, wild	Lie:	Jäger	Tuuki:	Tee mit ranzigem Karsenschmalz
Einuk:	Steppenhund, zahm	Lieska-Jäärna:	niv. Nomadenstamm	Tuundra:	Tundra, Steppe
Fien:	Winter, Tod	Lieska-Leddu:	niv. Nomadenstamm (Raubwölfe)	Uesä:	Mensch
Haakonon:	Iltis	Lieska-Lie:	niv. Nomadenstamm	Uesänuk:	Mann
Hauta:	Ente	Muhuk:	Mammut	Uesälju:	Frau
Hokke:	ein niv. Nomadenstamm	Muuna:	Fischotter	Urenuk:	Bruder
Jaka:	Blaufuchs, Gelbfuchs, Rotfuchs	Naaku:	Schneelaurer	Urenju:	Schwester
Jänak:	abfällig für Städter und Südländer	Naaujamok:	Gletscherwurm	Yeeku:	Orkbremse
Jaunalähuk:	Wels	Nälja:	Hase	Yeti:	Schneeschat
Jurte:	Behausung der Nomaden	Nauoke:	Anführer bei den Nuanaä-Lie	Yuk:	Stuppenrind
Jurtunar:	Dorf	Nieijaa:	ein heiliges Wesen, halb Wolf, halb Mensch		
Juttu:	Stammeshauptling	Nivauesä:	Sammelbegriff für die nomadisierenden Nivesenstämme		

Nivesische Namen

Nach- oder Sippennamen kennen die Nivesen nicht. Für gewöhnlich stellt man sich mit Namen und Stamm oder Sippe vor, etwa: „Ich bin Nirka von den Lahti“ oder „Ich bin Jeaju von Kealas Stamm (Sippe)“. (Die Nivesen benutzen für Stamm und Sippe dasselbe Wort, ebenso wie für Winter und Tod, Tier und Karen sowie Bär und Bärengeist.)

Neben seinem Rufnamen hat der Nivese noch einen ‚Wolfsnamen‘, der ihm seinen Platz in der Gesellschaft der Wolfsrudel zuweist. Während der Rufname von den Eltern ausgesucht wird, erwählt der Schamane den Wolfsnamen des Kindes. Er besteht oft aus Knurrlauten und entspringt – verschiedenen Berichten zufolge – einer geheimen ‚Wolfssprache‘. Dies ist ein wenig übertrieben. Vielmehr handelt es sich um übliche, ein wenig abgewandelte gebräuchliche Vornamen. Der Wolfname ist kein Geheimnis, er wird aber üblicherweise nicht als Rufname verwendet.

Weibliche Namen

Airikselä, Amuri, Auka(ju), Baituri, Bjanju, Beri (-Mel, oft als Doppelname), Dakauju, Dana, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Gaaäna, Hauka, Hikia, Janaha, Jokela, Jonuri, Kajani, Kantala, Karenju, Kelva, Kisa, Kuopi, Lauka, Lieskaju, Lojmaa, Murula, Myrra, Naij, Näljavena, Neli, Nirka, Nivilaukaju (kaum noch gebräuchlich), Ojakalla, Olu, Peltju, Pori, Rauma, Roika, Saari, Tia (-Li,-Lie, oft als Doppelname), Tiensu, Tolsa, Ulu, Usi, Valla, Viala, Vieki, Ylista, Zurti

Männliche Namen

Abjo, Adjok, Altanan, Arjuk, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Enan, Enko, Eruk, Erm Sen, Finjhon, Garnuk, Genko, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Janjuk, Jasu (-Hus, -Vaehn, oft als Doppelname), Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kiamu, Kinajo, Kintan(an), Kylänjak, Lanan, Latu, Lieto, Loschim, Mada(nan) (wirklich sehr aus der Mode), Maenan, Neajo, Nejhan, Nurmjo, Poukai, Rakjo, Rasjuk, Sein(j)uk, Toljok, Uljok, Valen, Valiok, Zeino



hoch trillernden nivesischen Flötenmusik hat eine solche Stümperei allerdings wenig gemeinsam.

Nivesische Musik erscheint demjenigen, der sie zum ersten Mal hört, genauso fremdartig und gewöhnungsbedürftig wie die der Wüstenvölker – und bei beiden Völkern ist es der Gesang, der am meisten befremdet. Doch wollen wir, bevor wir uns diesem zuwenden, zunächst die weiteren nivesischen Instrumente beschreiben. Den dumpfen Rhythmus seiner Lieder erzeugt der Nivese mit Hilfe einer kleinen Trommel, Bunga genannt, und die immergleichen Bassläufe zupft er auf der Zurr (sprich Surr), einem etwa ein Schritt langen Holzrohr, vor das eine einzelne Darmsaite gespannt ist, die neben dem tiefen, eigentlichen Ton surrende Nebentöne erzeugt. Auch die Maultrommel ist ein typisches Niveseninstrument, jedoch nicht aus Metall gefertigt – die Nivesen als Nomadenvolk verstehen sich nicht auf die Metallverarbeitung –, sondern aus Bein, Holz und schwingenden Rohrblättern. Die Bukkaluula, ein zwölfsaitiges Instrument mit trapezförmigem Korpus, sehr beliebt bei den sesshaften Nivesen im nördlichen Bornland, findet man bei den Nomaden jedoch nur vereinzelt, vielleicht, weil sie so empfindlich und zerbrechlich ist und beim Reisen leicht Schaden nehmen kann. Damit kennen wir auch schon das nivesische Instrumentarium.

Nivesische Musik erscheint dem Ohr des Fremden extrem abwechslungsarm, ja geradezu monoton. Mag er sich auch an der Kunstfertigkeit des Flötenspiels erfreuen, es sind doch immer dieselben Läufe und Triller, die er zu hören glaubt. Mag er bewundern, wie sehr man die Klangfarbe des Maultrommeltons durch Blähen der Backen oder Spitzen des Mundes variieren kann, es ist doch immer derselbe Ton, der variiert wird. Und die sich ständig wiederholenden Bassläufe, das dum-dum-take-dum-dum der Bunga sind auch nicht gerade dazu angetan, die Einförmigkeit der Musik zu beleben. Uns scheint, dass nur die unendliche Weite und Monotonie der Steppe eine solche Musik hervorbringen konnte. Von tiefer Melancholie durchdrungen und Melancholie erzeugend wirkt sie auf uns Fremde. Eine solche Einschätzung erheitert die Nivesen allerdings, denn sie selbst empfinden ihre Musik als fröhlich, und die Texte ihrer Lieder sind zumeist auch gar nicht trübsinnig, sondern preisen im Gegenteil die Schönheit des Landes mit seinen weiten Flächen wiegenden Grases, die Schönheit der Wölfe, die Schönheit der Karene und die Schönheit der jungen Frauen und Männer.

Der seltsame Gesang, mit dem einige Nivesenvölker den Fremden verblüffen und von dem weiter oben schon die Rede war, wurde ursprünglich von den Schamanen als Einstimmung zur Trance entwickelt. Alle Schamanen beherrschen ihn meisterlich. Ein Gast, der ihn zum ersten Mal vernimmt, glaubt einer Sinnestäuschung zu erliegen und fragt sich, wo sich der zweite Mann oder die zweite Frau versteckt halten mag, wenn er es zweistimmig aus einem Munde schallen hört. Aber bald muß er einsehen, dass es tatsächlich nur einer oder eine ist, die da singt.

Dieser zweistimmige Gesang gleicht dem der Elfen jedoch in keiner Weise; er beruht, wie man uns belehrte, ausschließlich auf einer besonderen Atemtechnik oder einer speziellen Art und Weise des Luftdurch-den-Kehlkopf-und-durch-den-Gaumen-Pressens. Über einem tiefen, bisweilen unschön rauhen, ja heiseren Grundton, der kaum variiert wird, erhebt sich ein unglaublich helles Pfeifen, Flöten und Trällern – Töne, von denen man sich nicht vorstellen kann, daß die menschliche Stimme sie zu erzeugen in der Lage ist. Aber sie

ist es offenkundig.

Eine weitere Besonderheit dieses Gesanges ist die Unabhängigkeit (oder besser Unhörbarkeit) von Alter und Geschlecht; die hohen und tiefen Töne klingen bei beiden Geschlechtern, bei Kindern und Alten gleich.

Natürlich sind die Nivesen auch in der Lage, „normal“ zu singen. Dann übernehmen die Männer den tiefen Part, und die Frauen zwitschern hell und hoch dazu, so dass sich ein ähnlicher, aber weit weniger faszinierender Effekt ergibt.

Stamm und Sippe – die nivesische Gesellschaft

Wenn der Mittelländer von Nivesen spricht, dann meint er die nomadisierenden Hirten, die jedes Frühjahr mit ihren Karenherden von den Winterlagern im Süden gen Norden ziehen. Im Herbst treten sie dann die Rückreise an. Dieser Rhythmus wiederholt sich Jahr für Jahr, und das seit Urzeiten.

Die wichtigsten Stämme, von denen hier berichtet werden soll, sind die *Lieska-Leddu* (Raubwölfe), die ihr Winterlager nördlich von Ouvenmas aufschlagen und jedes Frühjahr in die weiten Ebenen zwischen Blauem See und Alavisee ziehen, die *Takku*, die am Fuße der Nordwalser Höhen überwintern und den Sommer an der Brecheisbucht nördlich von Paavi verbringen, die *Rika-Lie*, deren Sommerweiden zwischen dem Nuran Riva und dem Nuran Trasic liegen und die ihr Winterquartier am nördlichen Fuß der Roten Sichel aufschlagen, sowie die *Hokke*, die zur Firunszeit bei Gerasim und im Sommer südlich der Nebelzinnen lagern. Erwähnenswert sind auch die *Lieska-Lie*, die jedes Frühjahr vom Westrand des Rorwhed zu ihren Weideplätzen zwischen Nuran Riva und Lemon ziehen und die *Lieska-Jäärna*, der kleinste Stamm, dessen Winterlager am Walsach nördlich der Wal-Berge stehen und der den Sommer zwischen Paavi und dem Ehernen Schwert verbringt.

An der Spitze eines jeden Stammes steht ein Oberhäuptling, der *Juttu*. Die Stämme wiederum gliedern sich in einzelne Sippen, die von Unterhäuptlingen, den *Lahtis*, angeführt werden. Sippen bestehen aus mehreren Familien. (Sehr einflussreiche Familien sind auch in mehreren Sippenverbänden vertreten.) Die Bindung zwischen Stamm und Sippe ist eher locker, und der Nivese fühlt sich in erster Linie der Familie, den Freunden und der Sippe gegenüber verpflichtet. (Die Nivesen kennen nur ein Wort für Stamm und Sippe; was von beiden gemeint ist, muss der Zuhörer dem Sinn des Gesprächs entnehmen.) Lahti als auch Juttu können Männer wie Frauen sein.

Eine besondere Stellung haben die *Kaskju*, die Schamaninnen (die weitaus meisten Schamanen der Nivesen sind Frauen). Sie haben die Verbindung zu den Geistern, sind Berater ihrer Häuptlinge, und oft gilt das Wort einer alten, weisen Kaskju mehr als das des Sippenführers. Schließlich halten die Schamanen die Verbindung zu Himmelswölfen und Geistern aufrecht und deuten alle Naturzeichen, insbesondere den Wolkenzug und das Ifirnslicht. (Die Zauber der Nivesenschamanen sind in der Box **Götter, Magier und Geweihte** beschrieben.)

Es kommt (wenn auch nur gelegentlich) vor, dass sich aus Streitigkeiten zwischen den Stämmen regelrechte Kriege entwickeln. Diese laufen aber eigentlich immer unblutig ab. Das Leben eines Menschen ist hier im rauen Norden zu kostbar, als dass man es auf dem Schlachtfeld opfern würde.

Überhaupt ist das nivesische Recht sehr einfach: Wer etwas stiehlt, muss es zurückgeben, wer etwas zerstört, muss es ersetzen, wer jemanden beleidigt, muss sich entschuldigen. Die Gerichtsbarkeit liegt beim Lahti, sofern die Betroffenen aus einer



Sippe stammen, und beim Juttu, wenn sie aus zwei Sippen des gleichen Stammes sind. Sollte ein Streit zwischen den Mitgliedern zweier Stämme entbrannt sein haben beide Juttus gemeinsam über eine Lösung zu entscheiden. Wenn dies fehlschlägt, kommt es zu oben genannten Fehden.

Die meisten Gebiete, die die Nivesen bewohnen, sind freies Land, so dass die Nomaden keinem Herren dienen müssen. Etwas anders verhält es sich aber im Bornland. Im Laufe der Geschichte hat der Adel immer wieder probiert, die Nivesen zu unterjochen. Durch eine Art passiven Widerstand wurden diese Versuche aber stets vereitelt, einige Sippen verließen sogar das Land und schlugen ihre Winterlager weiter westlich auf. Das war den Herren jedoch nicht recht, immerhin sorgen die Nivesendörfer in den ansonsten fast menschenleeren Gebieten ein wenig für die Sicherheit der Reisenden im Winter. Schließlich erließ die Adelsversammlung im Jahre 771 BF ein Edikt, in dem die Nomaden für frei erklärt und von allen Zoll- und Zinslasten enthoben wurden. In Städten und im Umkreis von fünf Meilen um eine Burg oder Feste unterliegen die Nivesen der bornländischen Gerichtsbarkeit, ansonsten nicht.

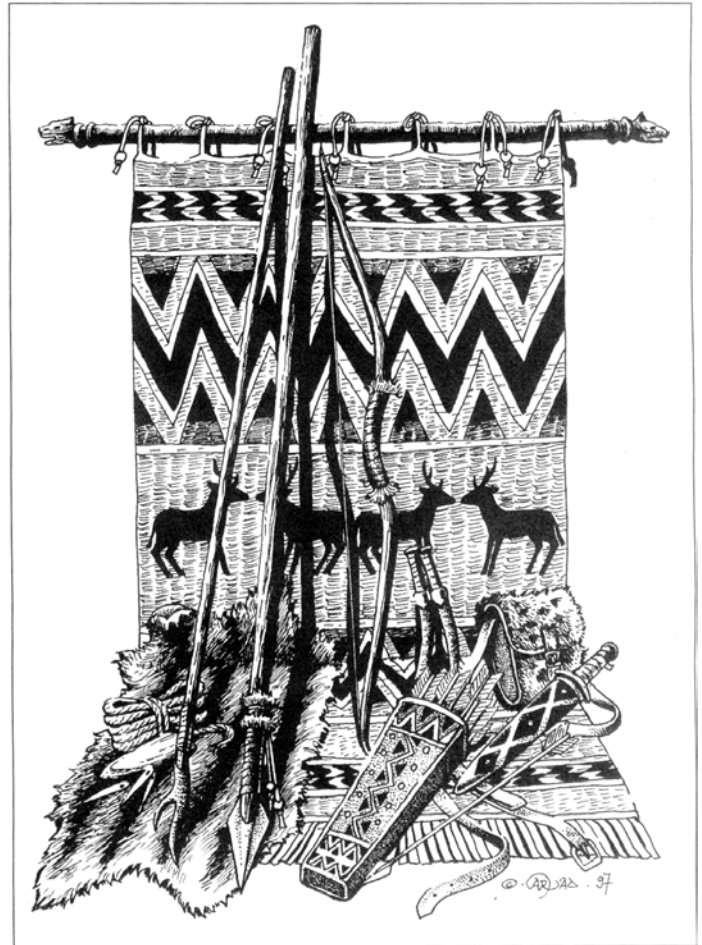
Mann, Frau und Kind

In der Ehe sind die Aufgaben der Verheirateten traditionell aufgeteilt. Der Mann sorgt für die Ernährung (was keine leichte Aufgabe ist). Er hegt die Karene und geht auf die Jagd. Die Frau verwaltet gewissermaßen die Jurte. Sie ist dafür verantwortlich, die Familie zu kleiden, Wintervorräte anzulegen und dergleichen mehr (und bei dem wenigen, das die Nivesen besitzen, ist das auch nicht einfach). Diese Rollenverteilung bedingt, dass im Sommer die Männer das Sagen in der Familie haben und im Winter die Frauen. Gar nicht selten kommt es aber vor, dass die Aufgaben unter den Geschlechtern getauscht werden. Ist die Frau etwa eine geschickte Jägerin, während der Mann eher ein Händchen fürs Nähen hat, dann ist sie halt die Ernährerin der Familie.

Ein solcher Rollentausch gilt als normal und ist mit keinerlei Makel behaftet. Bei kinderlosen Paaren findet oft auch keine besondere Aufgabentrennung zwischen Mann und Frau statt.

Bei der Erziehung wird in aller Regel drauf geachtet, dass Mädchen auch ‚männliche‘ Fähigkeiten erwerben und umgekehrt. Neben dem Umgang mit Wurffeule und Bogen geht es dabei vor allem um Kenntnisse, die zum Überleben in der Wildnis unabdingbar sind. Das sind zum einen Fährtenlesen und Schleichen, aber auch die Kunde von heilsamen, essbaren und giftigen Pflanzen. Ein wichtiges Talent ist aber auch die Vorhersage des im Norden stets launischen Wetters durch die Deutung verschiedener Zeichen. Steigt der Rauch des Lagerfeuers etwa senkrecht in den Himmel, gibt es trockenes und kaltes Wetter, verdichtet er sich zu Schwaden, ist ein Gewitter im Anzug, kriecht er am Boden, beginnt es bald zu tauen. Nach einer klaren Nacht ohne Morgentau gibt es Regen, Nebel über den Wassern kündigt schönes Wetter an, eine dicke Fettschicht unter dem Pelz des Hasen kündigt einen langen Winter an usw. Untrügbare Zeichen für bevorstehende Wetteränderung ist natürlich die Richtung der vorherrschenden Winde. Die Nivesen lernen von klein auf die Namen der Winde und was sie verheißen.

Ehen werden traditionell im Sommer geschlossen, wie auch die meisten nivesischen Feste in dieser Jahreszeit stattfinden. Wird es im Ingerimm langsam warm, dann können die Nomaden auf einige unbeschwerte, fröhliche Monde blicken, die jetzt vor ihnen liegen.



Nahrung, Kleidung, Werkzeug, Waffen – das Karen als Lebensgrundlage

Die Nivesen ziehen mit ihren Karenen im Frühjahr von Süd nach Nord und im Herbst von Nord nach Süd, das ist allgemein bekannt. Sicher sind Sie dann erstaunt, wenn wir Ihnen jetzt erzählen, dass dem nicht so ist. Es verhält sich nämlich tatsächlich genau anders herum: Die Karene ziehen mit ihren Nivesen! Der Wandertrieb ist den Tieren angeboren, und es ist schlicht unmöglich, eine Herde im Frühling oder Herbst aufzuhalten. Versuche im Bornland haben gezeigt, dass die Tiere verkümmern und erkranken, wenn man sie ihren Wandertrieb nicht ausleben lässt. Die Tiere bestimmen also die Wanderrouten und die sommerlichen und winterlichen Weideplätze. Die Nivesen folgen ihnen und ertragen diese frühjährlichen und herbstlichen, oft gefährlichen Reisen mit stoischem Fatalismus.

Über viele Generationen sucht eine Herde immer dieselben Weidegründe auf, so dass sich die einzelnen Stämme kaum in Quere kommen, was natürlich auch ein Grund für die Friedfertigkeit der Nivesen untereinander ist.

Die Karene sind halb wild, nur wenige können als Lasttiere abgerichtet werden. Die riesigen Herden werden von Hirten (die nach einer Art Dienstplan vom Lahti eingeteilt werden) mit Hilfe ihrer Hunde (der berühmten Nivesischen Steppenhunde) zusammengehalten. Die Karene gehören zwar einzelnen Familien, sie werden aber in einer einzigen, großen Herde gehalten. Jeder weiß, wie viele Tiere sein Eigentum sind (die Nivesen können für ein Naturvolk erstaunlich weit zählen) und wie viele er entsprechend nutzen kann (nämlich ein Fünftel, um den Bestand der Herde nicht zu gefährden). Müssen etwa in einem harten Winter, mehr Tiere geschlachtet werden, wird darüber erst in



der Sippe beraten und abgestimmt. Die Anzahl der Karene, die man besitzt, ist bei den Nivesen das (einzige) Maß für den Wohlstand. Um seine Tiere von denen anderer Familien zu unterscheiden, bindet der Nivese den Karenen bunte Bänder ins Geweih oder um den Hals. Kündigt sich Nachwuchs an, gehört das Kalb demjenigen, dem auch das Muttertier gehört. (Der Auelf akzeptiert heute, dass Karene mit bunten Bändern im Gehörn Eigentum der Nivesen sind, weil diese nur mit so vielen Tieren ziehen, wie sie zum Leben brauchen. Gänzlich anders verhält es sich mit den Goblins im Süden. Zwischen ihnen und den Nivesen kommt es gelegentlich zu regelrechten Kriegen.)

Sollen Tiere aus der Herde separiert werden, setzen die Hirten ihre *Rookon*, ihre Wurfkeulen ein. Dies sind speziell ausgewogene Holzstücke, die, von kundiger Hand geworfen, gerade soviel Schwung erreichen, dass sie ein Karen betäuben und langsamer laufen lassen so dass man es leicht am Geweih packen, niederringen und fesseln kann. Es ist ungefährlich, sich mitten in eine Karenherde zu begeben. Die flinken und schlanken Tiere weichen, anders als schwerfällige Rinder, jedem Hindernis aus.

Das Karen liefert den Nivesen eigentlich alles, was sie zum Leben brauchen, und so ist es nicht verwunderlich, dass sie stets den Herden folgen. Karene dienen als Zug- und Lasttier, bieten Fleisch als Nahrung, und aus den Fellen werden Kleidung und Zelte genäht. Das zottelige, lange Haar vom Hals der Tiere wird zu Wolle versponnen. Werkzeuge, Musikinstrumente, Spielzeug, Nadeln und Schmuck werden aus Geweih (auch weibliche Karene tragen ein Gehörn), Bein oder den ausgeprägten Eckzähnen der Tiere gefertigt, ebenso Messer- Pfeil- und Speerspitzen. Klingen stellen die Nivesen bisweilen aber auch aus Feuerstein her, Kleidung wird manchmal auch aus Birkenrinde, die mit besonders dünnen Lärchenwurzeln vernäht wird, gefertigt. Aus dem Holz der Boronsbirke macht man Pfeil und Bogen, als Sehnen dienen

dabei wiederum Kareensehnen. (Jagd Pfeile sind gefiedert, um den Flug zu stabilisieren und die Durchschlagskraft zu erhöhen, während Kriegspfeile ungefedert sind. Sie sind dadurch weniger gefährlich – dem Nivesen ist nicht daran gelegen, seinen Gegner zu töten.)

Die charakteristischen Mützen mit den Ohrenklappen gegen die Kälte werden aus den Fellen erjagter Hasen, Dachse oder Biber genäht. Töpfe und Gefäße brennt man aus Ton, Farben gewinnt man aus Erde oder Beeren. Aber obwohl sich somit eine Nivesensippe selbst versorgen kann, ist sie den ‚Segnungen der Zivilisation‘ nicht gänzlich abhold. Wann immer sich die Gelegenheit bietet, tauscht sie bei fahrenden norbardischen Händlern Felle gegen nützliche oder schöne Dinge ein. Besonders begehrt sind natürlich Waffen, Werkzeuge und Töpfe aus Eisen. Nach einer Jagd leistet man sich vielleicht auch noch ein Schmuckstück oder bunte Glas- oder Holzperlen, mit denen die Gewänder verziert werden. Auch farbiges Tuch ist bei den Nomaden sehr begehrt, denn die Nivesen schmücken sich sehr gern. Sie binden bunte Bänder in ihr Haar oder schminken sich mit Rosenblättern Augenlider und Wangen rot.

Boote und andere Wasserfahrzeuge sind bei den Nivesen nicht sehr weit verbreitet. Lediglich einige Stämme, die ihr Sommerlager in der Nähe großer Flüsse oder gar am Meer aufschlagen, bauen einfache *Kajaks*. Diese bestehen aus einem leichten Holzgerippe, auf das Karenhäute gezogen werden. Die bis auf die Einstiege geschlossenen Fahrzeuge sind erstaunlich seetüchtig und eignen sich zum Fischfang in Küstennähe oder auf reißenden Flüssen. Tritt dann die Sippe im Herbst die Reise in den Süden an, nimmt man nur die Bespannung der Boote mit. Das sperrige Gerippe lässt man zurück; es wird im nächsten Sommer neu gebaut.

Einige sesshafte Nivesensippen bei Paavi oder Frisov bauen auch größere Boote, die ebenfalls aus einem Holzgerüst bestehen, das mit Robbenfellen verkleidet wird. Ein solches *Umjak* fasst sechs bis acht Personen und wird zur Wal- und Robbenjagd oder als Transportboot eingesetzt.

Ein Jahr in den Jurten der Lieska-Jäärna

Das Leben der Nivesen ist hart und reich an Entbehrungen. Nicht umsonst sagt man in Riva oder in den Städten des Bornlandes *das ist aber ein Nivesenleben*, wenn man mit den Umständen seines Daseins nicht zufrieden ist. Im folgenden begleiten wir Damiano Tergidion zu Valavet, der ein Jahr bei den Lieska-Jäärna zugebracht und uns interessante Dinge über ihr Leben, ihre Traditionen und Bräuche zu berichten hat.

Dorf und Jurte – das Heim der Nivesen

»Wenn der Nivese von einem Dorf spricht, dann darf man sich kaum gepflegte Gassen und schmucke Häuser vorstellen, so wie sie in der Heimat stehen. Es ist vielmehr eine Ansammlung von Feldhütten, alle wild durcheinander aufgestellt, zwischen denen schier unzählige Feuer brennen.

Jemandem, der aus Yaquiria stammt, mögen diese Behausungen überaus primitiv erscheinen, dem genügsamen Nivesen reichen sie aber vollauf. Die Bauweise bietet ihm sogar Vorteile, lässt sich doch so eine Hütte rasch abbauen und an anderer Stelle neu errichten.«

Natürlich gibt es für die Jurtunar, die Nivesendörfer, keine ‚Bebauungspläne‘; jeder stellt seine Jurte dort auf, wo es ihm gefällt. Einzige Regel: Die Hütte des Sippenoberhaupts steht in der Mitte, alle anderen gruppieren sich darum herum.

Unweit davon wird die Taana, die Schwitzhütte, errichtet. Sie ist meist etwas größer als die übrigen Jurten. In ihrer Mitte findet sich eine Feuerstelle, die einen Kessel mit Wasser und Kräutern erhitzt. Ein solches Schwitzbad ist angenehm für Körper und Seele und wird vor allem im Winter gerne genossen.

Eine Jurte besteht aus einzelnen Scherengattern, die im Kreis aufgestellt werden. Darüber werden sternförmig die Dachstäbe gelegt. Alle Gerüstteile werden mit Schnüren verbunden, ein dickerer Ast an der Türöffnung dient als Schwelle. Über das Gerüst werden Karenfelle, Birkenrinde oder Decken aus Karenwolle gelegt (im Winter mehrere Lagen) und mit Schnüren oder dünnen Lärchenwurzeln an den Stangen festgezurt. In der Dachmitte bleibt als Rauchabzug eine Öffnung frei, die aber bei starkem Regen durch eine Fellklappe verschlossen werden kann. Die Hütte kann im Inneren durch Felle oder Decken in mehrere Abteilungen getrennt werden. Auf dem Boden wird eine Schicht Reisig zum Schutz gegen Kälte und Feuchtigkeit ausgelegt. Darüber breitet man – je nach Wohlstand der Familie – Felle oder einfache Decken aus Karenwolle aus. Solch eine Jurte ist überaus stabil und kann auch schweren Stürmen trotzen. In den Winterlagern dienen bisweilen auch Mammutknochen als Grundgerüst für die Jurte. Die Gebeine der Riesenelphen sind jedoch im allgemeinen zu schwer um sie auf die Reise mitzunehmen, bieten aber



noch größeren Widerstand gegen die Gewalten der Winterstürme. Die Mammutknochen werden dann im Frühjahr, wenn sich die Sippe wieder aufmacht gen Norden, an einigermaßen wettersicheren Stellen im Wald versteckt.

»Der Häuptling bat mich in seine Hütte, die er mit seiner jungen Gemahlin und seiner Tochter Naaji, die noch nicht dem Säuglingsalter entwachsen war, bewohnte. Das Innere war für nivesische Verhältnisse kostbar eingerichtet. Auf dem Boden lagen einige Karenfelle und gaben der Behausung eine gewisse Behaglichkeit. Für mich hatte man ein Bärenfell ausgelegt, auf dem ich Platz nehmen sollte. Ich war beeindruckt von der Freundlichkeit dieser einfachen Menschen. Wie es die Höflichkeit gebietet, wollte ich den kostbaren Bodenbelag nicht mit dem Schlamm unter meinen Stiefeln beschmutzen, also streifte ich sie an dem groben Ast, der vor der Tür lag, ab. Als ich wieder aufschaute, blickte ich in erschreckte Gesichter. Sofort machten sich der Häuptling und seine Gemahlin daran, das Holz zu säubern. Ein Umstehender der dies beobachtete, rief nach der Schamanin, die auch alsbald hinzugeeilt kam. Alle redeten schnell durcheinander, so daß ich nichts verstand. Trotzdem war mir klar, dass ich mir wohl einen echten Bardo geleistet habe, wie man in Gareth so sagt.«

Da kann man Damiano nur zustimmen. Im Inneren der Hütte herrscht Frieden, Streitigkeiten werden nur im Freien ausgetragen. Die Grenze zwischen drinnen und draußen bildet die Türschwelle. Sie ist heilig und darf nicht mit den Füßen berührt werden. Für gewöhnlich versieht die Schamanin die Schwelle mit einem Zauber, der Aäjak, den Geist der Zwietracht, möglichst fernhält.

»Nachdem sich alles wieder beruhigt hat, begannen wir mit dem Mahl. Es wurden Karenlenden mit Süßelbeeren, Änakiwurzeln und Wildzwiebeln gereicht. Wer die feinen Genüsse der Kusliker Küche gewohnt ist, der wird diese Speise zunächst etwas befremdlich finden. Mit der Zeit fand ich aber Geschmack an der herben Würze (...) Dazu gab es Tee (scheußliches Getränk).«

Studiert man übrigens die Speisekarten feinerer Gaststätten Gareths oder Festums, findet man auch dort den berühmten Tuuki, den Nivesentee, den die Nomaden zu jeder Mahlzeit genießen. Er wird, je nach Jahreszeit, aus den verschiedensten Kräutern gebrüht, außerdem gibt man ein wenig ranziges Karenschmalz auf das heiße Getränk. Jeder, der in den zivilisierten Landen etwas auf sich hält und besonders modern erscheinen möchte, würgt dieses Gemisch mit Lauten des Behagens, aber innerem Entsetzen, runter. Ein Nivese käme nie auf diese Idee. Das Schmalz dient nur dazu, den Tee warmzuhalten und wird vor dem Trinken beiseite geblasen. Man verwendet ranziges Fett für den Tee, da unverdorbenes Schmalz zu kostbar ist und für viele andere Dinge verwendet werden kann.

»Anschließend wurde Käämi gereicht. Uh, der wärmt aber. Und noch einen. Das Getränk ist sehr wohltuend, wenn man sich daran gewöhnt hat. Auf Amene! ...«

Aus den nun folgenden Hetztiraden gegen Gareth schließen wir, dass Damiano die obigen Zeilen noch am selben Abend verfasst hat.

Käämi ist ein Schnaps aus vergorener Karenmilch. Er ist äußerst

hochprozentig und wird daher nur selten und stets mit drei Teilen Wasser verdünnt getrunken. Purer Käämi – so sagt man – lässt einem Elfen Haare auf der Brust wachsen; außerdem kann man das Getränk auch zum Lackentfernen, Feuermachen oder Wundenausbrennen verwenden. Eingefleischte Valporisten wird eines jedoch freuen: Überlebt man den Käämi hat man keinerlei Kater.

Die Nivesen stellen den Schnaps mittels eines einfachen Destillationsapparats her (die Technik wurde wahrscheinlich von den Norbarden abgeschaut). Es handelt sich um ein hohes, vasenförmiges Gefäß, das am oberen Rand eine umlaufende Rinne aufweist. Der Topf wird abgedeckt und erhitzt. Am Deckel kondensiert nun das Destillat, läuft an der Deckelwölbung entlang und tropft anschließend in die Rinne.

Das nivesische Hochzeitsfest

»Neajo hat sich einen schönen Tag ausgesucht, um sich mit Jeini zu verloben. Das Fest heißt bei den Nivesen Herkju und folgt einem alten Brauch. Der Legende nach wurde Herkja, die Braut des Häuptlings Naanuk, von einem Bären entführt. Mit Hilfe eines Rauhwolfrudels gelang es dem Häuptling, seine Liebste wieder zu befreien. Diese Geschichte wird im Verlaufe des Festes nachgespielt. Einige junge Burschen und Mädels maskieren sich mit Bärenkappen und entführen die Braut. Eine andere Gruppe, zu denen natürlich auch der Bräutigam gehört, trägt Wolfsmasken und macht sich auf die Suche nach dem Mädchen. Als Gast durfte ich auch daran teilnehmen. Diskret teilte man mir mit, dass selbstverständlich der Bräutigam seine Geliebte zuerst findet (...) Nachdem wir alle glücklich ins Lager zurückgekehrt waren, begann der Verlobungsschmaus. Über großen Feuern brieten Karene, es gab Hasen, Honigkuchen und eine Speise aus Karenquark und Beeren. Dazu wurden mit Kräutern und Honig gewürzter Tee sowie Käämi getrunken. (...) An das Wolfskonzert, das gegen Mitternacht einsetzte, habe ich mich inzwischen gewöhnt (...) Genau vier Wochen später fand die Hochzeit statt. Drei Tage lang wurde peinlich darauf geachtet, dass sich die Brautleute nicht sehen. In dieser Zeit wurde fleißig gekocht, gebraten, gebacken und auch das Hochzeitszelt gebaut, das das Brautpaar nur in der Hochzeitsnacht bewohnt. Es wurde außen von der Schamanin mit vielen Geisterzeichen bemalt, die dem Brautpaar Glück, Reichtum und Segen verheißen sollen. Wölfe, Bären, die Sonne, Schneeflocken und natürlich Karene dienten als Motiv, und irgendwo dazwischen entdeckte ich auch einen Bornsalm. Das Zelt selbst ist sehr klein, es bietet eigentlich nur Platz für ein Lager. Da Neajo aber wohlhabend ist, bestand dieses aus kostbaren Fuchs- und Bärenpelzen. Der Eingang ist so breit, dass beide Brautleute nebeneinander das Zelt betreten können. (Einige halbwegsige Knaben haben auf der Seite des Eingangs, die der Ehemann benutzen wird, einen etwa zehn Finger langen Stock in obszöner Weise beschnitzt und aufrecht in die Erde gesteckt.)«

Die Bemalung des Hochzeitszeltes ist von Stamm zu Stamm, ja sogar von Sippe zu Sippe verschieden. Den Bären findet man eher selten als Motiv, da Taarjuk ein Geist ist, vor dem sich die Nivesen eigentlich fürchten. Oftmals werden männliche und weibliche Geschlechtsorgane angedeutet oder gar rahjagefällige Szenen gemalt. Auch Begebenheiten aus dem Leben der Brautleute sind beliebte Motive. Der Born- oder Kvillsalm ist wegen seiner unzähligen Laicheier ein Symbol für Fruchtbarkeit. Bisweilen zeichnet man statt seiner auch eine schwangere Frau. Die Jugendfreunde von Braut und Bräutigam machen meist scherzhaft obszöne Andeutungen – in Worten oder Gesten – darüber, was die Neuvermählten im Hochzeitszelt wohl tun werden.

»Am Abend fand schließlich die Hochzeit statt. Nachdem schon den



ganzen Tag über gesungen und getanzt wurde, ruft Niinaljok, der Sippenhüptling, das ganze Dorf zur Ruhe. Augenblicklich wird es still, alle warten gespannt. Die Braut tritt aus dem Zelt ihrer Eltern, der Bräutigam aus dem Wohnzelt, das er für das zukünftige gemeinsame Leben hergerichtet hat. Er ist in kostbare Felle gehüllt, auf dem Haupt trägt er eine Wolfskappe, und an seinem Gürtel hängt ein langes Messer. Auch die Braut trägt eine Wolfskappe. Ihr Haar ist locker zusammengebunden. Gekleidet ist sie in einem wunderschönen Hochzeitskleid, das über und über mit bunten Holzperlen verziert ist und vorne mittels Schnallen aus geschnitztem und poliertem Karenbein geschlossen wird. Auch am Gürtel der Braut findet sich ein Messer. In der rechten Hand trägt sie einen kleinen Webrahmen, in der linken einen Teekessel.

Schließlich schreiten die Brautleute aufeinander zu (...) Die beiden haben sich auf etwa zehn Schritt genähert. Sie stecken die Messer in die Erde und streifen ihre Wolfskappen ab. Die Braut löst ihr Haar und schreitet auf den Bräutigam zu, der auf sie an Ort und Stelle wartet. Er schließt sie in die Arme und streicht ihr übers Haar. Dann führt er sie zum Hochzeitszelt, das beide nebeneinander betreten.«

Die Hochzeitszeremonie findet bei allen Stämmen eigentlich in der gleichen Form statt. Vor der Hochzeit macht man für gewöhnlich Rangild und Rissa Geschenke, entweder ein Karen aus der Herde oder eine kleine Schnitzerei, je nach Wohlstand der Brautleute und ihrer Eltern.

Das Hochzeitskleid der Frau ist meist ein altes Familienerbstück, das von der Mutter auf die älteste Tochter und dann an ihre jüngere Schwester weitergegeben wird, solange, bis sich die Familie so weit verzweigt hat, dass ein neues Kleid genäht werden muss.

Die Messer, die in die Erde gesteckt werden, symbolisieren die Loslösung vom Elternhaus, gewissermaßen das endgültige Durchtrennen der Nabelschnur.

Die Wolfskappen (die natürlich nicht aus echtem Wolfsfell gemacht sind) zeigen die Verbindung zu den Himmelswölfen an. Durch das Lösen der Haare kann der Wind alles Widrige fortwehen. Teekessel und Webrahmen stehen für das neue, gemeinsame Heim. Schließlich betritt das Brautpaar das Hochzeitszelt, und zwar nebeneinander. In der Ehe

soll niemand über oder vor dem anderen stehen.

Die Nivesen sind mitnichten prude. (Wie sollen sie es auch sein? Schließlich bemerken selbst kleinste Kinder in der Jurte, die – wenn überhaupt – innen nur durch Felle unterteilt ist, die nächtlichen Rahjaopfer der Eltern.) Ein rahjagefälliges Zusammentreffen der Verliebten vor der Hochzeit ist somit auch nicht verboten oder nur verpönt. Dennoch kommt es selten dazu, da die Muße und der geeignete Ort fehlen. Man lebt für gewöhnlich noch in der Jurte der Eltern und müsste sich nachts in den Wald zurückziehen, und hier wird es oft auch im Sommer sehr kalt. Tagsüber hingegen ruft die Arbeit. Somit ist die Hochzeitsnacht tatsächlich ein von beiden Brautleuten mit Spannung erwartetes Ereignis.

Das Singen mit dem Wind

»Schon seit Tagen beobachte ich, wie die Herde unruhig wird. Zum einen liegt das an der Brunft der Tiere, die sich jetzt paaren (und im Frühjahr die Jungen zur Welt bringen), zum anderen steht aber auch das ‚Tääkittäuma‘, das ‚Singen mit dem Wind‘ kurz bevor, der Trieb der Karenherde in die mittägliche Taiga (...) Inzwischen sind noch fünf Sippen zu der unseren gestoßen. Die Herde ist wahrlich riesig. Sechstausend Tiere mögen es wohl sein, die durch den Tiefschnee stapfen und eine breite Bahn schlammig braunen Morastes zurücklassen. Die Menschen – mit Alten und Kindern etwa vierhundert Köpfe zählend – folgen ihnen, dazu eine hundertfach kläffende Meute Steppenhunde sowie einige Dutzend schwer bepackte Ponys.«

Für gewöhnlich brechen die Sippen in der Zeit von Mitte Efferd bis Anfang Travia auf, bevor der erste Schnee gefallen ist. Von daher ist es auch nicht üblich, Schlitten mit auf die Reise zu nehmen. Solche Fahrzeuge werden lediglich verwandt, wenn man vom Winterlager aus eine Reise unternimmt. (Sie werden von Karenen oder Hunden, den zähen, weißpelzigen Firnläufern, gezogen.) Die meisten Nivesen legen die lange Wanderung also zu Fuß zurück. Manchmal wird aber ein Nivesenvolk bereits im Efferd von heftigen Schneefällen überrascht, was die Reise sicherlich nicht erleichtert. In diesem Fall trägt man Schneeschuhe oder läuft teils auch auf Skiern (die – um ein irdisches Beispiel anzuführen – nicht den alpinen, sondern den Langlaufskiern ähneln, siehe auch Kapitel *Reisen in Eis und Schnee*).

Die frühjährliche Wanderung gen Norden beginnt meist Anfang





Ingerimm. Für die Reise finden sich sowohl im Frühling als auch im Herbst meist mehrere Sippen, manchmal sogar ein ganzer Stamm zusammen. Sind die Sommer- oder Winterweiden dann erreicht, verteilen sich die Sippen wieder in ihre spezifischen Lagergebiete.

Ein Handel mit den Wölfen

»Viele Tage sind wir nun über die Steppe gezogen, und es war wahrlich ein Singen mit dem Wind. Hier, im offenen Land, war es ein leichtes, die Herde zusammenzuhalten. Nun erachtet es aber der Häuptling für notwendig, die Tiere wenigstens durch die Ränder der vor uns auftauchenden Tannichte zu treiben, damit sie an den immergrünen Zweigen der Nadelbäume äsen können. Jetzt ist die höchste Wachsamkeit der Hirten gefordert, denn schnell können einige Jungtiere im Waldesdunkel verlorengehen und sogar die suchenden Muttertiere nach sich ziehen. Die Hirten haben alle Hände voll zu tun, während sie mit Rufen, durchdringenden Pfiffen und Stockhieben die Herde am Waldrand halten.

[...] Mit Kiauki, der Jägerin (von der später noch die Rede sein wird), erkundete ich die Umgebung. Schon bald stießen wir auf eine Wolfsfährte. 'Ich habe sie schon früher erwartet. Nun, einen Mann haben wir schon gefunden', sagte sie zu mir und deutete auf die Abdrücke im Schnee. Die Wolfspur erkannte ich wohl, aber woher wusste sie, dass es ein männliches Tier war? Auf meine Frage hin schaute mich Kiauki unverwandt an und zeigte wieder auf die Stapfen: 'Er steht beim Pinkeln auf drei Beinen.'

[...] Wir haben inzwischen die Wälder wieder verlassen. Seit den frühen Morgenstunden ist vielstimmiges Wolfsgeheul zu vernehmen, zuerst aus der Ferne und dann stetig näherkommend. Obgleich wir doch viele Tiere verloren haben, erteilt die Schamanin den Hirten die Weisung, ein Dutzend kräftiger Karene aus der Herde auszuwählen. Die Schamanin hielt eine kurze Zwiesprache mit den Ahnen und bestimmte dann drei Hirten sowie Aaki, ein Nieijaa (Heiliges Wesen), sie zu begleiten. Es sollten wohl Verhandlungen mit den Wölfen über den Wegezoll geführt werden. Nach vielen Bitten wurde mir gestattet, mitzugehen. Ich sollte mich aber abseits halten, mich nicht rühren und – vor allem – schweigen.

[...] Erst am Abend zeigten sich die Wölfe. Zunächst sahen wir nur einen oder zwei, die uns misstrauisch durchs Gesträuch beäugten, doch dann wurden sie immer zahlreicher und auch zudringlicher. Schließlich waren wir von fünfzehn oder zwanzig Tieren umringt. Sie knurrten wütend, blafften uns an. Einige kamen näher und schnappten nach uns. Ich bewunderte die Gelassenheit der alten Schamanin. Schließlich zeigte sich der Anführer des Rudels, ein mächtiger, grauer Rüde, dem ein Auge fehlte. Er gebot seiner Meute Einhalt, und die Bestien zogen sich respektvoll zurück. Aaki sollte mit den Wölfen reden. Er ließ sich auf alle Viere nieder, und es war schon erstaunlich anzusehen, wie er auf diese Art genauso flink wie die Wölfe umherlief.

[...] Nach zähen Verhandlungen erklärten sich die Wölfe mit unserem Angebot einverstanden. Sie erhielten zwölf Karene und wir freies Geleit. Der Rudelführer riss eines der Tiere, und gewissermaßen zur Besiegelung des Vertrages wurden wir zum Festschmaus eingeladen. Die Schamanin, die Hirten und natürlich auch Aaki schlugen ihre Zähne in den noch warmen Leib des Karens. Ich wurde jetzt dringend aufgefordert, es ihnen gleichzutun. [...]

Verhandlungen mit den Wölfen über einen Fleischtribut, gewissermaßen als 'Schutzgeld', laufen meist wie oben beschrieben ab. Mal sind die Raubtiere mehr, mal weniger aggressiv, sehr selten kommt dabei auch ein Nivese zu Tode

(was einen rechten Krieg zwischen Mensch und Wolf heraufbeschwören kann). Nicht immer müssen die Nivesen Tiere aus ihren Herden abgeben. Der Vertrag könnte auch lauten, dass die Wölfe die Herde verschonen und die Menschen im Winter auf die Jagd verzichten.

Manchmal fordern die Wölfe auch die Auslieferung eines Stammesmitglieds, das sich gegen seine vierbeinigen Brüder und Schwestern vergangen hat. Diesem Ansinnen wird sogar bisweilen stattgegeben – ein Menschenleben gegen das vieler. Wie immer die Verhandlung ausgehen mag, die Wölfe sind nicht die Feinde der Nivesen. Goblins und – an besonders nördlich gelegene Weideplätzen – Yetis setzen ihnen viel mehr zu.

Tod im Winter

»Heute herrscht Trauer bei den Lieska-Jaärna. Die alte Nanaki ist zur Wintermutter (Verzeihung, zu Boron) gegangen. Die Greisin soll schon mehr als hundert Winter gezählt haben. Sie war fast blind und ward zeit ihres Lebens vom Schicksal schwer gezeichnet. Sie verlor ihren Mann und ihre vier Söhne und fünf Töchter während eines einzigen strengen Winters. Nur Auka, eine Steppenhündin, blieb ihr. Seitdem wünschte sie sich nur, ihrer Familie in die Ewiggrünen Ebenen nachfolgen zu können.

[...] Das ganze Dorf beteiligte sich am Trauerzug, angeführt von der Schamanin. Nur wenige Leute mussten zur Bewachung der Herde zurückgelassen werden. Für gewöhnlich wird der Leichnam von den nächsten Anverwandten getragen. Da Nanaki aber keine Familie mehr hatte, übernahmen diese Aufgabe einige Sippenmitglieder, die sich auch in den letzten Jahren um die alte Frau gekümmert haben. Abseits des Lagers, etwa zwei Meilen entfernt, wurde ein Scheiterhaufen aufgeschichtet, auf den die Tote gelegt wird. Auka, dem treuen Tier, wird mit einem raschen Schnitt die Kehle durchtrennt. Sie soll mit ihrer Herrin ins Jenseits einziehen. Auch Nanakis Habe wird verbrannt. Die Nivesen behalten kein Erinnerungsstück an ihre Toten zurück, abgesehen von vielen Geschichten. Die Schamanin bittet Firngrimm, die Seele der Verstorbenen sicher in die Ewiggrüne Ebene zu geleiten. Nun entzündet jedes Mitglied der Trauergemeinde eine Fackel. Langsam ziehen sie am Scheiterhaufen vorbei und werfen die Brände hinein, wobei jeder noch ein paar persönliche Wünsche für die Tote murmelt. Jetzt beginnt ein vielstimmiges Weinen und Wehklagen.«

Die Nivesen verbrennen ihre Toten, damit die Seelen Einzug in die Grünen Ebenen halten können. Einen Leichnam zu vergraben oder gar einzubalsamieren ist ihnen widerwärtig. Sie fürchten nichts mehr als die wiederkehrenden Geister der Verstorbenen. Daher wird auch die ganze Habe der Toten verbrannt. Nichts soll mehr die Seele an die diesseitige Welt binden. Ins große Wehklagen stimmen auch diejenigen ein, die dem Toten weniger nahestanden. Wird ein Tod nämlich nicht laut genug beweint, könnte die arme Seele meinen, sie habe sich zu Lebzeiten irgend etwas zuschulden kommen lassen, und wieder zurückkehren, um ihr Versäumnis nachzuholen. Zuviel Klagen ist aber auch wieder nicht gut, weil sich sonst der Geist des Toten grämt und die armen Hinterbliebenen nicht in ihrer Trauer allein zurücklassen will. So wird nach dem Wehklagen ein fröhliches Fest gefeiert. Die Seele des Verstorbenen soll sehen, dass man sich auch darüber freut, sie jetzt in einer besseren Welt zu wissen – und dort soll sie tunlichst bleiben.

Noch ein Wort zu Nanakis Alter. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass sie tatsächlich über hundert Jahre zählte. Man sagt den Nivesen eine gewisse Langlebigkeit nach, ein *nivesisches Alter erreichen* ist ein geflügeltes Wort in den Städten des Nordens. Im Land der Karene und Wölfe gibt es natürlich keine genau datierten Geburtsurkunden, aber die Nivesen können – wie erwähnt –



sehr weit zählen. Anhand von besonderen Ereignissen, die in der Vergangenheit stattgefunden haben, können sie die Jahre sehr weit zurückrechnen und somit das Lebensalter eines Menschen bestimmen. Neben dem Jahr dienen den Nivesen noch Jahreszeiten und Monde (28 Tage, nicht die üblichen 30) und Mondphasen (1 Woche) als Zeitmaß.

Die Jagd

»Es ist schon Anfang Peraine, aber der Schnee liegt gewiss noch einen Schritt hoch. Seit geraumer Zeit ist Schmalrik Küchenmeister. Glücklicherweise hat die Schamanin einen langen, harten Winter prophezeit, so daß die Frauen klug und weise mit den Vorräten gewirtschaftet haben. Es wurde nur soviel verzehrt, wie man unbedingt zum Leben brauchte, nichts wurde verschwendet. Nur so war es möglich, überhaupt bis jetzt etwas zu Essen zu haben. Nun sind aber alle Vorräte verbraucht, und aus der Herde können keine weiteren Tiere geschlachtet werden.

[...] Eines Morgens schickte der Häuptling einen jungen Jäger aus, warum, war mir nicht klar. Immerhin hatte man mit den Wölfen ausgehandelt, diesen Winter nicht zu jagen. Dafür würde das Rudel einen großen Bogen um die Herde machen. Welches Wild sollte der Jäger also aufspüren?

[...] Die Männer standen im Kreis um den Häuptling herum, schweigende, abgemagerte Gestalten. Offensichtlich warteten sie, wohl auf den Jäger. Dieser kam nach einer Weile zurück und erzählte aufgeregt, dass er Taarjuk gefunden habe.

[...] Kiauki, die erfahrene Jägerin, stapfte in Richtung ihrer Hütte und kam kurze Zeit später wieder zurück, bewaffnet mit Bogen, Speer und Messer. Sie wählte sich einige Männer aus, unter anderem den jungen Jäger, der den Taarjuk gefunden hat. Auch die Schamanin war mit von der Partie.

[...] Wir stapften durch den Schnee, bis uns der junge Jäger schließlich ein vielleicht eineinhalb Schritt durchmessendes Loch im Boden zeigte. Kiauki baute sich etwa fünf Schritt davor auf, während die anderen sich etwas abseits hielten. Allein die Schamanin stand nur zwei Schritt von der Jägerin entfernt. Der Jüngling, der uns geführt hatte (ein kleiner, flinker Bursche) griff sich einen Ast und stieg in das Loch. Nach einer Weile hörte man aus diesem ein furchterregendes Brüllen. Wie der Blitz kam der Junge aus der Höhle geschossen, gefolgt von einem riesenhaften Bornbären. Der Jüngling flitzte an Kiauki vorbei, die ihre Füße fest in den Boden stemmte und den Bären in den Speer laufen ließ. Ich sah die Spitze aus dem Rücken des Untieres wieder austreten, doch es war nicht sofort tot. Es umarmte die Jägerin und drohte, sie mit seinen mächtigen Pranken zu zerquetschen. Das Ringen dauerte eine Zeit an, aber endlich stand dem Bären blutiger Schaum vor dem Mund, und mit einem Laut, wahrlich unbeschreiblich, brach das Tier zusammen. Es zuckte noch einige Male und lag dann tot im Schnee. Mühsam befreite sich Kiauki aus der Umklammerung. Sie war vom Scheitel bis zu den Sohlen mit Blut beschmiert, das sicher zu einem Teil vom Bären stammte, unter das sich aber auch ihr eigenes gemischt hatte. Die Schamanin bestrich sofort Hände und Gesicht der Jägerin mit Fett, erst dann machte sie sich daran, die Wunden zu versorgen. Die anderen begannen aber damit, das mächtige Tier zu häuten und zu

zerlegen. Dieser Bär wird schon ein zäher Bursche sein, hat er doch den Fettvorrat im Winter ganz aufgebraucht. Aber er wird die Sippe am Leben erhalten, bis der Schnee den Boden freigibt.«

Und der Vertrag mit den Wölfen? Sicherlich brennt Ihnen diese Frage auf der Zunge. Nun, kein Wolf würde einen Bären in seinem Winterschlaf stören, das tun nur Menschen in höchster Verzweiflung. Insofern stellt der Bär für die Graupelze keine Jagdbeute dar und ist somit vom Abkommen ausgeschlossen.

Taarjuk ist, wie der aufmerksame Leser weiß, ein Geist, der Kraft und Mut birgt. Er wohnt im Leib und in der Seele des Bären. Den Bären in seiner Höhle zu erlegen, ist so gut wie unmöglich, da man kaum eine tödliche Stelle sicher treffen kann. Außerdem hegen die Nivesen zuviel Ehrfurcht vor dem Tier, als dass sie es auf eine derart hinterhältige Weise des Lebens berauben würden. Von daher muss der Bär zunächst geweckt werden, was dieser gar nicht schätzt. Er verfolgt den Störenfried wütend und trifft schließlich auf den Jäger. Dieser ist immer ein sehr erfahrenes, kräftiges Sippenmitglied, denn in dem Moment, in dem der Bär sein Leben aushaucht, geht der Taarjuk auf seinen Bezwinger über. Nur ein starker, mutiger Mensch mit viel Lebenserfahrung kann dies überstehen. Jetzt, wo der Taarjuk im Jäger wohnt, darf dieser drei Tage lang nicht reden. In dieser Zeit entweicht der Taarjuk langsam mit dem Atem. Erhebt der Jäger aber das Wort, wird seine Stimme zu einem tosenden Brausen, das die Seelen aller anwesenden aus den Leibern reißt und in alle Winde verstreut. Ein junger Heißsporn könnte sich kaum in Zaum halten und würde gewiss vor Ablauf der drei Tage von seiner Bärenjagd plappern. Einem erfahrenen Jäger passiert dies nicht, und sollte ihm dennoch ein Missgeschick unterlaufen, wird sich jeder anwesende Nivese sofort die Ohren zuhalten. Das Einreiben von Gesicht und Händen mit zauberkräftigem Fett dient auch dazu, einen Ausbruch des Taarjuk zu verhindern. Erst wenn dies sichergestellt ist, werden die Wunden des Jägers versorgt.

Die Nivesen jagen alles, was ihnen vor den Bogen kommt. Vom kleinen Bornhörnchen bis zum riesigen Mammut, das von einer ganzen Sippe angegangen werden muss, steht alles auf ihrem Speiseplan. Salme und andere Wanderfische werden über trichterförmige Wehre in flache Buchten gelenkt und dann gefangen. Die gebräuchlichste Jagdwaffe ist der Bogen, zum Fischen verwenden die Nivesen oft eine gabelförmige Harpune, die aus den Geweihspitzen der Karene gefertigt sind.

Der Frühling kehrt wieder

»Endlich zeigen sich die ersten grünen Flecken im weißen Schneekleid des Landes. Die Luft ist deutlich milder, und dort, wo sich Firuns Pracht inzwischen zurückgezogen hat, zeigen sich die ersten bunten Blüten. Die Sippe macht sich inzwischen bereit, wieder gen Norden zu ziehen.«

Nun, lieber Leser, wir verlassen an dieser Stelle die Lieska-Jaärna, die wir nun fast ein Jahr lang begleitet haben, und wenden uns von ihrem Winterlager an den Ausläufern der Walberge gen Nordosten, wo im Ehernen Schwert ein weiteres Volk lebt, das zu den Nivesen gezählt werden muss. Es handelt sich um ...

Die Wolfsjäger im Ehernen Schwert

»Drei Tage ritten wir von Notmark aus gen Nordosten, immer den majestätischen Riesen des Schwertes entgegen. Langsam, aber stetig führt unser Weg bergan.

[...] Das Ziel der Reise, die Nuanaä-Lie, bekamen wir, wie unser

Führer prophezeite, recht bald zu Gesicht. Auf einmal waren sie da, überall, sie schienen einfach aus dem Boden zu wachsen. Drei von ihnen verstellten uns den Weg, weitere waren im Geäst der Bäume oder in den Büschen hinter uns auszumachen. Die meisten trugen eine Art



lederne Tunika, Beinlinge aus dem gleichen Material und pelzverbrämte Stiefel. Einige waren, anbetrachts des warmen Wetters, auch nur mit einem Lendentuch bekleidet. Bewaffnet waren sie mit Speeren und kurzen Bögen, primitiv zwar, aber von kundiger Hand geführt nichtsdestotrotz tödlich. Ich müsste lügen, würde ich behaupten, dass ich die Situation nicht als bedrohlich empfand. Dennoch verlegte ich mich aufs Boltanspiel. ‚Ich bin Naänaju, und ihr wisst, dass ich es mit euch allen gemeinsam aufnehme‘ rief ich ihnen zu. Erstaunen war aus ihren Gesichtern zu lesen. Ich merkte rasch, dass mein Ruf mir hier sehr hilfreich sein würde. Kriegerinnen und Krieger steckten die Köpfe zusammen und tuschelten. Dann hatte man einen Entschluss gefasst: Wir sollten unsere Waffen abgeben. Nun gut, sie waren in der Überzahl, wir mussten folgen. Ich tat so gleichgültig wie möglich, murmelte zu mir selbst, aber so, dass sie es hören konnten: ‚Gut, wenn es nötig wird, zerreiße ich sie halt mit bloßen Händen‘. Faktisch waren wir gefangen. Nach allem, was ich jedoch gehört habe, kam es nun darauf an, dass wir äußerlich gelassen blieben. Ich erklärte der Anführerin, dass wir ihr und ihren Leuten gerne unsere Waffen borgten, immerhin würden sie ja mehr taugen als die ihren. Ob dieser Frechheit hielt man mich entweder für verrückt oder übermächtig; beides konnte nur gut für mich sein. [...] Sie brachten uns in ihr Lager, das aus einigen Höhlen in einer steilen Felswand bestand.«

Die Nuanaä-Lie – auf Garethi Wolfsjäger genannt – leben zurückgezogen in den Tälern des Ehernen Schwertes. Ihre Zahl wird sechs- bis achttausend Köpfe kaum übersteigen. Während der Besiedlung des Bornlandes setzten sie den Südländern durch Raubüberfälle stark zu, so dass bisweilen ein Kopfgeld für jeden Nuanaä-Lie gezahlt wurde. Letztendlich mussten die Jäger aber weichen und zogen sich ins entlegene Bergland zurück. Die Überfälle sind seitdem selten geworden, kommen jedoch immer noch vor.

Im Gegensatz zu ihren Vettern aus den Steppen und Wäldern der Ebenen leben die Wolfsjäger nicht nomadisch; sie wohnen in festen Höhlensiedlungen, die erst aufgegeben werden, wenn das Jagdrevier nicht mehr genügend Beute hergibt. Das wenige, das die Nuanaä-Lie besitzen, kann bequem auf eine Rückentra-ge gebunden und somit mitgenommen werden.

Handwerklich stehen die Nuanaä-Lie weit hinter den Steppennomaden, ja, auch hinter allen anderen Naturvölkern Aventuriens zurück. Die Nuanaä-Lie kleiden sich zwar auch vorwiegend in Leder und – noch lieber – Pelze, aber ihre Gewänder sind wenig kunstvoll gefertigt. Häute und Fellstücke werden so lange mit Tiersehen vernäht, bis irgendwann mal etwas herauskommt, das einem Kleidungsstück ähnelt. Die Bögen sind von primitiver Machart, Pfeil- und Speerspitzen sowie Messerklingen hauen die Nuanaä-Lie aus Stein. Damit wäre ihre Handwerkskunst ausreichend beschrieben.

Die Speisen der Berglandbewohner sind nicht von besonderer Raffinesse, oft verzehren sie das Fleisch roh, als einziges Gewürz kennen sie den salzigen Schwertsalbei und wilde Zwiebeln. Die Nuanaä-Lie leben hauptsächlich von der Jagd. Gejagt wird dabei in Gruppen von drei bis sechs Männern und Frauen. Ein besonderes Ereignis ist die Wolfsjagd, über die wir noch lesen werden. Beeren, Wurzelknollen und Früchte bereichern den Speiseplan und sichern das Überleben, wenn das Jagdglück ausbleibt.

»Drei Jäger sollten mich also hetzen; zu meiner Verteidigung

erhielt ich nur einen Dolch. Das mag den Brüdern und Schwestern der Rondrakirche sehr feige vorkommen, der Nuanaä-Lie findet daran jedoch nichts Anstößiges. Sein Volk gleicht einem Wolfsrudel; man jagt eben gemeinsam ein viel schwächeres Wild ...«

Wie ihre Vettern in den Steppenniederungen verehren auch die Nuanaä-Lie des Schwertes die Wölfe, allerdings stehen hier die Aspekte des Raubtieres und des Rudels im Vordergrund. Die Gesellschaft der Wolfsmenschen ist tatsächlich der der Wölfe sehr ähnlich. Angeführt wird der Stamm stets vom geschicktesten, erfahrensten und vor allem stärksten Jäger (bzw. Jägerin, die Geschlechter sind hier, ähnlich wie bei den meisten Waldmenschen gleichberechtigt, Aufgaben werden lediglich geschlechtsspezifisch verteilt, wenn dies zwingend notwendig ist).

»Ich habe gesiegt, war der Held des Tages und wurde entsprechend gefeiert. Die Nuanaä-Lie wissen einen geschickten Jäger und tapferen Kämpfer durchaus zu schätzen. Im Laufe des Abends wurden verschiedene Speisen aufgetragen, hauptsächlich Wild, teilweise roh. Während des Festes machte ich Bekanntschaft mit einer Jägerin, die sich mit Ketten aus bun-ten, getrockneten Beeren besonders herausgeputzt hatte. Ihr hüftlanges, rotblondes Haar hatte sie zu einem Pferdeschwanz gebunden, so wie es bei den Nuanaä-Lie Sitte ist. Die Jägerin machte mir eindeutige rahjagefällige Avancen.«

Im Gegensatz zu den Steppennomaden kennen die Nuanaä-Lie keine lebenslang währende Ehe. Zwar kommt es gelegentlich vor, dass ein Paar den Lebensweg gemeinsam bis zum Tode geht, doch das ist eher die Ausnahme. Verliert man das Interesse am Partner, trennt man sich wieder.

An der Spitze des Stammes steht ein Häuptlingspaar, immer der kräftigste Mann und die kräftigste Frau, was in oftmals lange währenden Kämpfen ausgelotet wird. Diese beiden dürfen Nachkommen in die Welt setzen, und sie bestimmen auch, wer sonst noch Kinder zeugen darf. Es wird darauf geachtet, dass sich nur die gesündesten und stärksten Stammesmitglieder fortpflanzen. (Die Parallelen zu einem Wolfsrudel sind unübersehbar. Die Nuanaä-Lie verwenden auch nicht das nivesische Wort für Stamm, um ihre Gemeinschaft zu beschreiben, sondern das für Rudel. Wie in einem solchen gilt auch nur das Faustrecht.) Natürlich dürfen alle den Rahjafreuden frönen, es muss nur ohne Folgen bleiben. Um das zu gewährleisten, kennen die Wolfsmenschen allerlei Mittel. Offensichtlich hat die Anführerin entschieden, dass Damiano durchaus geeignet ist, frisches Blut in den Stamm zu bringen. Wir breiten den Mantel des Schweigens darüber, wie er sich aus der Affäre gezogen hat ...

»Inzwischen bin ich drei Wochen bei den Nuanaä-Lie und habe viel über sie gelernt. Im Unterschied zu den Steppennomaden haben sie beispielsweise keinen Schamanen, ja, überhaupt ist niemand unter ihnen, der irgendeinen Zauber sprechen kann. Auch zu lügen sind sie nicht in der Lage. Sie sagen stets die Wahrheit, und wenn sie ihnen noch so sehr schaden möge.«

Schamanen gibt es bei den Nuanaä-Lie nicht. Magisch begabte Stammesmitglieder wenden ihre Gabe nur unbewusst und intuitiv an, eine Ausbildung der Zauberfertigkeiten findet nicht statt.

Der Wolfsglaube der Nuanaä-Lie ist noch urtümlicher als der der Steppennomaden, zeigt aber auch eindeutig elfische Einflüsse. Sie wissen zwar um die Himmelswölfe, die nach ihrer Vorstellung auf den mehr als zehntausend Schritt hohen Gipfeln des Ehernen Schwertes leben, haben jedoch keine Mythologie entwickelt, die



Geister und ähnliche Wesen enthält. Ihre Vorstellung vom Jenseits ist, dass sie an Gorfangs Seite und in seinem Rudel die Jagd fortsetzen. Niemals würde es einem Nuanaä-Lie einfallen, zu beten oder ein religiöses Ritual zu vollziehen. Sie haben nur ein Ziel: Gorfang und Grispelz, ihren Urhaken, zu gefangen. Und das können sie nicht durch Gesänge, Worte und Gesten erreichen, sondern nur, indem sie sich in der Jagd gegen die Konkurrenz der Raubtiere durchsetzen. Interessant ist die Unfähigkeit der Nuanaä-Lie zu lügen. Die Lieska-Jaärna, die ja in unmittelbarer Nachbarschaft zu den

Nuanaä-Lie leben, kennen dazu eine Legende.

Die Verse haben wir uns übrigens dem Stück ‚Jooke der Jäger‘ des Bornländer Dramatikers Ritter Hannik von Hundehufen entlehnt. (Der Ritter musste viel Geld für das Streichen eines Vokals in seinem Namen aufbringen und ward so gezwungen, durch die Dichtkunst etwas hinzuzuverdienen.) Von Hundehufen erdichtete aus der Sage der Liska-Jaärna ein Versepos. Leider verstarb er kurz vor der Vollendung, so dass sein Werk wenig Verbreitung gefunden hat.

»Vor langer, langer Zeit, als Menschen und Wölfe noch Brüder waren, lebten der Jäger Jooke und der Rauhwolf Jarnak in den Wäldern des Ehernen Schwertes. Der Winter war sehr kalt, kälter als alle anderen Winter zuvor, und es begab sich, dass der gewandte Jarnak auf einem Felsen, den Firngrimms Hauch mit glattem Eis bedeckt hatte, ausglitt und sich einen Lauf brach. Hilflös lag der Wolf im tiefen Schnee, als Jooke des Weges kam.

„Jooke, Jooke, s’ist so kalt,
erfrieren werd ich hier im Wald,
du eine warme Höhle hast,
so nimm mich mit, bin keine Last.“

Jooke tat, wie ihm geheißen. Er hob Bruder Wolf auf und stapfte mit ihm zu seiner Höhle. Dort bereitete er Jarnak ein weiches Lager aus Reisig und Decken. So ward der Wolf vor dem Erfrieren gerettet, doch bald bohrte der Hunger in seinem Bauch.

„Jooke, Jooke, der Hunger nagt,
geh in den Wald, sei nicht verzagt,
ich brauch ein wenig Futter nur,
gedenke uns’rer Ahnen Schwur.“

„Werd ich jagen, werd ich schauen,
vielleicht ein Reh, vielleicht zwei Sauen,
vielleicht jedoch find ich nur Schnee,
und keine Sau und auch kein Reh.“

Jooke zog aus zur Jagd. Er stapfte durch Wald und über Fels, er widerstand sogar dem schweren Schneesturm. Schließlich erblickte er zwei fette Wildsauen und gar ein Reh. Er schoss, und alle drei Pfeile fanden ihr Ziel. Nun müsse er die Beute zur Höhle tragen, was ihm schwerlich gelingen würde, dachte Jooke.

Also bedeckte er die Kadaver mit ein paar Zweigen. Er würde immer ein wenig Fleisch heraus schneiden, wenn er etwas benötigte. Der kalte Schnee würde dafür sorgen, dass die Beute nicht verderbte. Auf dem Heimweg reifte in ihm aber ein schrecklicher Gedanke: Er würde von seinem Jagdglück nichts verraten, dann wäre das ganze Fleisch für ihn allein. Jarnak war schon alt, den nächsten Winter würde er ohnehin nicht überleben. Was zählen da ein paar Monde. Er aber, Jooke, hatte noch so viele Jahre vor sich.

„Fand keine Sau, fand auch kein Reh,
fand keine Spur im tiefen Schnee,
s’ist nicht die Zeit für gute Jagd,
auch wenn im Bauch der Hunger nagt.“

„Jooke, Jooke, schau mich an,
dass ich den Worten glauben kann,
ich sehe Blut an deiner Hand,
machst du den Ahnen schwere Schand?“

Jooke widerstand Jarnaks Blick und antwortete:

„Das Blut von einem Goblin stammt,
der mich fast mit dem Speer gerammt,
ich erschlug mit Wucht den Wicht,
doch Goblins, weißt du, isst man nicht!“

Zunächst war Jarnak zufriedengestellt. Jooke ging am nächsten Tag wieder auf die ‚Jagd‘, aber natürlich nur um sich an der bereits erlegten Beute zu sättigen. Wiederum kehrte er mit leeren Händen heim, und immerzu antwortete er dem Wolf dasselbe:

„Fand keine Sau, fand auch kein Reh,
fand keine Spur im tiefen Schnee,
s’ist nicht die Zeit für gute Jagd,
auch wenn im Bauch der Hunger nagt.“

So gingen die Tage ins Land, Jarnaks Pfote heilte zwar, doch sein Körper wurde von

Stunde zu Stunde schwächer. In seinem Herzen aber wuchs das Misstrauen gegenüber Jooke, dessen Leib schließlich nicht vom Hunger gezeichnet war. So beschloss der Wolf eines Tages, dem Jäger zu folgen. Er schleppte sich durch den Schnee, die verletzte Pfote brannte ihm wie Feuer.

Endlich erreichte er das Versteck und bemerkte Jookes Betrug. Am liebsten wäre er dem Jäger an die Kehle gesprungen, doch dazu hatte er nicht mehr die Kraft. Er stieß ein durchdringendes Heulen aus, worauf sich Jooke erschreckt umdrehte. Mit brechenden Augen sagte der Wolf:

„Jooke, Jooke, welch ein Trug,
aus deinem Munde spricht nur Lug,
in Gorfangs Rudel zieh’ ich ein,
die Rache aber, die ist Sein.“

In der Theateraufführung sollten jetzt Trommelwirbel, Posaunen und Hörner erschallen, während mittels Flaschenzügen Schauspieler in Wolskleidern auf die Bühne herabgelassen werden. Gorfang kommt, um Jooke zu strafen.

„Jooke, Jooke, hier stehe ich,
ich sage dir, ich strafe dich,
dich, dein Kind und Kindeskind,
alle, die deines Volkes sind.

Nie mehr sagst du ein falsches Wort,
dein Herz sei jetzt der Wahrheit Hort,
niemals wirst du wieder lügen,
dass Bäum’ und Balken sich verbiegen.

Und steckst du selbst in größter Not,
die Wahrheit sei stets jetzt dein Gebot,
doch das sei Strafe nicht allein,
denn zu schwer wiegt die Untat dein.

Wirst jagen ohne Pfeil und Speer,
nur deine Zähne hast’ zur Wehr,
wie deine pelz’gen Brüder sind,
bist jetzt auch du, und auch dein Kind.“

So kam es schließlich, dass die Nuanaä-Lie nicht lügen können. Am Ende der Geschichte wird jedoch noch eine andere interessante Andeutung gemacht, zu der wir wieder Damiano von Valavet zu Wort kommen lassen:

»In der Mitte der Lichtung brannte ein großes Feuer. Dreißig

Männer und Frauen, allesamt geschickte Jäger, waren hier versammelt. Ein halbes Dutzend von ihnen war unbekleidet und auf dem Schädel, unter den Achseln und an der Scham kahlrasiert.

Diese sechs tanzten um das Feuer, während die anderen im Kreise saßen und einen rhythmischen Gesang anstimmten. Die Tanzenden hoben an zu heulen wie die Wölfe. Es schien, als ob sich Sänger und



Tänzer gegenseitig anfeuerten. Immer schriller wurde das Geheul, immer lauter der Gesang.

Schließlich standen einige auf und stampften mit dem Fuß zum mitreißenden Rhythmus. Die Tänzer gebärdeten sich wie wild, sprangen durch die Flammen oder ließen sich auf alle Viere nieder. Sie rauchten miteinander, bissen sich sogar. Doch dann geschah das Unglaubliche. Der Gesang erreichte seinen Höhepunkt, niemand saß mehr, selbst die Sänger wiegten sich zu ihren Melodien.

Im Schein des Feuers konnte ich genau erkennen, dass den Tänzern Haare im Gesicht und auf den Händen sprießen. Ihre Züge veränderten sich, der Mund sprang hervor, die Ohren wurden lang und spitz, ihnen wuchsen furchtbare Eckzähne, die im Schein der Flammen blitzten. Der eine oder andere war jetzt schon über und über behaart, und ihm wuchs ein buschiger Schweif aus dem Steiß. Vor meinen Augen verwandelten sich Menschen in Wölfe!

Der Gesang schwoll jetzt zu einem einzigen schrillen Schrei an. Eine Handvoll Sänger sprang ebenfalls auf das Feuer zu. Sie rissen sich die Kleider vom Leibe, tanzten, als wenn der Namenlose in ihnen steckte, und verwandelten sich auch. Jetzt begann ein wildes Balgen und Raufen unter den Wölfen, ja, einige paarten sich sogar in der Wolfsgestalt.

Langsam, ganz langsam, ebten die Kämpfe ab. Nur zwei stritten noch miteinander. Beide haben schon viele blutende Wunden davongetragen, von denen aber keine gefährlich war. Schließlich obsiegte die starke Wölfin. Ihr Gegner, ein nicht minder starker Rüde, legte sich auf den Boden und bot seiner Bezwingerin die Kehle dar. Diese verzichtete aber darauf zuzubeißen.

Sie musste Haäki sein. Ich erkannte sie an einer langen Narbe, die sie in ihrer Menschengestalt hatte und die sich jetzt an ihrer Flanke deutlich unter dem Pelz abzeichnete. Haäki ließ die anderen eine Weile verschmaufen, dann trabte sie los. Ihr folgten die Wölfe (Wölfe?) und schließlich die Menschen. Bald hatte man eine Fährte aufgenommen. Mit ihrer feinen Nase folgte Haäki der Spur mit traumwandlerischer Sicherheit. Bald haben wir eine Herde Bergschafe entdeckt. Wie ein Blitz schossen die Wölfe unter die Tiere, und auch die Speere und Pfeile der Menschen hielten reiche Ernte.«



Etwa die Hälfte der Nuanaä-Lie hat die Fähigkeit sich in einen Wolf zu verwandeln, die meisten davon können diese Metamorphose sogar bewusst, kontrolliert und gewollt ablaufen lassen. Bei den anderen stellt sie sich ungewollt in Situationen besonderer Anspannung oder Erregung ein.

Man darf diese Wolfsjäger weder mit den Nieijaa, den Heiligen Wesen, noch mit den Werwölfen, die wir ja bereits kennen, verwechseln. Sie werden nicht zu reißenden Bestien, die aus reiner Mordgier töten. Im Gegenteil, sie sind durchaus Herr ihrer Sinne und Gedanken und wissen die Fähigkeiten des Wolfes zu ihrem Vorteil einzusetzen, etwa um eine Fährte aufzuspüren oder Wild in unwegsamem Gelände zu verfolgen. Allerdings steht fast außer Zweifel, dass der Ursprung der Lykanthropie (oder zumindest der darum gewobenen Mythen) in der oben genannten Fähigkeit zu suchen ist.

Die Nuanaä-Lie lassen ihr Haar für gewöhnlich lang wachsen und binden es zu einem Pferdeschwanz zusammen. Auf seine Haartracht ist jeder Nuanaä-Lie für gewöhnlich sehr stolz.

Anders halten es die Nauoke, die Anführer der Wolfsjäger. Sie können die Verwandlung gewollt herbeiführen und betrachten sich nicht als ein, sondern als zwei Wesen: einen Menschen und einen Wolf. Die Nauoke bilden einen Art Bund, der strenge Aufnahmeregeln kennt. Jedes

Mitglied muss Mut beweisen und Schmerzen widerstehen können. Vor seiner Aufnahme muss es sich selbst jedes Körperhaar einzeln ausreißen – eine schmerzhaft und langwierige Prozedur. Danach wird die Haut mit einer Salbe eingerieben, die ein Nachwachsen der Haare verhindert.

Diese Kahlheit grenzt den Leib des Menschenwesens gegenüber dem bepelzten Körper des Wolfswesens ab. Im Sommer gehen die Nauoke nackt, im Winter kleiden sie sich nur in glattes Leder, niemals tragen sie Felle.

Vor der Wolfsjagd wird unter den Nauoke durch einen Kampf entschieden, wer das Rudel anführt.

Nach der Wolfsjagd verließ Damiano von Valavet die Nuanaä-Lie, und auch wir haben hier unseren Besuch bei den Stämmen der Nivesen beendet.

Emsige Händler – die Norbarden

»Kaum sieben Stunden nach dem Aufbruch von Vierwinden aus gen Norden versagten Lutas Beine endgültig den Dienst. Die Frau taumelte, sank auf die Knie und fiel schließlich, vom Gewicht ihres Bündels gezogen, vornüber in den verharschten Schnee. Das kleine Mädchen, das neben ihr einherging, hielt inne. Es kniete neben Luta nieder, rüttelte sie an den Schultern, und als die Mutter sich immer noch nicht rührte, drehte es sie mühsam auf die Seite, so dass es ihr Gesicht sehen konnte. Mit ihren Filzfäustlingen strich die Kleine behutsam die blonden Haarsträhnen, die Luta in die Stirn hingen, zurück unter die Pelzmütze, rieb die Wangen, die nicht rot werden wollten. Lutas Haut war so grau wie der Winter-

himmel, ihre Augenlider flatterten leicht, und der Atemhauch vor ihren, blassen Lippen war kaum wahrnehmbar. Das Mädchen zog die Fäustlinge aus, steckte sie in die Taschen seines wollenen Mantels und befühlte Lutas Stirn, die viel heißer war als am Morgen. Es legte den Kopf der Mutter in seinen Schoß. Schließlich stand es auf, schnallte von dem Bündel eine Decke los, die es über Luta ausbreitete und sorgsam unter ihren Rücken schob. Das Bündel selbst legte es ihr als Kissen unter den Nacken, dann ging es fort.

Die Sonne war nur als ein verwaschener heller Fleck in der dämmerigen Nebelsuppe zu sehen und stand kaum noch zwei Finger über den Wipfeln des Tannichts, der sich einige hundert Schritte von der Wagenburg ent-



fernt wie eine schwarze Wand erhob. Der Sturm der vergangenen Nacht hatte allen Schnee von den Zweigen gefegt. Ein Dutzend sechseckiger Zelte stand in dem Kreis, den die grün und gelb bemalten Wagen beschrieben. Dünne graue Rauchfahnen schraubten sich von Zelten und Wagen aus lotrecht in den Himmel hinauf; eine kleine Herde zotteliger Pferdchen war unweit des Lagers angepflockt. Zwischen den Wagen streiften einige schwarze Hunde umher, die ihre spitzen Ohren aufrichteten und angespannt lauschten. Nur ein Lachen, das warm und gedämpft aus einem der Zelte drang, störte die Stille, doch da schlugen die Hunde mit einem Male an und jagten klaffend auf den Waldrand zu. Die schwere lederne Klappe, mit der der Eingang eines der Zelte vedrängt war, wurde zurückgeworfen, und zwei Männer und eine Frau traten hinaus in die klirrende Kälte, in dicke Pelzmäntel gehüllt und mit langen Stöcken in ihren Händen. Einer hob seinen Arm und deutete in die Richtung, in die die Hunde gelaufen waren: Eine kleine menschliche Gestalt hob sich von der weißen Ebene ab, umtanzt von den Hunden, deren Gebell sich vor Aufregung überschlug.

Der Mann, der auf die entfernte Szene gezeigt hatte, stieß einen gellenden Pfiff aus, woraufhin die Hunde abließen und ihren Herren entgegenliefen, die durch den Schnee zu dem kleinen Mädchen stapften.

„Kindchen, Kindchen! Was mochst dann du in solch einem ifirns-verfluchten Wetter, und bist doch auch noch ganz alleine!“ – „Sag, Kindchen, wie heißt du dich dann, wo hast denn gelassen dein Mame und dein Taten?“ – „Gnädig Frau Hesind, schau, was für kalte Finger hast du!“ – so redeten die drei auf das Mädchen ein, nachdem sie ihre Stäbe in den Schnee gelegt hatten. Sie umhalsten es und fassten es bei den Händen, aber die Kleine blickte nur sehr ernst mit ihren schwarzen Augen und versuchte, sich den Umarmungen zu entziehen, beharrlich und ohne Aufregung, bis die Norbarden (denn um solche handelte es sich bei den dreien, und sie gehörten zur Sippe der Krajpuskin) schließlich einen Schritt zurücktraten und fragende Blicke tauschten. Das Mädchen nutzte den Augenblick und rannte sogleich aus Leibeskräften zurück in den Wald, aber weit kam es nicht, denn die Norbarden dachten gar nicht daran, so ein kleines Kind zurück in die Wildnis zu lassen, und erst recht nicht kurz vor Einbruch der Dunkelheit!

Das Mädchen fügte sich schließlich, und man brauchte ihm auch nicht lange zureden, bis es von der Krautsuppe und den süßen Erdäpfeln aß, die man ihm vorsetzte; von der heißen Stutenmilch mit Honig trank es gar gleich drei Schüsseln. Aber alles weitere Fragen nach dem Namen des Mädchens, woher es gekommen und warum es so ganz allein sei, blieb ohne Antwort. Nicht ein einziges Wort kam über seine Lippen. Die kleinen Scherze und Neckereien, mit denen Sjatopluk – das war der Anführer der drei, und im Zelt seiner Familie hatte man das Kind aufgenommen – es aufzuheitern versuchte, konnten ihm kein Lächeln entlocken. Schließlich, gerade als man sich darauf geeinigt hatte, dass die Kleine stocktaub und stumm sein müsse und dass man morgen bei Rachela, die die Muhme der Krajpuskin war, nachfragen würde, was zu tun sei, kam Soscha, die älteste Tochter Sjatopluks, in das Zelt. Da sah das kleine Mädchen durch den Eingang, dass es draußen schon finster geworden war und zu schneien begonnen hatte, und es schlug die Hände vor die Augen, sank zu Boden und warf die Arme um sich wie eine Tollgewordene, ohne aber einen Laut von sich zu geben. Die anderen Kinder im Zelt sahen das Mädchen an, als sei es aus der siebten Sphäre herabgefallen, während Sjatopluk es vergeblich zu besänftigen versuchte. „Soschinka, rasch, laufst du zur alten Lexa, ob sie noch wach ist, erzählst ihr, was ist, und was man soll machen frag sie! Kratzt sie sich sonst noch die Äuglein heraus, das arme Kindchen, wenn mir nichts machen können, die Gnädige Frau soll's verhüten!“ sagte

Sjatopluk zu seiner Tochter, die gleich wieder fort eilte.

Eine Viertelstunde später kehrte Soscha zurück, und hinter ihr trat die alte Lexaja ins Zelt. Die Zibillja trug siebenundsiebzig Winter auf ihrem krummen Buckel. Sie war kaum einen Kopf größer als das kleine Mädchen und so ausgezehrt, dass man fast erwartete, das Gewicht ihres pelzgefütterten Umhangs würde sie zu Boden drücken. Lexaja humpelte in die Mitte des Zeltes, stützte sich gegen den Pfosten und stellte sich vor das kleine Mädchen hin, das seinerseits aufgestanden war und den prüfenden Blick der Zibillja erwiderte. Ihr Gesicht ist, als wäre es aus Holz geschnitzt, ihr Scheitel ist geschoren wie bei den anderen – ihr Haar so weiß wie Schnee, aber ihre Augen sind schwarz und anheimelnd, dachte das kleine Mädchen bei sich. Die Zibillja bleckte grinsend ihre gelben Zähne, zog das kleine Mädchen zu sich heran und nahm ihre Hände, streichelte die Innenfläche ihrer Linken und wendete sie hin und her, kicherte dabei und spuckte sich schließlich auf den Daumen, um mit ihm über den Scheitel des Mädchens zu fahren. „Nana, der Rotschöpfigen in Silling bist du geschlüpft, die sich so geplatzt hat, die Arme. Recht, seid ihr zur alten Lexa kommen, dass sie schaut nach dem, was zur Welt bringen sie geholfen hat!“ lachte die Alte, als sie sich zu Sjatopluk umwandte. „Glaubst du denn, dass die Kleine ganz alleine von Vierwinden sich zu uns gestapft hätt? Wird noch jemand draußen ihm Schnee liegen, und geht ihr geht besser gleich mit den Kelev suchen, bevor es alles zugeschnitten hat.“

Man tat, wie die Zibillja geheißsen hatte – außer Sjatopluk dessen Bruder Bopov und seiner Tochter Oljabetha kamen noch Roschana aus dem Zelt der Vetanka mit, die von einem Elfen aus Gerasim das Schießen gelernt und sogar einmal beim gräflichen Turnier zu Rodebrannt den Sieg davongetragen hatte, und deren beiden Söhne Melmoschil und Wassil. So brach man kaum eine Stunde später auf, nachdem alle den Segen der Alten erhalten hatten. Noch vor dem Morgengrauen kehrten sie zurück, und aufrecht auf den Sattel eines der Ponys gebunden brachten sie Luta, die während der Nacht erfroren war.

„Fahrt morgen nach Vierwinden und schaut, ob dort jemand ist, der das Mädchen nach Silling bringen kann zu ihrem Taten oder wer sonst von ihrer Meschpochen sie aufnehmen kann. Und wenn sich niemand finden will, dann magst du sie selbst nach Silling bringen, Sjatopluk, oder nach Ouvenmas, oder wohin es dir beliebt. Aber sie kann nicht bei uns bleiben – wer weiß denn, was dieser Winter noch bringen wird, wir haben genug Kinder und Alte, auf die wir achtgeben müssen. Sollen wir denn jede Waise und jeden armen Topf bei uns nähren? Nein, nein, sie ist keine der Unseren. Erinnerst du dich nicht mehr, was den Mogoljeffs widerfahren ist, als sie den kleinen Rabbutnickel aus Wosna zu sich nahmen? Weil sie das Knäblein gestohlen hätten, hat der verfluchte Kassirosch von einem Galach die ganze Sippe brennen lassen!“ Die Muhme Rachela blickte durch den dichten Tabaksqualm in die Runde, die sich in ihrem Zelt versammelt hatte, und ließ ihre Augen dann auf Sjatopluk ruhen, der sich unruhig den breiten Schnurrbart zwirbelte und vergeblich nach einer Erwiderung suchte. Da meldete sich die Zibillja zu Wort, die auf einem Berg von bunt bestickten Polstern zur Rechten der Muhme thronte: „Rachela, meine Liebe, du leihst der Vernunft deine Stimme, und du urteilst nach deinem besten Wissen. Aber die alte Lexa hat dir gesagt, dass sie das Kindlein kennt, nicht? Ich habe es seiner Mame aus dem Leibe gezogen, habe ihr gegeben den Namen Hesinja und gesagt hab ich ihr: ‚Wenn das Unheil über euch kummt, und ihr wisst nicht ein noch aus, dann sollt ihr kommen zur alten Lexaja, denn die Krajpuskin werden immer ein Plätzlein haben an ihrem Feuer, daran ihr euch wärmen könnt.‘ So hat es die alte Lexaja versprochen, und wisst ihr, warum sie es hat versprochen? Weil die Allweise das Mädchen mit Großem bedacht hat, in ihren Händen steht es und aus ihren Augen sprüht es. Nicht wollen wir sie fortschicken.“

Damit nahm die Zibillja einen langen Zug aus ihrer Pfeife und streckte die Linke nach der Pechnatter aus, die sich auf den Kissen ringelte. Alle



Augen waren auf die Muhme gerichtet, die stumm in das Feuer blickte, das in der Mitte der Versammlung loderte. Als Rachela nicht sprach, fuhr die Zibilla fort: „Im Seffer Mannich steht geschrieben, dass die Julenka, nachmals Muhme der Krajpuskins und Tochter der Muhme Juminka, einer Prüfung unterzogen wurde, als sie heimkehrte zu ihrer Sippe, damit sich erweise, ob sie wahrhaftig eine Krajpuskin sei ...“

Hesinja stand vor dem großen Weidenkorb, Lexaja und der Muhme Rachela den Rücken zugekehrt. Der Korb glich dem, in dem die Mutter immer die Zwiebeln aufbewahrte, nur hatte dieser hier einen kunstvoll geflochtenen Deckel, unter dem ein leises Zischen hervortönte, so wie wenn man sein Ohr an einen frisch eingeschenkten Krug Kwaß hält. Der Deckel hob sich ein wenig, und aus der Spalte quollen träge sechs Schlangen hervor, schwarzglänzend wie regennasse Feldsteine und alle bald zwei Schritt lang. Sie ließen ihre Köpfe hin und her schweifen, bis sie der Anwesenheit Hesinjas gewahr wurden.

Sie richteten sich auf und glitten lautlos auf das kleine Mädchen zu, das wie zu Stein erstarrt schien. Sie schlängelten sich eine nach der anderen ihre Beine hinauf und um ihre ausgebreiteten Arme. Die letzte wand sich um Hesinjas Hals und rollte sich schließlich

auf ihrem roten Haar zusammen, das Haupt emporgereckt. Da erst wandte sich das Mädchen zu den beiden Frauen um, und auf ihren Lippen lag ein Lächeln – sie würde bei den Norbarden bleiben.«

Die Geschichte der Norbarden

Die Norbarden gingen aus ursprünglich zwei tulamidischen Stämmen hervor, den Al'Hani und den Beni Nurbad, die vor über zweieinhalbtausend Jahren aus dem Balash auswanderten und im Laufe ihrer langen und wechselvollen Geschichte über ganz Nordaventurien verstreut wurden. Unterscheiden muss man hier zwischen den drei Sippen der Gajka, der Serach und der Nunnur, die sich schon in der Zeit der Magiermogule von den Al'Hani trennten und durchs Weidener Land schließlich bis in die Grauen Berge zogen, und den Al'Hani, die in Tobrien ein blühendes Reich errichteten, bis sie während der letzten Jahrhunderte des alten Horasreiches in das Gebiet des heutigen Bornlandes vertrieben wurden. Die weit zahlreicheren Nachfahren der Al'Hani sind die eigentlichen Norbarden, wie man sie zwischen Riva und Festum kennt und wie sie hier beschrieben sind.

Der Exodus der Al'Hani und der Beni Nurbad

1684 v.BF: Hesinde offenbart sich den Stammesführern der Al'Hani und Beni Nurbad auf dem Berg Aschub und macht ihren Völkern die Schrift zum Geschenk. Die Al'Hani und die Beni Nurbad nehmen den Glauben an Hesinde an.

1671 v.BF: Die Al'Hani ziehen unter der Führung der Beni Nurbad ziehen aus dem Balash fort. Im Laufe des Jahrhunderts gehen die Beni Nurbad in den Al'Hani auf.

1571 v.BF: Gründung Bey-el-Unukhs (Beilunks). Die Al'Hani kultivieren die Bedonblume. Größere Siedlungen entstehen an den Stellen der heutigen Städte Warunk, Shamamah, Altzoll und Lorskunk.

1380 – 1362 v.BF: Der Sultan von Nebachot, Vasall der Magiermogule von Fasar, führt Krieg gegen das Reich der Al'Hani. Die Vorfahren der Gajka, Nunnur und Serach fliehen dergelauwärts. Die Mehrzahl überquert jedoch die Trollzacken und schließt sich den Stammeschwestern und -brüdern im Radromtal an.

1016 v.BF: Botschafter des Diamantenen Sultans treffen in Bey-el-Unukh ein und fordern die Unterwerfung der Al'Hani. Königin Bilkis reist selbst nach Khunchom und umgarnt Sheranbil I., der sie zu seiner Hauptfrau nimmt. Der große Einfluss der Schlangenanbeterin Bilkis bei Hofe wird einer der Auslöser für den Aufstand der Wüstenstämme im Jahre 1010 v.BF.

872 v.BF: Die bosparanischen Legionen nehmen Beilunk ein. Als die Truppen überraschend zurückgerufen werden, lässt ihr Kommandant die Stadt bis auf die Grundmauern niederbrennen. Neue Hauptstadt wird Ysil'elah am Ysil-See; Königin Hashandru III. ruft das unabhängige Königreich Alhanien aus.

811 v.BF: Die Alhanier zerstören das neugegründete Romilys und erobern Beilunk zurück.

699 v.BF: Yulag-Horas erreicht die kampflöse Unterwerfung des Reiches unter bosparanische Oberhoheit, Beilunk wird wiederum zur Hauptstadt Alhaniens.

569 v.BF: Alhanien entsendet Truppen zur Unterstützung des Garethher Aufstandes.

ab 561 v.BF: Nominell weiterhin Teil des Horasreiches, geht Alhanien während der Dunklen Zeiten eigene Wege und entgeht so weitgehend dem allgemeinen

Verfall.

444 v.BF: In der Lex Imperia wird das heutige Tobrien zum Königreich Ysilien zusammengefasst, das von einem Günstling Yarum-Horas' regiert werden soll, der Bosparan allerdings nie verlässt.

303 – 300 v.BF: Kaiser Jel führt einen ebenso kostspieligen wie blutigen Krieg gegen das aufsässige Königreich der 'Hexen und Schwarzkünstler', der mit der Eroberung Beilunks endet. Die Einwohner der Stadt werden über Tobimora und Misa in die Wildnis getrieben, die Königin Merishja endet, ebenso wie viele ihrer Untertanen, auf dem Scheiterhaufen. Das Königreich wird aufgelöst und Teil des neuen Herzogtums Tobrien. Die Bevölkerung ist aber weiterhin mehrheitlich tulamidisch, die Linie der Königinnen der Al'Hani erlischt nicht.

215 v.BF: Die Stammeskönigin Agnitha heiratet den Herzog von Tobrien, die Herrschaft über das Herzogtum geht stillschweigend zurück in die Hand der Al'Hani.

32 v.BF: Die Herzogin Jaunava verweigert Kaiser Murak die Unterstützung bei seinem Feldzug gegen die Orks. Nach dem Sieg über die Schwarzpelze wendet sich Murak der Vertreibung der Al'Hani zu, unter eifriger Mithilfe des Ordens der Göttlichen Kraft. Die Verfolgung wird auch unter der Ägide Hela-Horas' fortgeführt, so dass zur Zeit von Bosparans Fall fast keine Tulamiden mehr in Tobrien leben.

25 v.BF: Einige Sippen der Al'Hani errichten am Oberlauf des Born Starnika, die 'Stadt aus Holz'. Der harte bornische Winter und zahlreiche Missernten kosten viele Al'Hani das Leben.

50 BF: Die Kunga Suula begründet das Goblinreich zwischen Born und Walsach. Nivesen und Elfen werden vertrieben, während die Königin Danutja mit den Rotpelzen ein Bündnis schließt, aus dem beide Seiten Vorteile ziehen.

198 BF: Der Theaterorden erobert Starnika, das in Norburg umbenannt wird. Die Al'Hani werden vertrieben und zum Wanderleben gezwungen.

335 – 465 BF: Während der Herrschaft der Priesterkaiser werden die Norbarden wiederum bis aufs Blut verfolgt. Die letzten in Tobrien lebenden Sippen werden getötet oder fliehen ins Bornland, wo die Unterstützung der Bevölkerung ihnen das Überleben ermöglicht.



(Noch heute beziehen sich die Norbarden auf den genannten Stamm und bezeichnen sich selbst als Alhani; die Reste der drei anderen Sippen haben sich über die Jahrhunderte mit den jeweiligen Ureinwohnern der Regionen, durch die sie zogen, vermischt und sich entweder gänzlich aufgelöst oder bilden nun die Grundlage solcher Stämme wie der Trollzacker und der Gjalskababaren. Die Sippen, die einst ins Thorwalsche zogen, haben sich gänzlich anders entwickelt als ihre Vettern im Bornland. Sie leben sesshaft, ernähren sich von der Jagd, dem Ackerbau sowie der Viehzucht und bringen dem grimmigen Firun mehr Verehrung entgegen als der ursprünglichen Stammesgöttin Hesinde.)

Beinahe hundert wandernden Händlersippen mit wohl über 5.000 Köpfen ziehen durch die Steppen und Wälder zwischen Kvill und Ehernem Schwert. Trotz des Verbotes durch die Theaterritter haben sich nach dem Ende der Herrschaft der Priesterkaiser allerdings auch viele Norbarden in den Städten des Bornlandes niedergelassen, sich mit deren Einwohnern vermischt und manche ihrer alten Bräuche abgelegt, so dass sie sich heute kaum mehr von den mittelländischen Siedlern unterscheiden lassen. Die vielen norbardisch klingenden Familiennamen legen Zeugnis davon ab, dass gewiss über ein Viertel der Bornländer Norbarden zu ihren Vorfahren zählen.

Die Sippe

»Alleweil sind die Norbarden mit Kind und Kegel unterwegs, auch die Alten, die bei ihnen hoch geachtet sind, und ein solcher Zug mag wohl über vierzig Seelen, ein Dutzend Fuhrwerke und vier Ponys für jedes Fuhrwerk und einige Steppenhunde, Ziegen und Gänse zählen. In Eestiva sah ich das Lager der Wardenaij, welch-selbige Sippe eine der reichsten ist und ein Gutteil des Handels mit den Winterelben der Grimmfrostöde in ihren Händen hat, und sie nannten sechsunddreißig Wagen ihr eigen und so viele Ponys, dass ich sie nicht zählen konnte.«

—aus dem Wahrhaftigen Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden; Grangor, 1001 BF

Die Sippe ist die grundlegende Einheit der norbardischen Gesellschaft, und das gilt nicht nur für die nomadisch lebenden Norbarden, sondern auch, wenngleich mit einigen Einschränkungen, für die sesshaften, die kaum weniger zahlreich sind, hier aber nur am Rande Erwähnung finden sollen.

Das Oberhaupt einer solchen Sippe ist die Muhme, meistens eine alte Frau, die im Laufe eines langen Lebens ihre Tatkraft und Weisheit unter Beweis gestellt hat und von den übrigen Sippenmitgliedern mit dieser Aufgabe betraut wurde.

Die Muhme schlichtet alle Zwistigkeiten innerhalb der Sippe, und wenn es über ein Verbrechen zu urteilen gilt, versieht sie auch das Amt der Richterin – sie muss dabei jedoch stets den Rat der Zibillja berücksichtigen, die aus dem Seffer Mannich, der Stammeschronik, Präzedenzfälle heranzieht. Auch bei Entscheidungen über den Handel besitzt das Wort der Muhme besonderes Gewicht, denn die norbardische Sippe bildet eine Gütergemeinschaft: Alle Reichtümer, insbesondere die Wagen und Zugtiere, gehören der Sippe.

Die Schrift der Norbarden

Die Schrift der Norbarden wird heute nur noch für die Niederschrift der Sippenchronik benutzt, ist sie doch wesent-

Kleines Glossar norbardischer Begriffe

Die Sprache der Norbarden, das Alaani, hat sich zwar aus der Ur-Tulamidya entwickelt, Gemeinsamkeiten bestehen aber kaum noch. Das Alaani verfügt über mehr Konsonanten als jede andere aventurische Sprache, und die Stellung der Vokale im Wort und vor allem an der Wortendung unterliegt festen Regeln – von denen es aber ungemein viele Ausnahmen gibt. Nicht umsonst gehört Alaani zu den kompliziertesten und am schwersten zu erlernenden Sprachen Aventuriens. (Die hier aufgeführten Begriffe stammen zu großen Teilen jedoch aus dem mit Garethi vermischten Umgangs-Alaani.)

Almonesse: Reichtum
bappeler: Lügner
bekorisch: krank
beschiskeln: betrügen
bine: gut
Bobe: Großvater
Ejdam: Schwiegersohn
gabbe: geschäftstüchtig, zungenfertig
Galach: abfällig für Pfaffe (insb. für Praiospriester)
grannich: viel
haggel: sehr
Kaleschka: Wagen
Kassirosh: Saukopf (Beschimpfung)
Kelev: Hund
Kezinem: Gedanken
Kimmler: Laus
Lajlech: besticktes Kopftuch, Schmuck
Mackes: Schläge
Maggel: Stock
Mame: Mutter
Maschores: Geschäft
Meschpoche: Familie
mischkelen: wiegen
Mochorka: Tabak
Muhme: Tante, Sippenoberhaupt
Neroth: Rollsiegel
Parness: Lehensherr, Bürgermeister
poftim: bitte, bitte schön
Rabbutnik: Knecht
ruschart: dumm
Schai: Tee
Schlimasnik: Pechvogel
Schmecker: Säufer
Schpodek: Pelzmütze
Sechronoth: Neuigkeiten
Seffer: Buch
Sejde: Großmutter
Steldripa: Weissagung
Tate: Vater
verbrasselt: verflucht
verkinichen: verkaufen
vertobacken: verprügeln
Zevel: Dreck, Tand
Zores: Ärger
zuppen: stellen



lich umständlicher und komplizierter als die Kusliker Zeichen, von denen sie in allen anderen Bereichen verdrängt worden ist. Sie besteht aus 46 Silben-, 18 Deut- und mehreren hundert Wortzeichen und stellt offenbar eine eigenständige Weiterentwicklung der uralten (echsichen) Schrift von Yash'Hualay dar.

Die Aufzeichnung der wichtigen Ereignisse in den Seffer Mannich – etwa Geburten, besonders erfolgreiche Handelsabschlüsse, Unglücksfälle und so fort – ist die Aufgabe der Zibillja, die meistens zudem eine Geweihte der Hesinde ist. Der Seffer Mannich ist neben dem Neroth, dem Rollsiegel, das wie die Schriftrollen selbst nicht selten weit über tausend Jahre alt ist, das wichtigste Heiligtum, ja, so sagen viele Norbarden, die Seele jeder Sippe.

Der Zibillja obliegt es, wenn tiefgreifende Entscheidungen anstehen, die Schrift zu studieren und Hesinde um Erleuchtung zu bitten, um der Muhme Rat zu geben. An vielen Feiertagen und bei großen Festen trägt sie zudem der Sippe aus dem Seffer Mannich vor, wobei sie sich selbst auf der Tamburka begleitet. Die Zibillja sucht sich ihre Nachfolgerin unter den Mädchen der Sippe, noch bevor die Anwärtlerin dem Kindesalter entwachsen ist, und nimmt sie an Kindes Statt an; oft fällt ihre Wahl ohnehin auf die eigene Tochter.

Die Ausbildung geht über viele Jahre (was auch der Grund ist, warum nur so wenige Männer dieses Amt versehen, da ja die Knaben die Sippe bei ihrer Heirat verlassen) und umfasst das Erlernen der Schrift, der Verskunst und einer Vielzahl poetischer Formeln – denn der Seffer Mannich ist von der ersten bis zur letzten Zeile in Versen abgefasst –, des Gesangs und des Spiels auf der Tamburka.

Die Religion der Norbarden

Zwar ist der Hesindekult für die Norbarden von überragender Bedeutung, aber auch einige der anderen Götter genießen ihre Verehrung. An erster Stelle ist hierbei **Mokoscha** zu nennen, die Göttin der Reisenden und Händler, angeblich eine Tochter Hesindes und Ingerimms; ihr Symboltier ist die emsige Biene. (Die perfekte Geometrie der sechseckigen Bienenwaben gilt als Sinnbild für hesindiani-

sche Weisheit.) Der Honig gilt den Norbarden als eine gesegnete Speise, und sie beziehen ihn ausschließlich von den sogenannten Immenmüttern, die die heiligen Bienenstöcke betreuen. Diese Bienenstöcke findet man überall im nördlichen Bornland, üblicherweise in der Nachbarschaft eines Mokoschaschreins.

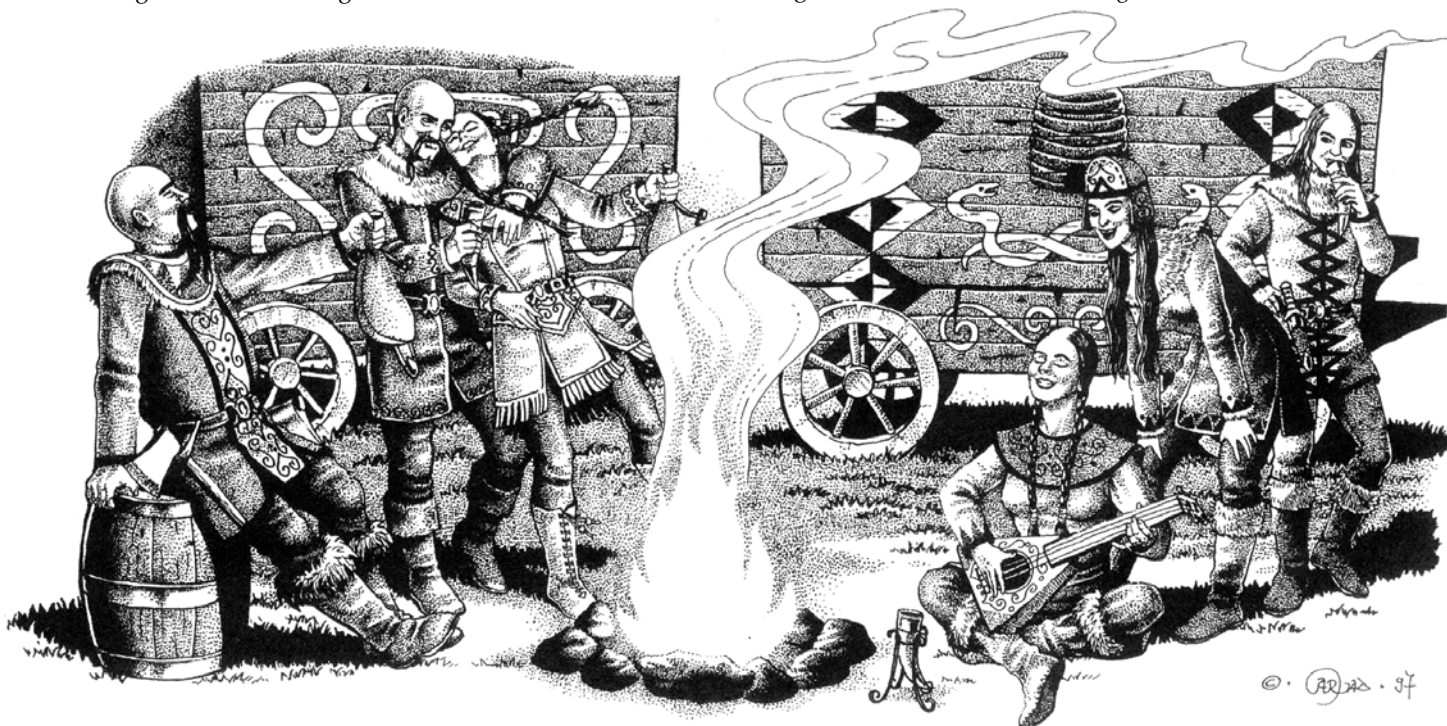
Hoch verehrt wird auch Firun, was nicht verwunderlich ist bei einem Volk, das so sehr auf die Jagd angewiesen ist wie die Norbarden. Ingerimm, Tsa, Boron und Rahja, aber auch Phex, spielen im Leben der meisten Norbarden eine von Sippe zu Sippe unterschiedlich große Rolle, sind aber allesamt geringer angesehen als Hesinde, Mokoscha und Firun. Die Kirchen des Praios, der Rondra und der Travia stoßen bei den Norbarden gar auf Ablehnung (was durchaus auf Gegenseitigkeit beruht).

Der Handel

»... Zwar schicken auch der Stoorrebrandt oder der Gorge dann und wann einen Wagenzug durch die Wälder und Steppen des Nivesenlandes nach Riva oder Paavi, jedoch treiben sie weder mit dem Nives noch mit dem Elb einen nennenswerten Handel – geschweige denn mit dem Goblins oder gar dem abscheulichen Schwarzpelz. Ganz anders ist da der fahrende Nurbard. Er zieht mit seinem buntbemalten Wagen, welchen er Kaleschka nennt und den er im Winter eiserne Kufen anstelle der Räder daruntertut, von einem kleinen Weiler zum nächsten und bietet da alles feil, was man sich nur vorzustellen vermag, fürnehmlich aber jene Dinge, mit denen sich recht verdienen lässt: Axtklingen, Schleifsteine, Schnappes, Salz oder buntes Garn ebenso wie schwarzen Tee von den Benbukkulen, Belhanker Rosenöl oder Toback von der Insel Maraskan – den sie übrigens Mochorka heißen und selbst sehr schätzen.

Auch mit Rot- und Schwarzpelz und dem Elb und Nives schließt der Nurbard einen Handel ab, wenn er dabei einen guten Schnitt macht. In die Städte kehrt er alsdann zurück und verkauft dort die Waren, die er bei dem Nives und beim Elb eingetauscht hat: kostbare Pelze von Silberfuchs, Hermelin und Zobel vor allem, sodann Bemstein, allerlei heilsame Kräutlein, Elbenhaar, Walbein und Ambra ...«

—aus dem Wahrhaftigen Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden; Grangor, 1001 BF





Festums Handel mit dem bornischen Hinterland, vor allem mit Sewerien und dem Festenland, ebenso wie die Überlandrouten nach Paavi und Riva sind seit Generationen praktisch ausschließlich in norbardischer Hand. Die Konkurrenz zwischen den Sippen führt dabei selten zu handgreiflichen Auseinandersetzungen. Streitfragen werden meistens durch die Sippenoberhäupter gütlich beigelegt – die Norbarden wissen nur zu gut, dass ihr innerer Zusammenhalt und ihr Gold der einzige Schutz sind, den sie gegen die Willkür der Landesherren und den Eifer der Praiospriesterschaft haben. Denn es ist keineswegs innige Zuneigung, die die Bronnjaren dazu bewegt, ihr Korn allein an die Norbarden zu verkaufen, sondern vielmehr der Unwillen, den ungeliebten Festumer Pfeffersäcken noch mehr Gold in den prallen Beutel zu stopfen und damit den eigenen Einfluss im Adelskonvent zu untergraben.

Das Misstrauen gegen die ‚Schlangenleute‘ ist indessen kaum weniger lebendig als zu Zeiten der Theateritter, und die Edikte aus jenen Tagen besitzen immer noch Gültigkeit, auch wenn schon lange kein Fürst mehr auf die Idee gekommen ist, auf ihrer genauen Befolgung zu bestehen.

Erstaunlicherweise schlägt die Geschäftstüchtigkeit der Norbarden kaum jemals in persönliche Habgier um, was zum einen daran liegen mag, dass alle Gewinne zunächst einmal der Sippe zustehen, zum anderen daran, dass sie den Handel und das Sammeln von Reichtümern als Dienst an ihrer Herrin Hesinde sehen – tatsächlich gilt ihnen der Wohlstand einer Sippe als ein unmittelbares Zeichen der göttlichen Gunst.

Die meisten Sippen haben ihre angestammten Handelsrouten und schlagen ihr Lager im Winter, wenn das Reisen unmöglich ist, Jahr für Jahr am selben Ort auf, meist in der Nachbarschaft einer größeren Ansiedlung; die größten Winterlager finden sich in Norburg, Persanzig, Jassuula, Salderkeim, Gerasim, Bjaldorn, Paavi, Eestiva, Svellmja und Keamonmund.

Das Verhältnis zu anderen Völkern

»Da denen Norbarden dem Rothpelz in seyne Haenden gegeben haben Schwerd und Schild, da sie also haben besudelt die Ehre der goettlichen Leuin RONDra, da sie haben gedienet der siebenmal verfluchten Kunga Suula als Schreyberlinge und unterwiesen den Rothpelz in Heckenwerck und Necromantia, da sie also sich haben vergangen an der gnaedigen Frau HESinden Geschenken, da sie haben gelehrt das schaendtligh Gobligenzycht zu baun feste Heuser von Stein und zu bestellen die Aecker, da sie also haben Schindluder getrieben mit des Herren INGrimm und der grundguetigen Frau PERaehnen Gaben, da sie haben maenniglich gefrevelt wider alle Zwoelfe in Wort und That, tun wir, Jadviga von Hummergarben, Marschallin des Bornlandes, kund und zu wissen: Nimmer sullen die Norbarden mehr Landt besitzen dürfen, noch es von einem pachten und mit dem Pfluge bestellen, nimmer sullen sie in einem festen Hause wohnen, noch ein solches baun oder besitzen, nimmer sullen ihre Baelger in den Academiae das edle Kriegshandwerck erlernen, noch die Magica, noch die Schreibkunst, und kein Schwerd sullen sie tragen dürfen und keinen Schild ...«

—aus einem Ukas der Erzmarschallin des Bornlandfes, 242 BF

»... Lass Dich aber nicht blenden von all der Freundlichkeit und Lustigkeit, denn die Fahrensleute sagen Dir stets, was Du hören

willst, und sie sprechen mit gespaltener Zunge, so wie die greulichen Schlangen, die sie sich halten und die den Kühen der rechtschaffenen Bauersleut nächtens die Milch aus den Zitzen saugen, dass am Morgen nichts mehr für die armen Kälblein da ist. Nur auf ihren eigenen Vorteil sind sie bedacht. Viele Geheimnisse haben die Norbarden, die sie gar eifersüchtig hüten. Mit den Hexen stehen sie im Bunde, und wer einem von ihnen ein Leid tut, wird sein Lebtage nicht mehr froh, denn er hat sie sich alle zum Feind gemacht.

[...] Bewahre diese Dinge sorgsam im hintersten Kämmerlein Deines Herzens auf und zeig den Schlangenanbetern niemals, dass Du wohl um ihre Heimtücke weißt, denn sonst ist's mit den Geschäften vorbei ...«

—aus einem Brief der Bäuerin Peranka aus Sarauklis an ihren Sohn Ertzel, Buchhalter im Norburger Kontor eines namhaften Festumer Handelshauses, 997 BF

Die Norbarden haben zwar einen außerordentlich großen Einfluss auf die Kultur des Bornlandes ausgeübt, und ihre fröhliche Wesensart sollte ein übriges tun, um Misstrauen zu zerstreuen. Aber trotz alledem sind die Norbarden in den Nordlanden immer ein fremdes Volk geblieben, das an seinen sonderbaren Sitten und Gebräuchen zäh festhält und eine abgeschlossene Gemeinschaft bildet.

Da sie zudem durch ihre Vormachtstellung im Handel eine nicht zu unterschätzende Macht in ihren Händen halten, nimmt es nicht wunder, dass ihnen nicht jedermann Liebe entgegenbringt. Ihr vertraulicher Umgang mit Schlangen hat seit jeher dem Vorwurf der Hexerei Nahrung gegeben (tatsächlich gibt es kaum norbardische Magier, während sich in den Reihen der Schwesternschaft des Wissens zahlreiche Norbarden finden), und insbesondere der rondragläubige Adel Seweriens hat es den Norbarden nicht vergessen, dass sie einstmals der Kunga Suula verbunden waren. Gern schenkt man auch den Gerüchten Glauben, dass einige Sippen während der Orkkriege die Schwarzpelze mit Waffen und Proviant versorgt haben sollen.

Diese Abneigung allein ist natürlich für die leibeigene Bevölkerung Grund genug, die Norbarden als ihre Freunde zu betrachten, und wenn man ihnen auch teils mit abergläubischer Scheu begegnet, so trinkt man doch gern einen Meskinnes mit ihnen, tanzt zur Musik ihrer Spielleute, ruft bei Bedarf eine norbardische Hebamme ins Haus oder lässt sich von einer ihrer weisen Frauen die Zukunft aus der Hand lesen. Ähnlich ist auch der Umgang zwischen den Norbarden und den Nivesen – man ist stets erfreut, eine ihrer Karawanen bei sich zu Gast zu haben, aber das Winterlager würde man nicht mit ihnen teilen wollen.

Sitten und Gebräuche

Die Götter haben es so eingerichtet, dass die Welt ein ewiger Kreislauf von Werden und Vergehen ist. Eine jede Art, ein jedes Volk muss für Nachkommen sorgen, und auch die Norbarden machen da selbstverständlich keine Ausnahme. So tun sich auch bei ihnen Paare zusammen, um den Rahjafreuden zu frönen, Kinder zu zeugen und gemeinsam großzuziehen. Verlieben sich nun ein Norbardenmann und eine Norbardenfrau aus verschiedenen Sippen ineinander und entscheiden sich, den Lebensweg gemeinsam zu gehen, muss die jeweilige Muhme in Absprache mit der Zibillja und den Brauteltern einer solchen Verbindung zustimmen.

Die notwendigen Verhandlungen werden während der großen



Markttag geführt, wenn viele Sippen an einem Ort zusammenkommen; die Frühjahrs- und Herbstlager in Festum bilden etwa einen angemessenen Rahmen. Bei dieser Gelegenheit werden die Tüchtigkeit und die Fertigkeiten des Bräutigams der eigenen Sippe gepriesen und – natürlich – von der anderen Sippe bekrittelt; besondere Dreingaben wie Ponys, Wagen, Gold oder Bernstein werden verlangt, kurz, es wird erbittert gefeilscht, bis man sich zu guter Letzt doch handelseinig geworden ist und der Heiratsvertrag gesiegelt werden kann. Oft machen sich alle Beteiligten die Entscheidung nicht leicht. Der Bräutigam verlässt schließlich nach der Hochzeit die eigene Sippe, verliert alle Erbensprüche ihr gegenüber und gehört von nun an zur Familie der Braut.

Natürlich kommt es vor, dass sich ein junger Mann in eine Fremde verliebt, die nicht norbardischen Blutes ist. Auch in einem solchen Fall muss die Muhme selbstredend ihre Erlaubnis für diese Verbindung geben – allerdings wird diese nur selten erteilt.

Nicht unerwähnt bleiben soll, dass längst nicht alle Ehen bei den Norbarden das Ergebnis einer tiefen und innigen Liebe sind. Oft genug kommt es vor, dass zwei junge Leute aus weit pragmatischeren Gründen und vor allem gegen ihren Willen verheiratet werden – sei es, um einen Streit zwischen zwei Sippen zu schlichten oder um Vorteile für künftige Geschäfte zu ziehen.

Traditionell begehen die Norbarden eine Hochzeit im folgenden Frühjahr, und die Zeit bis dahin ist den umfangreichen Vorbereitungen gewidmet – ein solches Fest findet schließlich nur selten statt. Die Festlichkeiten selbst werden für gewöhnlich auf den Tag vor dem Abbruch des gemeinsamen Frühjahrslagers festgesetzt und haben ihren Höhepunkt in der Überreichung von Brot und Salz (mit dem Wunsch, dass es daran nie fehlen möge) sowie der übrigen Geschenke. Darauf folgt ein von den Zibillja beider Sippen angeleiteter und bis auf die Handhaltung und einzelne Schritte festgelegter Reigen, bei dem die Braut, angetan mit ihrem Hochzeitsgewand, das den Busen bloß lässt, den Seffer Mannich ihrer Sippe in die Hände ihres Bräutigams legt. Der restliche Tag und die sich anschließende Nacht werden bei einem ausgelassenen Hochzeitsschmaus verbracht, mit in Honig gesottenem Bärenschinken, mit Dörripflaumen und Lebkuchen gefülltem Gänsebraten und dergleichen Leckereien mehr sowie überreichlich Met, Kwassetz und Meskinnes.

»Zum Feiern braucht es den Norbarden wahrhaftig keinen Festtag: Wenn ihrer zweie die Lust ankommt, sich Kwaß (wo ist ein Trunk von vergorenem Schwarzbrot und Kirschen) und Schnappes in den Schlund zu gießen, so findet sich allerweilen auch ein Anlass, sei es, dass des Herre Praios' Scheibe so artig glänzt, sei es, dass man sich für Firuns Zorn entschädigen und ein wenig das Herze wärmen möchte.

Doch gibt es bei ihnen auch einige Feste, die ihnen viel mehr gelten denn irgendein gemein Besaufnis – zuallerfürderst das Kubbach im Ingerimmonde, wenn die Bäume ausschlagen und die Immen schwärmen. Da ziehen die Mägdelein in den grünen Wald und suchen nach Schlangennestern, dann nehmen sie dem Gezücht die Eier fort, damit sie daheim in ihren Zelten schlupfen sollen und der Sippe dienen, denn dem Nurbard sind die Nattern eine Freud und ein Nutzen wie unsereinem die Katz, fangen sie doch die Ratzen und Mäus, und jede Sippe trägt ihrer einige Dutzend in solchen

Körben mit sich, wie man sie auch für die Immenstöcke hernimmt. Welche aber zuerst findet ein Nest, die ist von der Herrin HESinden gebenedeit.

—aus dem Wahrhaftigen Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden; Grangor, 1001 BF

Die Norbarden lieben den Tanz, die Musik und den Gesang über alles, und in jeder Sippe gibt es mehrere Männer und Frauen, die sich aufs Musizieren verstehen. Das verbreitetste Musikinstrument ist neben dem einfachen Schellenring oder **Tampurin** die **Klamfa**. Sie ähnelt einer Laute, besitzt jedoch lediglich drei Saiten, einen dreieckigen Korpus und wird eher als Rhythmus- denn als Melodieinstrument verwandt.

Die **Tamburka** wird fast ausschließlich benutzt, um die rituellen Lesungen aus dem Seffer Mannich musikalisch zu unterlegen; sie ähnelt einer tulamidischen Bandurria und besteht aus einem breiten, bundlosen Griffbrett, das in einem bauchigen, hölzernen Klangkörper endet und mit fünf kupfernen Saiten bespannt ist, die schon bei der leichtesten Berührung ein durchdringendes, metallisches Sirren von sich geben. Auch die **Druta**, die der Kabasflöte gleicht, und die **Darabutschka** – eine kleine tönernen Trommel – künden von der tulamidischen Abkunft der Norbarden.

Das bemerkenswerteste der norbardischen Instrumente ist jedoch zweifelsohne der **Scharanko** – er wird mit einem Bogen gespielt wie eine Fiedel, dabei jedoch auf dem Schoß gehalten. Seine Form mutet eher seltsam an: ein kleiner Holzkasten, an dem eine unüberblickbare Zahl von Schrauben und Saiten befestigt ist. Um so berückender sind aber die Töne, die der kundige Musiker dem Instrument zu entlocken weiß und die auf verblüffende Weise einer singenden Frauenstimme ähneln. Es gibt nur wenige Norbarden, die den Scharanko wirklich beherrschen, und diese Virtuosen sind – sofern nicht schon verheiratet – die wohl begehrtesten Junggesellen.

Der Tod

»... Das Grabmal! Jalka dachte nach. Was dort wohl alles zu finden ist? Sicherlich Gold, Geschmeide, Edelsteine, kostbare Pokale und dergleichen mehr wertvolle Dinge.

„Vergiß es“, brummte der Jäger. „Du kommst nicht rein ins Grab, die Zibillja hat's mit allerlei Zauberkunstwerk versiegelt. Außerdem werden die Norbarden ihr Knäblein bestimmt nicht rausrücken, wenn du versuchst, ihnen ihren eigenen Kram anzudrehen.“

Er hatte recht. Jalka wusste, wie dumm ihr Gedanke war.«

—aus Wolfsland, dem Nordlandroman des großen aventurischen Reiseschriftstellers Kara Ben Yngerymm.

Gerade im Winter ist er ein häufiger Gast, dem niemand seine Tür verschließen kann, der arm und reich gleichermaßen aufsucht und sein Recht ohne Gnade einfordert: der Tod.

Ganz im Gegensatz zu den Nivesen ist es für die Norbarden unvorstellbar, einen Verstorbenen zu verbrennen und seine Asche in alle Winde zu zerstreuen. Nein, haben die fahrenden Händler einen Toten zu beklagen, dann gebührt ihm auch eine ehrenvolle Bestattung. Die Norbarden errichten Hügelgräber in der Nähe des Winterlagers (das traditionell immer am gleichen Ort aufgeschlagen wird).

Diese Form der Bestattung geht zum einen sicher auf das tulamidische Erbe zurück, wurde aber auch aus rein praktischen Erwägungen gewählt, denn im Winter ist es sehr schwer bis unmöglich, im mehrere Schritt tief gefrorenen Boden ein Erdgrab auszuheben.



Drei bis fünf Grabkammern bilden den Kern eines Hügelgrabs. Sie bestehen aus zwei Felsplatten, die als Seitenwände dienen; eine dritte wird als Decke darüber gelegt. Dann wird das ganze Bauwerk mit Erde bedeckt, über die wiederum Steine zur Befestigung gelegt werden. Nun bemalt die Zibillja die Steine kunstvoll mit Runen und versiegelt das Grab so auf magische Weise; niemand kann nun mehr gegen den Willen der Zauberin in die Ruhestätte eindringen.

Meisterinformationen:

Nun, fast niemand. Der Versiegelungszauber funktioniert nach dem Prinzip des OBJECTUM FIX. Mittels der Runen wird die Wirkung permanent an den Steinhäufen gebunden. Mit einem (deutlich erschwerten) VERWANDLUNGEN BEENDEN kann der Zauber gebrochen werden.

Hochgestellte Persönlichkeiten, etwa eine Zibillja oder Muhme, werden auf einem steinernen Tisch in der Mitte der Grabkammer bestattet, alle anderen in Hockstellung am Rand. Ist ein Leichnam vollständig verwest, sammelt man seine Gebeine in ein kostbares Tuch und stapelt sie in einer Ecke



auf.

(Ein Beispiel für ein Hügelgrab mit dazugehörigem Plan finden Sie im Abenteuer **Doppeltes Spiel** im Heft **Von Meuchelmördern und Drachentötern**.)

Die allermeisten Toten haben die Norbarden zwar in den harten Wintermonaten zu beklagen, doch auch im Sommer fordert Boron seinen Tribut. Stirbt einer der fahrenden Händler nun auf einer der Fahrt fernab vom Winterlager, wird sein Leichnam einbalsamiert und für den Rest der Reise mitgeführt, bis sich eine Gelegenheit ergibt, ihn im Hügelgrab der Sippe beizusetzen.

Mode und Kleidung

Dass die Männer sich das Haupt kahl scheren (manchmal lassen sie auch lange Zöpfe an den Schläfen stehen, die vor den Ohren bis auf die Schultern fallen) und sich buschige Schnurrbärte wachsen lassen, die einem jedem Seetiger-Urahn zur Ehre gereichen würden, das mag ja noch angehen.

Aber auch die Frauen schneiden sich vom Scheitel bis zum Nacken einen Streifen ins Haar, und darauf lassen sich manche von ihnen noch bunte Bilder ritzen, derart wie die Piraten und die Menschenfresser sie auch haben.

Und sie behängen sich mit allem Schmuck, den sie in die Finger bekommen, sie tragen Ringe in den Ohren (einen Kerl hab ich gesehen, der hatte sich gar so viele goldene Ringe dareingesteckt, dass ihm die Ohrfläppchen fast bis auf die Schultern hingen) und sogar – nicht einmal selten! – in der Nase.

Dabei mag man keine rechte Barbaren in ihnen erblicken, und ihrer bisweilen ganz ungehobelten – wenngleich umgänglichen – Art zum Trotz können sie, so es die Umstände ihnen ratsam erscheinen lassen, auch von einer ausgesuchten Höflichkeit sein, wie man sie selbst am Hofe zu Marudret nicht in größerer Vollendung antreffen wird.

*Ebenso sind ihre Gesichter gar eindrucklich, sie haben zu meistens eine dunkle Haut, so wie die Tulamiden, und manch einer der Burschen hat ein Konterfei und insbesondere eine Nase, wie sie auch einem Kalifen von Unau wohl anstünden ...»
—Brief des Leontino della Pallyo, Leibbarbier des Landgrafen von Marvinko selbsterklärter Romancier, an seinen Mäzen Baron Macrin von Marudret; gegeben zu Festum, 1014 BF*

Für gewöhnlich tragen die Norbarden bequeme Kleidung aus Samtleder mit Pelzbesatz, die einerseits für den rauen Alltag in der nordischen Wildnis geeignet, andererseits aber durchaus auch der Repräsentation dienlich ist.

Weit verbreitet sind auch Reisemäntel, die gewendet werden können. Auf der einen Seite sind sie in gedeckten Erdtönen gehalten, auf der anderen zeigen sie beeindruckend prachtvolle, leuchtende Farben.

Nicht vergessen werden soll auch noch der Schpodek, die traditionelle norbardische Pelzmütze. Sie wärmt nicht nur im Winter das kahle Haupt, sondern ist auch noch Statussymbol. Je kostbarer der Pelz des Schpodek, desto einflussreicher und wohlhabender ist auch sein Träger.

Kinder des Windes

»Fluch ihm, jenem Vater allen Eises! Schaeelaurer sind Einzelgänger, so die Worte unseres weisen Norbardenführers, Hesinde erleuchte ihn, Boron geleite ihn. Doch was uns angriff, war nicht

weniger denn ein Dutzend der weißen Blutsäuer. Kaum einem Fuchs ebenbürtig, tobten sie bald wilder denn Khoramsbestien. Zerfetzt waren unsere Tiere, zerfetzt auch die Hälfte der Treiber. Schon erwog ich



Sohn aller Gelehrsamkeit, mich lieber dem Limbus anzuvertrauen. Da erschienen die Elben. Ich bin kein Haimamud und kann wohl Elben von Dschinnen unterscheiden. Aber es lag etwas von elementarer Macht in ihrem Kommen. Wie Sturmwind fegten sie heran auf kleinen weißen Pferdchen, stoben durch unsere Reihen, umwehten uns und die Schneelaureur. Ungreifbar für die Klauen des Eises, wichen sie und kehrten zurück. Wie mit Flügeln flogen ihre Speere und Pfeile.

„Nargrâ“, fauchten sie, als sie ihre Pfeile aus den Kadavern zogen. Der Neffe des gefallenen Norbarden erklärte mir, dass sie die Schneelaureur meinten. Er wies auch darauf, dass ‚na‘ ein häufiges elfisches Wort sei und das fauchende ‚gra‘ nur die Abwandlung für ‚gefährlich‘. Doch der Hauch des Nandus machte meine Ohren taub. Denn ich weiß, wie der eisige Fluss heißt, der kreaturengleich im Osten ins Bornland dringt, und ich weiß, wessen Namen der Fluss trägt. Und die Elfen wissen es auch – und das seit vielen Jahrtausenden.«

—Deschelef ibn Jassafer, ehemalige Spektabilität der Pentagramm-Akademie zu Rashdul, in einem Reisebericht an den Zweiten Gezeichneten

»Vindha’a nennen sie selbst sich, die Kinder des Windes, und keiner bezweifelt diesen Anspruch, wenn sie herangaloppieren. Firuns Atem weht wärmer, wo sie erscheinen. Niemals still stehen ihre tänzelnden Firnponys, niemals verweilen sie selbst, noch ungreifbarer als andere Elfenvölker. Reiter wie Rösser tragen Kämme, Blüten und wehende Bänder im Haar. Oft wird das Zaumzeug von einem kunstvoll gedrechselten Horn aus Elfenbein geschmückt, so dass man gar Einhörner vor sich zu haben glaubt. Ihre Waffen sind die akaiya, eher Wurfspeer als Lanze, und die yara, der Kurzbogen.

Sie sind ein halb-nomadisches Reitervolk. Den größten Sippenverband, über 150 Kopf groß, findet man in der Brydja-Steppe zwischen Frisund und Letta: windiges gelb-grünes Grasland, noch fast unberührt von Menschenhand, ein Meer aus Windhalm und Schwingel, unterbrochen nur von zahllosen Tümpeln und vereinzeltem Gesträuch aus Heidelbeeren und Ginster. Sie nennen dieses trockene Grasland diundy, in Abwandlung zur dana, der baumlosen Au, die sie für ihre Lebensweise hinter sich gelassen haben. Wilde Karene, Karnickel und Steppenhunde sind ihre Hauptbeute. Ihre Strauchburgen sind weniger heimelig als die der Auelfen, mehr Unterstand für Elf und Pony gegen Schnee und Wind.

Dennoch sieht der Fremde noch aus dreißig Schritt nur Gesträuch von Barbaritzen und Hartriegel. Erst wenn man das Labyrinth betritt, sieht man die Nester, die mit Lederdecken und Häuten verstärkt werden.

Während des kurzen Sommers dringen sie auch in die Tief- und Hügelländer nördlich des Alavi vor. Mit dem Klima verändert sich auch der Name zu tundra, also etwa (gefährlich) trockenes Land. Zwei Monde lang schwärmen sie zwischen den weithin reichenden Überschwemmungsgebieten durch das blühende Wollgras, auf der Jagd auf Elche und Firnyaks, ja sogar bis zu den Buchten mit den Meerkälbern.«

—aus In den Schamanenzelten der Nivesen, Markgraf Hagen zu Beilunk; Beilunk, um 993 BF

»Wie viele Lieder in den Elben schlummern! Jeder Stamm, jede Sippe, jeder Einzelne kennt welche. Ihre Täume kommen vom Rabenpass, ihre Rösser aus der Lichtwelt, ja, sie selbst scheinen ein Taum einer vergangenen Welt aus Licht, Musik und Wolken zu sein. Die reitenden Elben der Weite zwischen Frisund und Letta haben ein eigenes Stammeslied. Als die Städte der Hochelfen fielen, soll Lariel der wildeste der Verteidiger gewesen sein. So kühn, dass er mit seinen Brüdern auf weißen Zauberstuten immer wieder den Kampf in die Reihen der Belagerer trug, so unbezwingbar, dass erst ein Zauberbann seine Reiter vom Antlitz der Erde bannte. Entschwunden ist auch die Stadt in den Wolken, hochfliegendster Traum der Hochelfen – wiewohl sie im Krieg der Magier noch einmal erschienen sein soll.

Ich glaube, einer der legendären Antworten des Alten Drachen Fuldigor entnehmen zu können, dass die Städte der Hochelfen, sechs an der Zahl, Wacht über die Elemente hielten. Ist es Zufall, dass die Firnelfen von einer Stadt im Eis berichten und die Auelfen von einem versunkenen Isiriel, die weil die älteste Stadt der Elfen tief in den Urwäldern liegen soll? Soll nicht das gleißende Tie’Shianna verwüstet sein und nur noch einigen Wüstenelfen bekannt?

Wie auch immer: Die Kinder des Windes reiten bis heute, durch ein magisches Band mit ihren kleinen, weißen Firnponys verbunden, und sie scheinen noch immer auf den Feind zu warten, bereit, sich als erste jedem Frevel der elementaren Ordnung entgegenzustellen.«

—aus Zauberkräfte der Natur, Tamara von Gerasim; Gerasim, erstmals um 625 BF

Mehr zu den Steppenelfen finden Sie in dem Band **Geheimnisse der Elfen** (vor allem auf S.31) in der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder**.



Belshirashs eisiger Griff

Lieber Leser, auch der aventurische Norden wurde von Borbarads Zugriff nicht verschont. Welche Auswirkungen sich daraus ergeben, können Sie im folgenden nachlesen. Die vorangegangenen Seiten beschreiben den Zustand des Rauhen Landes vor dem Jahre 1019, während die folgenden Informationen für etwa die Mitte des Jahres 1020 gelten und alle Dinge sind noch in Bewegung...

Meisterinformationen:

Borbarads Pläne sind für die meisten menschlichen Strategen bis heute undurchschaubar geblieben (was auch die Erfolge der Schwarzen Horden erklärt), jedoch darf als sicher gelten, dass es ihm nicht um Landgewinne in irgendeiner Art, um die Kontrolle von Handelsrouten oder die Herrschaft über große Völkerschaften geht – all dies ist für den Dämonenmeister nur Mittel zum Zweck.

Es scheint, als sei er immer noch von der Idee eines ‚Magnum Opus‘ besessen, die er bereits vor mehr als 400 Jahren verfolgte, der Transformation der sechs elementaren Kräfte in die siebte – und dies zu seinem Nutzen und in kosmischem Maßstab ...

Für den Norden bot es sich also an, einen Pakt mit Belshirash, dem Eisigen Jäger zu schließen, damit seine Macht das Eis pervertiere und die elementaren Geister austreibe. Außerdem lockte im Norden ein weiteres, lohnendes Ziel, bei dessen Eroberung er in seiner letzten Inkarnation gescheitert war: die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert.

Die Menschen – wie erwähnt, Mittel zum Zweck –, die die Region bevölkern, sind hierbei eher lästig, aber für eine weltliche Basis bedauerlicherweise unabdingbar. Also verführte er auch hier die ein oder andere einflussreiche Persönlichkeit, befahl Untergebene in den Norden und lockte größere Scharen, die sein Heer bilden sollten, mit dem Versprechen überreicher Goldfunde an.

(Ja, der Goldtausch an der Letta in den Jahren 1018/1019 wurde in der Tat von geschickt platzierten Klumpen echten Goldes – Borbarad steht auch mit Agrimoth im Bunde – ausgelöst...)

Im Winter 1019 entrang der Erzdämon Belshirash dem grimmen Firun wohl das Szepter über den Norden, denn Firuns Regiment ist harsch, aber jener Winter, auf den kein Sommer folgte, war mörderisch, und nur der überlebte, der sich dem Eisigen Jäger beugte – und nur diejenigen wussten aus ihrem Überleben einen Nutzen zu ziehen, die das schwarze Wiesel Thalons rufen konnten, deren Freipfeile das Wild auf viele Meilen Entfernung trafen – die Paktierer Belshirashs ...

Nur ein Mensch ahnte die kommenden Schrecken: Kailäkinen, der uralte Groß-Schamane der Lieska-Leddu, der den ‚endlosen Winter‘ prophezeite und seinem Volk riet, die östlichen Weidegründe zu meiden. Viele – aber bei weitem nicht alle – Nivesen haben sich an seinen Rat gehalten, schon allein darum, weil die Karene das verfluchte Land nicht betreten wollen und sich neue Sommerweiden gesucht haben.

Die Grenzen von Belshirashs Reich sind nicht klar bestimmt, aber irgendwo östlich des Frisund und nördlich der Nordwalser Höhen endet Firuns Herrschaft über den Norden. Und doch, wer sich die Grundsätze des Firunglaubens zu eigen gemacht hat, der mag auch umgeben von Feinden bestehen.

Die Lage in Bjaldorn

Bislang war den Bjaldornern ein friedliches, wenn auch hartes Leben beschieden. Das sollte sich im Hesinde und Firun 1020 BF schlagartig ändern. Die Stadt wurde von Uriel von Notmark, dem götterlosen Grafen, mit Hilfe Belshirashs nach nur kurzer Belagerung genommen. In der einst stolzen Feste herrschen jetzt nicht mehr die Nachfahren Bjalas des Bogners, sondern allerlei Schlagetots und Halsabschneider sowie eine Horde Goblins – die Vasallen der Warzensau eben. Mehr als die Hälfte der Bjaldorner Bevölkerung kam – ebenso wie ihr Baron Trautmann III. – bei den Kämpfen ums Leben, der Rest ist versprengt, auf der Flucht oder konnte sich ins Heiligtum Firuns retten, das der Wintergott höchstselbst mit einer neun Schritt hohen und ebenso starken Mauer aus Eis umschloss, aus der die Wipfel der mächtigen, alten Firunsföhren, majestätischen Kronen gleich, herausragen. Auch die Kristallkuppel des Tempels, die vor der Erstürmung Bjaldorns mittels dämonischer Zauberei zerstört wurde, hat der Grimmige aus seinem Element wiedererbaut.

Die Flüchtlinge, die sich im Bjaldorner Tempelhain verborgen, wurden inzwischen befreit und von mutigen Abenteurern nach Süden in die sicheren Gegenden des Bornlands geleitet. So ist das Firunheiligtum jetzt menschenleer, denn auch der Weiße Mann verließ den Tempel, um als mächtiger Firunsbär Rache an den Schergen Borbarads zu nehmen.

Baroness Liwinja, Baron Traumanns Tochter, weilt zur Zeit auf Schloß Ilmenstein und erlernt dort den Schwertkampf. Sie hat sich geschworen, gemeinsam mit ihrem älteren Bruder Fjadir dereinst ein Heer anzuführen, der die Stadt im Nornjawald befreien wird.

Meisterinformationen:

In den Gassen Bjaldorns trifft man des Nachts bisweilen auf Wiedergänger. Den bedauerlichen Kreaturen, allesamt rechtschaffene Leute, die beim Kampf um die Stadt fielen, ist nicht zu helfen; sie werden erst Ruhe finden, wenn die Vasallen des Bethaniers aus Bjaldorn vertrieben sind.

Der Firuntempel kann von den Dienern des Unaussprechlichen selbst nicht betreten werden; für jeden, der nicht an die Zwölfe glaubt oder der im Herzen ein Finsterling ist, stellt die Eiswand ein unüberwindbares Hindernis dar. Der Rechtschaffene aber ist in der Lage, den göttlichen Wall zu durchdringen. Innerhalb des Heiligtums herrscht eine unangenehme Kälte, die einen frösteln, aber nicht erfrieren lässt. Wasser ist reichlich vorhanden, und selbst jagdbares Wild findet sich wundersamerweise in dem kleinen Areal.

Nur wenige Meilen südlich von Bjaldorn endet Belshirashs Reich. Warum sollten die Helden nun im Heiligtum des Firun Zuflucht suchen, anstatt das recht kurze Wegstück weiterzuwandern? Nun, wenn die Recken von Borbarads dämonischen Schergen verfolgt werden, wenn Ihre Kämpen



schon den fauligen Atem der niederhöllischen Kreaturen im Nacken spüren, dann ist der Bjaldorner Tempel die letzte Rettung.

Um in den Tempel zu gelangen, muss man in die Eismauer eindringen; Firuns Element weicht ein wenig auf und umgibt die betreffende Person wie eine gallertartige Masse, so wie flüssiges Harz ein Bernsteininsekt. Das Atmen im Eis ist nicht möglich, die Außenwelt kann nur verschwommen wahrgenommen werden, und spätestens jetzt ist eine Raumangstprobe fällig (bei Firungeweihten +2, bei firungefälligen Jägern +1). Misslingt diese, gerät der Eingeschlossene in Panik und verliert die Orientierung. Die Richtung, die er nun einschlägt, wird durch Würfelwurf ermittelt (W20, 1-5: zurück, 6-10: vorwärts, 11-15: rechts, 16-20: links). Der Ärmste droht zu ersticken, und seine Kameraden sollten sich schnellstens daran machen, ihn zu leiten. (Firuns Gnade gehört, den Stärksten, die Schwachen jeder Art merzt der Grimme im Winter erbarmungslos aus. Schwach ist auch, wer seine Ängste nicht zu beherrschen weiß.)

Lieber Meister, wir haben zwar oben erwähnt, dass nur Zwölfgöttergläubige den Eiswall durchringen können. Ein Moha, dem die Zwölfe nichts bedeuten, der aber ansonsten zu den ‚Guten‘ zu rechnen ist, zählt also strenggenommen nicht dazu. Andererseits ist es auch nicht schön, wenn seine Heldenkameraden im Firuntempel Schutz finden, während er selbst draußen Opfer der Dämonenmeute wird. Wir überlassen es Ihnen, hier Gnade vor Recht walten zu lassen. Der Wintergott selbst ist hartherzig, aber ein Stoßgebet an seine milde Tochter Ifirn mag Wunder wirken.

Die Lage in Paavi und Eestiva

Dieser Tage liegt noch immer eine alles erstickende Decke aus altem, verharschten Schnee, bleich und abweisend, einem Leichentuch gleich, über den Landen. Nachdem im Jahre 1020 BF der Sommer gänzlich ausblieb und im folgenden Winter keine Schneeflocken fielen, keine Stürme wehten, aber eine schier niederhöllische Kälte herrschte und es fast schien, der Himmel selbst sei eingefroren, harrete man voll banger Hoffnung der kommenden Frühlingsmonde. Vergeblich war alles Zittern und Flehen zu Firun:

Obwohl die Mondtafeln zum zweiten Mal den ausgehenden Hochsommer verkünden, wich die grimme Kälte keinen Fingerbreit. Die Böden der Kornspeicher, die die erste Herzogin vor einem Jahrhundert erbauen ließ, um sich in schlechten Zeiten der Gunst ihrer Untertanen zu versichern, sind mittlerweile nur noch knöchelhoch bedeckt.

Dichtes Packeis hat die Brecheisbucht fest im

Griff, in dem sich höchst selten eine Lücke findet. Robben und Seetiger sucht man in der Umgebung Paavis derzeit vergeblich, auch die Wale sind nach Westen gezogen. Die verbliebenen Tiere, die durch das Eis von ihrer Nahrung getrennt wurden und verwirrt über die weiten glitzernden Flächen rutschen oder an den letzten verbliebenen Luftlöchern nach Atem rangen, füllten bereits die Mägen der eingeschlossenen Bewohner. Über den Feuern der Ärmsten der Armen drehen sich schon Paaviane an den Spießen. War man sonst froh, dass man von den Sumpfpflanzen verschont blieb, so erwartet man die beinahe täglichen Anstürme der vor Hunger rasenden Bestien nun mit grimmer Freude.

Aus Furcht vor einer Erstürmung der Speicher in Altpaavi ließ Herzog Dermot die Tore bei Einbruch der Dunkelheit verschließen und hat zudem eine strikte Ausgangssperre angeordnet.

Noch schlimmer als um Paavi steht es um Eestiva. Selbst der Ifirntempel ist von der niederhöllischen Kälte betroffen, und die Not in der Stadt ist hier so groß, dass ein Reisender mit nur leidlich gefülltem Proviantbeutel seines Lebens nicht mehr sicher ist. Mehr als die Hälfte der Bewohner haben Eestiva inzwischen den Rücken gekehrt. Ob es ihnen aber auch gelang, Belshirashs Griff zu entkommen ist ungewiss.

Borbarad und die Norbarden

Die Wiederkunft des Dämonenmeisters hat für die Norbarden eine Reihe von verheerenden Folgen – zuallererst natürlich die, dass die Zibilljas (und auch sicherheitshalber der Rest ihrer Sippe), ähnlich wie die meisten Zauberkundigen, als natürliche Verbündete Borbarads angesehen werden und das Misstrauen gegen die fahrenden Händler wächst.

Es mag sogar sein, dass sich der Adel bald der alten Edikte aus der Zeit der Theaterritter entsinnen und die Norbarden aus den Städten vertreiben wird, zumal die Konfiskation norbardischen Eigentums natürlich eine willkommene Aufbesserung der Kriegskasse darstellen würde. Auch die Praiospriesterschaft hetzt – mit größerem Erfolg denn je – eifrig gegen die Norbarden.

Dazu kommt die kaum weniger unangenehme Tatsache, dass nun, da das Land nördlich der Gelben Sichel und der Nordwalser Höhen von Borbarads Schergen beherrscht wird und viele der alten Routen deshalb entweder gänzlich unpassierbar oder wenigstens sehr gefährlich geworden sind. Manch eine Muhme hat schon versucht, gerade daraus Kapital zu schlagen, bisweilen mit Erfolg, bisweilen hat sie aber auch die Ihren ins Verderben geführt.

So kampieren nunmehr viele Sippen, deren angestammte Handelswege verlorengegangen sind, vor den Toren der bornländischen Städte, zehren von ihren Vorräten und harren der Dinge, die da kommen mögen, sofern man ihnen nicht erlaubt, sich am Kampf gegen die dämonischen Heere zu beteiligen.

Angesichts dieser Situation hat die eine oder andere Muhme erwogen, sich dem neuen Herren zu unterwerfen – was oft zu Streitigkeiten führte, an der die Sippe schließlich zerbrach.





Persönlichkeiten im Rauhen Land

Der Weiße Mann

Bereits vor dem Fall Bjaldorns war der Weiße Mann, der Höchste Firungeweihete Aventuriens, eine geheimnisumwitterte Gestalt: Nur wenige, längst nicht alle anderen Geweihten (und gewiss kein Außenstehender) wussten, wie das Amt des Weißen Mannes im Laufe der Jahrzehnte weitergereicht wurde oder ob gar ein und derselbe Unsterbliche die Würde bekleidete – denn der Erhabene erschien den Gläubigen stets in ein schneeweißes Eisbärfell gehüllt, das Antlitz tief im Rachen des mächtigen Raubtierhauptes verborgen.

Nun, seit dem Untergang Bjaldorns und der wundersamen Versiegelung des Firuntempels, ist der Weiße Mann vollends verschwunden. Weder er selbst (oder sein Leichnam) noch sein Bärengewand, weder sein Jagdspeer noch sein gleißender Ring aus Bergkristall sind seitdem gefunden worden. Nicht einmal jene, die behaupten, sie hätten im eisumschlossenen Haus des Wintergottes Zuflucht gefunden und seien von dort wieder zurückgekehrt, wissen vom Verbleib des Weißen Mannes zu künden.

Doch auch eine andere Kunde hört man aus dem Norden: Dass nun in den Wäldern und Hügeln rund um Bjaldorn ein Eisbär umgehe – der sich damit ungewöhnlich weit in den Süden gewagt hätte –, kein majestätisches Tier, sondern ein eher kleingewachsener, aber unglaublich flinker und zäher Vertreter seiner Art, der die Schergen Borbarads unerbittlich attackierte und von diesen ein um das andere Mal vergeblich bekämpft würde, so dass er mal zum Gejagten, mal zum Jäger werde.

Iloinen, die Schwanentochter

Die vielleicht seltsamste Abstammung aller Bewohner Festums und des Bornlands hat *Iloinen Schwanentochter*: In den Adern der Leiterin des Wintertempels in Prähnsgardt fließt göttliches, tulamidisches, nivesisches und Wolfsblut. *Penttu*, ihr Vater ist der Spross einer Verbhindung zwischen



dem jungen Nivesenmädchen *Neiti* und einem der uralten Himmelswölfe – und Ruhelosigkeit trieb ihn schon mit vierzehn Jahren hinaus in die Ferne der eisigen Föhrenwälder. Er lebte als Jäger und baute sich eine Hütte am Ufer des Wolfssees in den Gebieten nördlich des Orklands. Hier fand er auch

seine unvergleichlich schöne Frau, die als Schwan mit einigen Gefährtinnen zum Bade im See gekommen war, und deren Schwanengewand er stahl und in einer Truhe verbarg – bis sie es eines Tages fand, als er auf der Jagd war.

Sofort schwang sie sich hinauf in den Himmel und verschwand in den Wolken.

Penttu machte sich mit ihrer aus einem Ei geschlüpften Tochter *Iloinen* auf die Suche. Viele Abenteuer führten sie durch ganz Aventurien, von See zu See, immer auf der Suche nach der Schwanenfrau. Ob sie am Ylisee gegen Oger fochten, aus dem Angbarer See Zwergengold bargen, am Thurensee die kämpfenden Heere verspotteten oder am Loch Harodrol Karawanen aus Port Corrad schützten – ihr Streben blieb erfolglos.

Bis sich die Gesuchte ihnen schließlich selber offenbarte: *Ifirn* selbst war es, die Tochter des *Firun* und der *Meriban*. Und *Penttu* entschied sich für ein Leben an der Seite seiner Gemahlin, irgendwo in den nie versiegenden Jagdgründen um *Firuns* Schloss aus Schnee und Eis, *Iloinen* aber wählte Aventurien.

Heute lebt sie vor allem in Festum, aber ihre Neugierde und Abenteuerlust führen sie oft in ferne Länder.

Wie alle Halbgötter scheint sie unsterblich und alterslos zu sein, was in ihrem Fall eine besondere Wirkung hat: Trotz ihrer zahlreichen Lebensjahre ist sie nach dem Verschwinden der Mutter so wenig gealtert, dass sie äußerlich wie ein etwa 14-jähriges Mädchen wirkt – ein Mädchen, das den Blick eines jeden Betrachters irritiert.

*Iloinen*s ebenmäßige Züge und die alabasterweiße Haut wären gewiss eindrucksvoller, gäbe es da nicht die unbezwingbare Haarmähne, in der schneeweiße und kupferrote Strähnen bunt durcheinanderwachsen, und die ungleichen bernsteingelben und eisblauen Augen, die dennoch ihr Gegenüber in einem unbezwingbaren Blick halten können.

Zeichen ihrer Jugend und Erbe ihrer Mutter ist die fröhliche Gelassenheit, die sie allen Wesen und Dingen ihrer Umgehung entgegenbringt.

Ihre machtvollen, halbgöttlichen Kräfte sieht sie eher als letzte Rettungsmöglichkeit in einem Abenteuerleben denn als Machtfaktor an, immer mehr wird ihr jedoch deutlich, dass sie sich nicht aus allem heraushalten kann.

Ihre Zaubersprüche hat sie sowohl von *Firnelfen* wie von Hexen gelernt, da sie durch die Umstände ihrer Geburt ihre Mutter zuerst unter jenen magiebegabten Wesen suchte. Nur manchmal bemerkt man das Erbe beider Großväter: Wenn *Iloinen* sich in Gefahr wähnt, handelt sie mit der Gelassenheit eines Jägers: kalt und skrupellos, bis sie wieder in Sicherheit ist.

Auf vielen langen Reisen durch die eisigen Nordlande hat die Schwanentochter nun den stetig anwachsenden Einfluss des Widersachers ihres göttlichen Großvaters gespürt, und als Tochter der *Ifirn* gehandelt, wo es zuzupacken galt: Mit einer großen Schar Rauhwölfe, *Luogrors* Rudel, hilft sie den aus dem Eisreich zurückweichenden *Nivesen*, Elfen und anderen Menschen, den Klauen der Kreaturen *Nagrachs* zu entkommen, und jagt gar die eine oder andere dämonische Kreatur mit den Wölfen nieder.

Unter den Wölfen sollen gerüchteweise auch einige Wolfskin der halbnivesischen Ursprungs sein ...



Die Werte Iloinen Schwanentochters:

MU: 15 **KL:** 18 **IN:** 20 **CH:** 14 **FF:** 17 **GE:** 14 **KK:** 9
AG: 0 **HA:** 0 **RA:** 2 **TA:** 2 **NG:** 6 **GG:** 1 **JZ:** 5
ST: 16 **MR:** 18 **LE:** 99 **AE:** 71 **AT/PA:** 16/15 (Stoßspeer)

Größe: 78F. **Haarfarbe:** kupferrot und weiß **Augenfarbe:** braun
Geb.: um 900 BF, sieht aus wie 14

Herausragende Talente: Wurfaffen 15, Speere und Stäbe 15, Gefahreninstinkt 16, Fischen/Angeln 12, Orientierung 13, Wildnisleben 13, Schleichen 10, Schwimmen 12, Sinnesschärfe 14, Gassenwissen 10, Heilkunde Wunden 13, Sprachen kennen 11

Zauberfertigkeiten: Schleier der Unwissenheit 10, Sanftmut 12, Heßenspeichel 13, Von Frost und Hunger 10, Über Eis und Schnee 15, Mit dem Wind in Sternenhöh 11, In dein Trachten 14, Treue Klinge 8, Metamorpho 17, Solidirid 15, Sturmgebrüll 9

Iloinen beherrscht zudem einige magisch/göttliche Fähigkeiten, die am ehesten denen der Wolfsschamanen der Nivesen ähneln. Auf keines der Rituale muss sie eine Probe ablegen, über den Effekt entscheidet der Meister.

Als Schwanen- und Wolfskind vermag sie sich unmittelbar in einen *Silberschwan* oder einen *Rauhwolf* zu verwandeln, beherrscht den *Wolfs-* und *Schwanenruf* (die Werte der Schwäne siehe unten, Anzahl legt der Meister fest – doch dem Ruf einer Halbgöttin gehorchen eher viele Tiere), und vermag die magischen Wegzeichen zu setzen, die von Schamanen, manchmal auch von Normalsterblichen gesehen werden können. Welche halbgöttlichen Kräfte diese Tochter Ifrns zudem noch in sich birgt, vermag man kaum zu ahnen ...

Werte eines Silberschwans:

LE: 20 **RS:** 2 **AT:** 8 **PA:** 3 **TP:** 1W+1

Karuukijo

Karuukijo ist ein Nieijaa, ein Heiliges Wesen. Sein Vater war Schamane der Lieska-Jaärna, die Mutter eine Rauhwölfin, bei deren Rudel der Junge bis zu einem Alter von vier Jahren lebte. Beim Herumtollen mit seinen Brüdern und Schwestern verletzte er sich schließlich schwer, dass er von den Wölfen zurückgelassen werden musste. Ein glückliches Schicksal

fügte es aber, dass der

Knabe von einer Sippe der Hokke gefunden wurde. Hier wuchs das Kind schließlich zum Jüngling heran. Karuukijo – wie

seine menschlichen Zieheltern ihn nannten – erwies sich als geschickter Jäger, aber auch

die Magie, die er von seinem Vater erbte, schlummerte in ihm.

Der Knabe mag

gerade den sechzehnten Sommer erreicht haben, als es den Himmelswölfen gefiel, seine Sippe in ihr Rudel zu rufen – sie wurde von südländischen Jägern ausgelöscht. Der Jüngling begann nun einen Rachfeldzug, der seinesgleichen suchte



und in dessen Verlauf Karuukijo auch seine Zauberfähigkeiten entdeckte. Er hatte zwar niemals eine schamanistische Ausbildung genossen und verfügt demnach auch nicht über eine Knochenkeule, aber er ist im Umgang mit den Geistern und Elementen ungeschlagen. Schamanenrituale versteht er im Ansatz, außerdem beherrscht er intuitiv einen Tarnzauber, der ihm wohl in die Wiege gelegt wurde und der WIDER HELLSICHT ... oder SCHLEIER DER UNWISSENHEIT nicht unähnlich ist.

Karuukijo lebt inzwischen wieder unter Wölfen, wenigstens ein Rudel Raubwölfe erkennt ihn als Leittier an. Der junge Mann ist allen Järnaks (Südländern) verständlicherweise feindlich gegenüber eingestellt, aber den Nivesen denen er begegnet, gilt er als eine Art Heilsbringer, der einst das Bündnis zwischen Mensch und Wolf erneuern wird.

Karuukijos Werte:

MU: 18 **KL:** 11 **IN:** 15 **CH:** 9 **FF:** 13 **GE:** 15 **KK:** 12
AG: 6 **HA:** 3 **RA:** 8 **TA:** 5 **NG:** 2 **GG:** 0 **JZ:** 4
ST: 8 **MR:** 3 **LE:** 47 **AE:** 15 **AT/PA:** 12/13 (Speer)

Größe: 91F. **Haarfarbe:** rot mit grauer Strähne **Augenfarbe:** bernstein
Geb.: 13. Ron. 999 BF

Herausragende Talente: Schusswaffen 12, Wurfaffen 12, Tierkunde 12, Wettervorhersage 16, Wildnisleben 18, alle anderen Wildnistalente meistlich, Skifahren 5

Glorana

Die kleine Glorana erblickte während der Namenlosen Tage zwischen den Jahren 969 BF und 970 BF in einer kleinen Hütte am Rande des Rorwhed das Licht der Welt.

Das Kind entwickelte – zunächst sehr zur Freude der Mutter – ein großes Talent für die Hexenkünste. Schon in jungen Jahren erlangte Glorana in vielen Zaubern die Meisterschaft. Doch das Mädchen war nicht nur gelehrsam, sondern auch sehr ehrgeizig und stürzte – diesmal zu deren Leidwesen – die Mutter eine tiefe Klippe hinab, um statt ihrer sich selbst zur Anführerin des Zirkels der Schwarzen Kröte aufzuschwingen.

Allerdings war sie in dieser Position recht glücklos, und nachdem auch noch die Beschwörung eines Dämonenwesens missglückte, verließ sie ihre Schwestern (wahrscheinlich kam sie dabei einer Vertreibung zuvor). Seit dieser Zeit war es still um Glorana, doch es ist kaum vorstellbar, dass sie die Jahre verbracht hat ohne Schindluder zu treiben, und wann immer irgendwo Übles geschehen ist, mag Glorana durchaus dahinterstecken. In den letzten Monden wurde die Hexe im Bornland und im Nornja gesehen. Gloranas überaus ansprechendes Äußeres mag zwar über ihr finsternes Herz hinwegtäuschen, aber dem Land zwischen Perlenmeer und Ifrns Ozean verheißt ihre Anwesenheit gewiss nichts Gutes.

Gloranas Werte:

MU: 16 **KL:** 15 **IN:** 14 **CH:** 15 **FF:** 13 **GE:** 10 **KK:** 11
AG: 3 **HA:** 1 **RA:** 5 **TA:** 4 **NG:** 4 **GG:** 8 **JZ:** 7
ST: 18 **MR:** 16 **LE:** 50 **AE:** 91 **AT/PA:** 15/15 (Kampfstab)

Größe: 86F. **Haarfarbe:** rot **Augenfarbe:** grün

Geb.: 3. NT 969/970 BF

Herausragende Talente: Fliegen 15, Betören 10, Lügen 12, Pflanzenkunde 12, Alchimie 12, Heilkunde Gift 10,

Zauberfertigkeiten: Große Gier 18, Höllenpein 7, Pandaemonium 11, Furor



Blut 5, Heptagon 6, Schwarz und Rot 5, diverse Hexensprüche meistertlich

Flüche: Viehverstümmelung, Kornfäule, Hexenschuss, Mit Blindheit schlagen, Todesfluch, Pech an den Hals, Angst vor Feuer

Damiano Tergidion zu Valavet (Naäjano)

Geboren als dritter Sohn der Ritterin Reginalde Edle zu Valavet, ging Damiano, wie so viele Adelsprösslinge, die kaum Aussicht hatten, das Erbe der Eltern antreten zu können, den Weg der Weihe. Obwohl sich schon im Knabenalter zeigte, dass Damianos kräftiger Körper wie geschaffen für den Dienst an der Herrin Rondra war, entschied sich der Jüngling für den Hesindetempel zu Kuslik. Zunächst befaßte er sich dort mit der Mathematik, der Astronomie und der Juristerei.

Schriften über ferne Länder und fremde Völker fesselten ihn jedoch zusehends, und er begann mit Erfolg, verschiedene Sprachen zu studieren. Während dieser Zeit las er wieder und wieder Bücher von Nordlandreisenden.

Inzwischen längst zum Geweihten erhoben, beschloss Damiano, das Land zwischen Kvill und Ehernem Schwert zu besuchen und eine Weile unter den Nivesen zu leben. Aus dem anfänglichen Interesse entwickelte sich eine innere Verbundenheit, die das hesindegefällige Forschertum und die Missionierungsarbeit immer mehr ins Hintertreffen geraten ließ. Anfänglich ‚Kaenkiu‘ (Karenkind) geheißen, hat er sich durch seine Taten rasch den Namen ‚Naänaju‘ (bissiger Wolf) erworben.

Wie bereits gesagt, verfügte Damiano bereits als Knabe über außergewöhnlich körperliche Fähigkeiten, doch das Leben unter den Nivesen hat seinen Leib zusätzlich gestählt; inzwischen ist er das, was man im Svellttal einen ‚echten Nordmann‘ nennt. Die Nivesen schätzen Damiano als Freund und Fürsprecher, schon oft ist er in den Städten als Anwalt für ihre Belange aufgetreten.

Damiano bewohnt ein kleines Haus am Rande von Gerasim. Hier verfasst er Schriften über Land und Leute unter dem Nordlicht, die er getreulich an seinen Muttertempel in Kuslik schickt, und hier trägt er auch noch seine Priesterrobe, die er aber oft gegen den hirschledernen Jagdrock eintauscht.

Damianos Werte:

MU: 15 **KL:** 15 **IN:** 13 **CH:** 16 **FF:** 12 **GE:** 14 **KK:** 13
AG: 2 **HA:** 6 **RA:** 5 **TA:** 4 **NG:** 9 **GG:** 1 **JZ:** 3
ST: 18 **MR:** 18 **LE:** 94 **KE:** 44 **AT/PA:** 15/14 (Stoßspeer)
Größe: 99F. **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** braun
Geb.: 17. Pra. 972 BF

Herausragende Talente: Raufen 10, Schusswaffen 15, Schleichen 12, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 13, Wildnisleben 13, Götter und Kulte 12, Sprachen 18 (Garethi, Bosparano, Tulamidisch, Alaani, sowie 11 Dialekte Nivesisch!)

Ossippa Mogoljeff

Durch den Handel mit den Goldgräbersiedlungen an Oblomon und Frisund zu Reichtum gelangt, waren die Mogoljeffs von Wosna in der letzten Jahren zu einer der mächtigsten Sippen nördlich des Bornlandes geworden –

bis schließlich die Missgunst des Ritters Olko von Wosna dem ein Ende setzte: Angestachelt vom Praiospriester Curthan überfiel er im Hesinde 27 Hal das Winterlager der Mogoljeffs, brachte zwei Dutzend Sippenmitglieder auf den Scheiterhaufen und nahm sich von ihrem Gold, was er nur eben bekommen konnte. Die Überlebenden flohen nach Bjaldorn. Von Rachedurst und Hass auf den sewerischen Adel getrieben, beschloss die Muhme Ossippa Mogoljeff (übrigens eine Hexe, die allerdings inzwischen aus dem Kreis der Schwesternschaft der Schlange ausgestoßen worden ist) ohne das Wissen ihrer Sippe, einen Pakt mit Belshirash zu schließen. Wohl hat sie diesen Entschluss zwischenzeitlich bereut – aber wer einmal die Früchte dämonischer Macht gekostet hat, der vermag sich davon schlechterdings nicht mehr zu lösen, und so sieht sich Ossippa inzwischen schon als die neue Königin der Alhaani, Statthalterin Borbarads zwischen Misa und Walsach.

Ossippas Werte:

MU: 15 **KL:** 13 **IN:** 15 **CH:** 16 **FF:** 13 **GE:** 11 **KK:** 10
AG: 2 **HA:** 1 **RA:** 6 **TA:** 2 **NG:** 5 **GG:** 3 **JZ:** 7
ST: 10 **MR:** 11 **LE:** 41 **AE:** 63 **AT/PA:** 13/12 (Dolch)
Größe: 81F. **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** grün
Geb.: 21. Phe 982 BF

Herausragende Talente: Tanzen 12, Betören 14, Lügen 12, Menschenkenntnis 11, Magiekunde 12

Zauberfertigkeiten: Panik überkomme euch 9, Furor Blut 9, Heptagon 10, Pandaemonium 10, Tlalucs Odem 8, Levthans Feuer 12; als Belshirash-Paktiererin ist sie resistent gegen Kälteschaden; sie verfügt außerdem noch über drei Freipfeile ...

Kailäkinnen

Kailäkinnen, Nachfahre der berühmten Huuka, die einst Oblosch vernichtete, ist der Schamane der Lieska-Leddu oder, um genau zu sein, der Kasknuk von Kaunos Sippe. Er zählt an die hundert Jahre, die an seinem Körper, aber nicht am Geiste zehrten. In seinem Leben hat der Mediziner schon reichlich Weisheit gesammelt, überdies beherrscht er noch einige Druidenzauber; weshalb ihn die Schamaninnen anderer Sippen des oben genannten Stammes als Oberhaupt anerkennen.

Kailäkinnens Streben galt immer der Tradition seines Volkes, der Aussöhnung mit den Wölfen und dem Frieden unter den Nivesenstämmen.

Sein Handeln ist stets subtil und unspektakulär – was wohl ein Zeugnis seiner Klugheit ist –, aber nichtsdestominder erfolgreich. So ist auch nicht verwunderlich, dass man den Namen des Schamanen niemals





außerhalb des Nivesenlandes vernahm – erst kürzlich erlangte Kailäkinnen durch seine Prophezeiung bezüglich der Rückkehr des Unaussprechlichen auch jenseits der nordischen Steppen und Wälder eine gewisse Berühmtheit.

Der alte, gebeugte Mann mit dem runzligen Gesicht, dem schlohweißen Haar und den kleinen, lustigen Augen wirkt überaus gutmütig, und sicherlich ist er das auch jedem gegenüber, der sich an die Gesetze der Himmelswölfe hält. Für diejenigen aber, die gegen das Land und seine Bewohner freveln, kennt auch Kailäkinnen keine Gnade.

Kailäkinnens Werte:

MU: 16 **KL:** 17 **IN:** 16 **CH:** 17 **FF:** 12 **GE:** 8 **KK:** 8
AG: 2 **HA:** 3 **RA:** 6 **TA:** 2 **NG:** 2 **GG:** 0 **JZ:** 4
ST: 21 **MR:** 24 **LE:** 26 **AE:** 92 **AT/PA:** –
Größe: 78F. **Haarfarbe:** weiß **Augenfarbe:** grau

Geb.: um 930 BF

Herausragende Talente: Heilkunde Wunden 16, Heilkunde Seele 14, Pflanzenkunde 17, Prophezeien 18

Zauberfertigkeiten: alle nivesischen Schamanenrituale vollkommen, Beherrschungen brechen 11, Böser Blick 12, Geister beschwören 10, Geister austreiben 13, Blick in die Vergangenheit 3

Er besitzt eine mittelgroße Knochenkeule (unzerbrechlich, Ritualprobe -2 Punkte, Rituale -1 ASP, Beherrschungsprobe -2).



Anhang 1: Reisen in Eis und Schnee

(Regelergänzungen)

Dem Mittelreicher mögen der Dschungel verflucht, die Wüste wie ein Bratrohr vorkommen, aber nirgendwo zeigt sich die Natur so unerbittlich wie in Firuns Reich: Grausame Kälte (man ist deutlich schneller erfroren als verdurstet), trügerischer Boden (von mehrmannstiefem Schnee über dünne Eisdecken auf Flüssen und Bächen bis hin zu klawertiefen Gletscherspalten) und plötzlich auftretende

Schneestürme summieren sich zu einer Prüfung Firuns, die nur diejenigen bestehen, die sich Jahr um Jahr mit den Sendboten des grimmen Winterherrn messen.

Für all jene, die sich auf dieses Kräfteressen einlassen wollen, seien hier einige Regeln zu Reisen in Eis und Schnee und zu den Gefahren des Nordens aufgeführt.

Temperatur

Die härteste Prüfung in Firuns Reich stellt ohne Zweifel der Frost dar. Zwar beginnt Firuns eigentliches Reich – in dem der Frost nie endet – erst etwa eine Tagesreise nördlich des Yetilandes, doch kommt der Grimme Alte jedes Jahr mit seiner Jagdgesellschaft in die Lande der Menschen, um sie zu mahnen und an seinen unerbittlichen Zorn zu erinnern, den nur seine sanfte Tochter Ifirn mildern kann.

Da das Thermometer in Aventurien unbekannt ist, wollen wir die ‚gefühlte‘ Temperatur im folgenden in sechs Stufen messen, wobei selbst der *Grimmfrost* nur im Winter und nur in der gleichnamigen Öde und auf den Gipfeln der Zinnen zu spüren ist; *Eiseskälte* bei Tag und *Firunkälte* des Nachts sind dagegen regelrechte Kennzeichen der Monate Boron bis Phex nördlich einer Linie Riva-Notmark ...

Kalt (entspricht irdischen Temperaturen von 0°C und weniger): Auf Gewässern findet sich eine dünne Eisschicht, gefrorene Nässe auf Straßen und Wegen kann den Vormarsch hindern; einige Nahrungsmittel werden durch Frost und nachträgliches Auftauen geschmacklos und fade; ein Mensch erleidet 1W+1 kTP Kälteschaden pro Tag.

Eiskalt (entspricht irdischen Temperaturen von –10°C und weniger): Längere Perioden von Eiseskälte führen zum Erfrieren von Flüssen und Seen; der Boden ist steinhart gefroren und nur mit Spitzhacken zu bearbeiten; auch am Leib mitgeführtes Trinkwasser droht zu erfrieren; die meisten Nahrungsmittel müssen aufgetaut oder zumindest aufgewärmt werden; ein Mensch erleidet 2W+1 kTP pro Tag.

Firunkälte (entspricht irdischen Temperaturen von –25°C und weniger): Trinkwasser und sämtlicher mitgeführter Proviant sind steingefroren und nur nach dem Aufwärmen überhaupt essbar; Haut klebt an blankem Metall fest (kann W3 SP verursachen); ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro 2 Stunden.

Grimmfrost (entspricht irdischen Temperaturen von –50°C und weniger): Bei diesen Temperaturen gefriert sogar Brantwein; der BF von Metallwaffen steigt um 1, der von Holzwaffen um 2; ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro 2 Spielrunden.

Namenlose Kälte (entspricht irdischen Temperaturen von –100°C und weniger): das Atmen schmerzt, die Augen beginnen beim geringsten Windhauch zu tränen; der BF von Metallwaffen steigt um 2, der von Holzwaffen um 5; Ein Mensch erleidet 2W+2 kTP Kälteschaden pro Spielrunde.

Niederhöllische Kälte (entspricht irdischen Temperaturen von –150°C und weniger): Es heißt, dass bei diesen Temperaturen sogar die Luft gefriert. Nur Dämonen oder durch Zauberwerk geschützte Menschen können unter diesen Umständen länger als einige Augenblicke überleben; der BF von Metallwaffen steigt um 3, der von Holzwaffen um 7; ein Mensch erleidet 3W+3 kTP Kälteschaden pro 2 Kampfrunden.

In dieser Übersicht steht **kTP** für durch Kälte erlittene Trefferpunkte, die mittels Kleidung reduziert werden können. Den bei den Temperaturen angegebenen Kälteschaden ermitteln Sie einmal pro oben angegebener Periode (bei Firunkälte also alle 2 Stunden) und reduzieren ihn um den Kälteschutz ihres Helden (s.u.). *Nivesen*, *Firnelfen* und *Orks* ziehen von diesem Ergebnis nochmals 2 kTP ab, *Zwerge*, *Norbarden* und *Bewohner der Gebiete nördlich der Salamandersteine* (also Gjalskerländer, die meisten Elfen, Sewerier ...) jeweils 1 Punkt; *Waldmenschen* müssen 2 kTP addieren, *Bewohner der südlichen Stadtstaaten* 1 Punkt.

Eine steife Brise oder ein starker Wind senken die ‚gefühlte Temperatur‘ um eine Stufe, Sturm oder Orkan gar um 2 Stufen. Ein Schneesturm (tritt nur bei Kälte oder Eiseskälte auf) mit der dazugehörigen Orientierungslosigkeit kann also selbst bei ‚angenehmer‘ Eiseskälte binnen kurzer Zeit zum Tode führen, zumal ab 4 Stunden Schneesturm der Schnee langsam aber sicher die Kleidung durchnässt hat – was die gefühlte Temperatur um eine weitere Stufe senkt.

Kälteschutz

Gegen solche widrigen Temperaturen ist zwar kein Kraut gewachsen (wiewohl Chonchinis auch bei Erfrierungen hilft), aber es ist durchaus möglich, sich vor Eiseskälte und schneidendem Wind mittels geeigneter Kleidung zu schützen, wenn man denn den Platz am warmen Feuer verlassen muss. Jedem Kleidungsstück ist dabei ein *Kälteschutz*-Wert zugeordnet, der gegen obigen Schaden wie eine Rüstung wirkt. Wenn Ihr Held also in einem Schneesturm 11 Punkte Schaden erleiden

Kleidungsstück	Kälteschutz	Behinderung
Hemd, Bluse (Wolle)	1	0
Jacke (schweres Wolltuch)	2	0
Jacke (Leder)	1	1
Pelzweste	3	1
Beinkleider (Wolle)	2	0
Beinkleider (Leder)	1	0
Rock (Wolle)	1	0
Kleid (Wolle)	3	0
Kapuzenmantel, lang (schweres Wolltuch)	3	1
Mantel, kurz (Wolle)	2	0
Pelzmantel	4	2
Pelzfäustlinge oder Muff	1	1
Stiefel	1	0
Pelzgefütterte Stiefel	2	0
Anaurak	8	4



Stiefeln, Lederhose, wollenem Hemd und Lederjacke bekleidet ist (zusammen Kälteschutz 4), muss er nur 7 Punkte Schaden hinnehmen.

Dies alles gilt nur für trockene Kleidung – nach einem Sturz in einen eiskalten Bach schützt ein Anaurak so gut wie ein Rahjagewand ...

Bausch, Leinen oder Seide mögen als Unterkleidung zwar geeignet sein (Kälteschutz für einen kompletten Satz Unterzeug: 1), schützen als Überkleidung jedoch überhaupt nicht. Gleiches gilt für metallene oder hartlederne Rüstungen, die zudem noch als Unterzeug wenig geeignet scheinen ...

Erfrierungen

Erleidet ein Held 10 oder mehr SP durch Kälte, so muss er Erfrierungen hinnehmen; ein W6 entscheidet, welcher Körperteil betroffen ist:

1 rechter Fuß (Zehen), 2 linker Fuß (Zehen), 3 rechte Hand

(Finger), 4 linke Hand (Finger), 5 Gesicht, 6 verteilt (Glück gehabt).

—Erfrierungen an den Füßen halbieren das Bewegungstempo und senken die GE um 1 Punkt pro betroffenem Fuß.

—Erfrierungen an den Händen senken FF und GE um 2 Punkte für die Waffenhand bzw je 1 Punkt für die ‚linke‘ Hand.

—Erfrierungen im Gesicht senken das CH um 2 und die Sinnen-schärfe um 3 Punkte.

—Erleidet ein Held ein weiteres Mal 10 SP oder mehr, so muss erneut auf Erfrierungen gewürfelt werden. Ist dabei die gleiche Stelle ein zweites Mal betroffen, so verliert das Opfer einen permanenten LP, erleidet die doppelten oben genannten Einbußen und erkrankt mit 50% Wahrscheinlichkeit an Wundfieber. Wird dieses nicht sofort behandelt (Probe auf Heilkunde Wunden, um 15 Punkte erschwert), ist eine Amputation unvermeidlich.

Ist ein Körperteil ein drittes Mal von Erfrierungen betroffen, so ist es unrettbar verloren: Das Opfer verliert W6 permanente LP und erkrankt zudem auf jeden Fall an Wundfieber (ja, dies gilt auch für Elfen).

Regeneration

Die von astraler Kraft und Sikaryan durchströmte Luft Aventuriens mag noch so heilkräftig sein – es wird einem Helden nicht gelingen, nächtens LE oder AE zu regenerieren, wenn er vor Kälte schnatternd auf einer dünnen Decke liegt oder gar mit dem Kältetod kämpft. Ein wirklich gut mit Pelzen oder Fellen gefütterter Schlafsack (auch dies übrigens eine Erfindung der Nivesen) oder eine Lagerstatt aus mehreren Lagen Fell mögen das empfundene Temperaturniveau um eine Stufe heben, ebenso eine vor Wind und Wetter schützende, beheizte Hütte. Bei den übelsten Kälte-

graden mag auch beides (Schlafsack *und* beheizte Hütte) vonnöten sein.

Bei Kälte beträgt die Regeneration (körperlich wie astral) 1W-2 Punkte pro Nacht, bei Eiseskälte 1W-4 Punkte, wobei Punkte unter Null in der Tat von der LE (nicht jedoch von der AE) abgezogen werden. Bei Firunkälte und tieferen Temperaturen ist überhaupt keine Regeneration möglich, statt dessen sind die oben genannten Kälteschadensregeln zu beachten!

Krankheiten

Glücklicherweise duldet der Herr Firun in seinem Reich keine Krankheiten außer jenen, die eine Strafe der Götter darstellen (und bedauerlicherweise jenen, die auf den Kreaturen der Siebten Sphäre beheimatet sind). Das heißt, die Helden bleiben vor folgenden Siechen und Seuchen verschont: *Flinker Difar*, *Ungeziefer* (außer im Sommer), *Blutiger Rotz*, *Dumpfschädel*, *Schlafkrankheit*, *Lutanas*, *Brabaker Schweiß*, *Schlachtfeldfieber*, *Jahresfieber*, *Blaue Keuche*.

Eine Krankheit ist jedoch im Norden geradezu heimisch, wenn sie auch nicht ansteckend ist: der *Wundbrand*, eine

schlimme Abart des *Wundfiebers*, der bei schweren Erfrierungen (s.o.) auftritt. Einmal ausgebrochen, kann diese Krankheit (Stufe 8) meist nur durch Amputation des betroffenen Körperteils gestoppt werden. Pro 10 SP, die ein Erkrankter durch Wundbrand erleidet, verliert er einen LP permanent.

Ebenfalls recht verbreitet ist die *Seemanns- oder Kerkersieche*, die jedoch glücklicherweise ebensowenig ansteckend ist wie der Wundbrand.

Jagd und Nahrungssuche

Wenn man vom Eisloch-Fischen oder dem Erschlagen der am Meeresstrand recht zahlreichen Robben absieht, ist die Jagd im winterlichen Norden fürwahr eine firungefällige Prüfung (auch wenn böse Zungen aus dem Süden behaupten, man solle besser zu Phex beten, denn Jagdbeute sei ohnehin eher ein Glücksfall).

Orientieren Sie sich dabei an den im Band **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** präsentierten Jagdregeln und den dazugehörigen Geländetabellen.

Viel besser ist es jedoch, die Helden sorgen vor einer Reise durch den Norden für ausreichend Proviant ...

1) Traditionelle Wintertracht der Nivesen, die sich auch bei den Firnelven findet: ein pelzgefüttertes Lederhemd mit eng schließender Kapuze, dazu Hosen gleicher Machart, die mit Schnüren am (überhängenden) Hemd befestigt werden. In Kombination mit pelzgefütterten Stiefeln und Pelzfäustlingen ergibt sich eine veritable ‚Gestechrüstung‘ gegen die Kälte. Nivesen und Firnelven tragen übrigens keine weitere Kleidung unter dem Anaurak, dem Mittelländer mögen jedoch ein leichtes Hemd und eine wollene Hose erlaubt sein ...



Gefahren

Wenn auch die Kälte der unbarmherzigste Feind des Menschen ist, so gibt es doch immer wieder einzelne, örtlich und zeitlich begrenzte Gefahren, die einem unvorsichtigen Wanderer noch schneller den Garaus machen können. Wir wollen uns hier jedoch weder mit der Tragfähigkeit von dünnem Eis befassen noch mit nagrachgesandten Hagelstürmen, und auch die Schneeblindheit wollen wir außen vor lassen (um Ihnen nur einige weitere Hinweise zum Traktieren Ihrer Helden zu geben) ...

Schneestürme

Wie bereits unter **Temperatur** erwähnt, treten Schneestürme nur bei Kälte oder Eiseskälte auf, senken jedoch die gefühlte Kälte um 2, nach 4 Stunden um 3 Stufen. Wichtig ist es also, möglichst schnell einen windgeschützten Ort aufzusuchen und sich möglichst eng zusammenzudrängen. Vom Kälteschaden einmal abgesehen, raubt ein Schneesturm auch einem wildniserfahrenen Nivesen meist komplett die Orientierung.

Ein eiskundiger* Held kann mit einer *Wettervorhersage-Probe* +3 feststellen, ob ein Schneesturm aufzieht und rechtzeitig Schutz suchen; einem nicht eiskundigen Helden muss eine Probe +9 gelingen.

Ein Schneesturm zieht binnen 2W6 Spielrunden auf und dauert W6 Stunden, meist gefolgt von W6 weiteren Stunden Schneefall.

Lawinen

Lawinen (Schneerutsche) bilden sich an steilen Hängen, wenn die Umgebungstemperatur oder die Luftfeuchtigkeit wechseln und frischer Schnee auf einer Schicht verharschten oder vereisten Schnees keinen Halt mehr findet. Bei entsprechendem ‚Lawinenwetter‘ reicht oft schon eine kleine Erschütterung (wie ein einzelner fallender Stein oder ein lauter Schrei), um viele tausend Quader eisigen Todes in Bewegung zu setzen. Wer dabei das Glück hat, am Rande des Abbruchgebiets zu stehen, kann sich vielleicht noch mit einer

gelingenen *Körperbeherrschungs-Probe* +15 zur Seite werfen; wer aber in der Lawine steht, für den heißt es beten ...

Wer mit einer Lawine zu Tal geht, erleidet (je nach Gnade des Meisters) zwischen 2W20 und 5W20 TP (und verstreut dabei auch noch seine Ausrüstung). Um ein Lawinenopfer wiederzufinden, ist eine *Sinnenschärfe-Probe* vonnöten, erschwert um die Hälfte der erlittenen TP.

Eine solche Probe ist einmal pro suchendem Held und Stunde erlaubt; jeder mitsuchende, für das Fährtsuchen ausgebildete Hund erleichtert die Probe für jeden Teilnehmer um 3 Punkte. Und die Suchmannschaft sollte sich beeilen, denn im Innern einer Lawine ist es *eiskalt*.

(Nebenbei: Schneestaub-Lawinen, die sich bilden, wenn große Mengen eiskalten Pulverschnees zu Tal gehen, erreichen Überschall-Geschwindigkeit und sind in der Lage, ganze Wälder oder Dörfer von der Landkarte zu radieren. *Kein* Held würde so etwas überleben – aber glücklicherweise existieren die Bedingungen für solche Lawinen nur im Ehernen Schwert ...)

Ein eiskundiger* Held kann mit einer *Wettervorhersage-Probe* +5 feststellen, ob ‚Lawinenwetter‘ herrscht (oder morgen aufzieht), und mit einer *Wildnisleben-Probe* +7, ob ein bestimmtes Gebiet akut lawinengefährdet ist. Für einen nicht eiskundigen Helden sind alle Probenzuschläge verdreifacht.

Schneewächten

Dies sind überhängende ‚Bretter‘ aus teilweise verharschtem, teilweise frischem Schnee, die sich an Hügelskammen, häufiger jedoch an Graten im Gebirge bilden können und die oft mehrere Schritt weit ins Leere hängen; die Tragkraft einer solch firungefälligen, natürlichen Konstruktion ist eher zweifelhaft (maximal 100 Stein am inneren Rand), die danach im freien Fall zu überwindende Strecke meist enorm (mindestens 3W20 Schritt).

Häufig löst eine abbrechende Schneewächte zudem noch eine Lawine aus. Ein eiskundiger* Held kann mit einer *Wildnisleben-Probe* +7 feststellen, ob er gerade Gefahr läuft, sich auf eine Wächte zu begeben; einem anderen Helden muss die Probe +21 gelingen.

Bewegung

Ist man sich schließlich darüber im klaren, welche Gefahren in der nördlichen Wildnis drohen, stellt sich bald die Frage, ob es einem gelingt, die nächste warme Hütte noch vor der grimmfrostklirrenden Nacht zu erreichen oder ob das Futter für die Schlittenhunde bis Frigorn reicht ...

Über die Bewegungsgeschwindigkeit (die zurückgelegten Tagesmeilen) entscheiden mehrere Faktoren: die *Landschaft* unter den Kufen oder Stiefeln, die Art des *Fortbewegungsmittels* und das *Wetter*.

Die Landschaften

Basierend auf den im Basis-Regelwerk auf S. 10 und im

Handbuch für den Reisenden auf S. 13f. vorgestellten Geländemodifikatoren wollen wir Ihnen hier einige Varianten für den Marsch durch den winterlichen Norden präsentieren. Details zu den einzelnen Landschaften, namentlich zum Vorkommen von Jagdwild, bedrohlichen Bewohnern und heilkräftigen Kräutern können Sie dem Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, Seiten 94ff. entnehmen.

Schneegebiete

Beginnen wir bei der Gebietseinteilung mit einer Zusammenfassung all jener Gebiete, die im darauffolgenden keine gesonderte Erwähnung finden, die aber den Großteil der nördlichen Landschaften ausmachen.

Darunter fallen vor allem die Tundra, aber auch die kahlen Hügel der Grimmfrostöde, das Gjalska-Hochland oder die Grüne Ebene – jeweils in ihrem winterlichen Kleid, das all diese Landschaften, die im Sommer so unterschiedlich sind, unter

*) Als eiskundig gelten alle Nivesen und Firnelfen sowie alle Helden, die mindestens drei Winter nördlich einer Linie Riva-Notmark verbracht haben, dazu alle Helden, die in einem der aventurischen Hochgebirge aufgewachsen sind.



eine Decke bringt'. Die Unterschiede ergeben sich im Winter also nur noch aus der Höhe und Beschaffenheit der Schneedecke.

Als *Leicht verschneites Gebiet* gilt hierbei jedes Terrain, auf dem der Schnee höchstens spannhoch liegt und das darunter gefroren ist, oder älterer Schnee, der höchstens spanntief nachgibt. *Tiefschnee* bezeichnet pulvrigen Neuschnee, Schneewehen oder besonders pappigen Altschnee sowie jede Art von Schnee, bei der man mehr als Spanntief einsinkt. (Beginnen Sie zu ahnen, warum die Nivesen mehr als dreißig verschiedene Worte für Schnee kennen?) Unter beiden Arten der Schneebedeckung ist aber das grundsätzliche Terrain noch zu erkennen, und es weist zudem doch Hindernisse wie im Schnee verborgene Dornichte oder als eben erscheinende Senken, dazu Schneewächten oder haushohe Schnee-Verwehungen auf.

In *leicht verschneitem Gebiet* legt ein Wanderer pro Tag 20 Meilen zurück, ein Wanderer mit Schneeschuhen 25 Meilen, ein Reiter 35 Meilen, ein Hundeschlitten 50 Meilen, eine Kaleschka oder ein Skifahrer 30 Meilen.

In *Tiefschnee* schafft ein Wanderer am Tag etwa 12 Meilen, ein Reiter oder ein Wanderer mit Schneeschuhen 20 Meilen, eine Kaleschka oder ein Skifahrer 25 Meilen und ein Hundeschlitten immerhin noch 40 Meilen.

Eisflächen

Zu den offenen, glatten Eisflächen zählen nicht nur die im Winter zugefrorenen Seen Nordaventuriens (wie der Blaue und der Alavi-See), sondern auch überfrorene Flussläufe (so ist der Born im Firun und Tsa meist flussabwärts bis Balgerick mit einer mehrere Spann dicken, geschlossenen Eisdecke überzogen, während Letta, Lamsen, Frisund, Oblomon und die Brinna mit all ihren Nebenflüssen gänzlich eisbedeckt sind) und Sumpfgelände (wie die Rotaugensümpfe, das Totenmoor oder versumpfte Teile der Tundra).

Solche Eisgebiete sind häufig eben, wie ein Fladen in der Pfanne', mit mehreren Spann Schnee bedeckt – und somit das ideale Terrain für Schlitten und Skier. Man kann davon ausgehen, dass diese Eisflächen genügend Stabilität besitzen, um selbst Kaleschkas zu tragen – es sei denn, Sie wollen es als Meister anders. (Wirklich gefährlich sind solche Eisflächen jedoch nur im Spätherbst, wenn das dünne Eis zwar bereits Schnee, aber nichts anderes zu tragen vermag, und im Frühjahr, wenn das Eis plötzlich mit Donnergeroll und Peitschenknall birst.)

Auf offenen Eisflächen legt ein Hundeschlitten pro Tag 50 Meilen zurück, ein Skifahrer 30 Meilen, eine Kaleschka immerhin noch 25 Meilen, ein mit Schneeschuhen ausgestatteter Fußgänger 15 Meilen pro Tag. Wer nichts von alledem vorweisen kann, also gänzlich zu Fuß oder mit dem Pferd unterwegs ist, schafft jedoch nur 6 Meilen (Wanderer) bzw. 10 Meilen am Tag (Reiter); weder Wanderern noch Reitern sind Eilmärsche möglich.

Gletscher und Packeis

Die größten aventurischen Gletscher liegen in der Grimmfrostöde und überdecken Gebiete von vielen hundert Rechtenmeilen Größe. Weitere große Eiszungen strömen aus dem Ehernen Schwert, den Eis- und den Nebelzinnen hervor, während kleinere Gletscher in allen aventurischen Hochgebirgen zu finden sind.

Gletschergebiete sind unregelmäßige, meist leicht in Abfluss-

richtung geneigte Eisflächen, die von vielen Längs- (bisweilen auch Querspalten) durchzogen sind. Auf der eigentlichen Eisfläche liegen meist noch einige Spann bis einige Schritt Schnee, was die Gletscherspalten so schwer zu entdecken und so tückisch macht.

Zu Zwecken der Bewegung kann das Packeis, das sich im Winter in der Bernstein- und der Brecheis-Bucht, in der Firunsstraße, um die Bäreninseln und Yetiland herum bildet und oft zu mehreren Schritt dicken, bizarren Formen auftürmt, ebenfalls als Gletschergebiet angesehen werden; es gelten dort die gleichen Modifikatoren für das Entdecken von Spalten und Schründen.

Mit dem Hundeschlitten kann man in Gletschergebieten 10 Meilen pro Tag zurücklegen, ebenso auf Skiern oder Schneeschuhen, während ein nicht entsprechend ausgestatteter Fußgänger nur 3 Meilen am Tag schafft. Schwerere Schlitten verbieten sich hier ebenso wie Reittiere, einzig Karene oder Maultiere mögen als Lasttiere dienen die ebenfalls 3 Meilen pro Tag zurücklegen können. Eilmärsche sind prinzipiell nicht möglich.

Gletscherspalten

Um eine Gletscherspalte zu entdecken, muss einem eiskundigen Helden eine *Sinnenschärfe-Probe* gelingen, die je nach Schneebedeckung der Spalte um +3 bis +12 erschwert ist. Für nicht eiskundige Helden gelten die dreifachen Zuschläge. Eine Gletscherspalte ist für gewöhnlich W6 Schritt breit, was meistens dazu führt, dass sie umgangen werden muss, und *mindestens W20 Schritt tief, meist jedoch sehr viel tiefer*. Ein Held, der in eine Gletscherspalte zu stürzen droht, kann eine Körperbeherrschungs-Probe ablegen, die um das Doppelte der Spaltenbreite erschwert ist; gelingt sie, so kann er sich auf den diesseitigen Rand retten ...

Die Befreiung eines in eine Gletscherspalte abgestürzten Helden kann ein Abenteuer für sich sein, bilden sich doch unter Gletschern oftmals weit verzweigte Höhlensysteme, die zwar kaum von Lebewesen, davon aber um so mehr von mystischem Licht und der Musik des sich bewegenden Eises erfüllt sind. Aber, wie oben gesagt, dies kann ein Abenteuer sein – denn für gewöhnlich sind solche Spalten mehrere Dutzend bis mehrere hundert Schritt tief, und weder der Grimme Herr Firun noch sein dämonischer Widerpart sind für ihre Milde bekannt ...

Ein Absturz im *Packeis* führt zwar meist nur wenige Schritt in die Tiefe, endet dafür jedoch meist im eiskalten Wasser, was sofort W20 TP Kälteschaden bewirkt (der um den Kälteschutzwert der Kleidung reduziert werden kann). Jede Spielrunde, die ein Held im Wasser verbringen muss, bis er befreit wird, führt zu weiteren W20 Punkten Kälteschaden, die dann jedoch nicht mehr durch die (mittlerweile vollgesogene) Kleidung abgemildert werden.

Eisklettern

Besonders wagemutige – oder hesindeverlassene – Helden werden bisweilen versuchen, steile Eiswände zu erklimmen, wie es sie in den Gipfelregionen der nördlichen Hochgebirge oder an Gletscherabbrüchen zu Hunderten gibt. Solche Eiswände haben meist eine Neigung von 60 und mehr Grad und erstrecken sich über W20 x 10 Höhenmeter.

Ohne geeignete Ausrüstung (Eispickel, Steigeisen, Haken etc.) sind solche Eiswände schlechterdings nicht zu erklimmen. (Kein Wunder also, dass viele Gebiete der Eis- und Nebelzinnen, des Ehernen Schwertes und der Grimmfrostöde weiße Flecken auf der Landkarte bilden – und dass die Firnelfen ihre Zufluchten in jenen Gebieten errichtet haben, die sie nur ÜBER EIS UND



ÜBER SCHNEE erreichen können).

Mit entsprechender Ausrüstung ist für je 10 Schritt Höhenunterschied eine *Klettern-Probe* erforderlich, die je nach Steilheit des Hanges um 10 bis 30 Punkte erschwert ist. Ein Scheitern der Probe bedeutet, dass der Held durch kurze unfreiwillige Rutschpartien und Stürze ins Seil W6 SP gezogen hat, ein Panzer meist einen unvermeidlichen und tödlichen Absturz; jede dieser Proben nimmt etwa 2 Spielrunden Zeit in Anspruch.

Taiga

Die großen Wälder des Nordens (der Nornja, der Bornwald etc.) sind im Winter wie im Sommer gleichermaßen schwer zu durchqueren. Nicht nur, dass auf Jahrzehnte keines Menschen Schritt (oder gar Axthieb) die Ruhe der Wälder gestört hat und sie deshalb ein wegloses Untergehölz aus umgestürzten oder von Firuns Zorn gefällten Riesenleibern, zähem Dornicht und mannshohen Farnen aufweisen, nein, sie sind auch die Heimat von Riesen, Elfen und Schraten, die allesamt Eindringlingen nicht sehr freundlich gesonnen sind. Machen Sie sich nicht die Mühe, nach Waldwegen oder ähnlichen Spuren menschlicher Zivilisation zu suchen – es gibt sie fast nur entlang der Flüsse; einzige Ausnahme bildet der Lettastieg von Brandthusen im Bornland nach Bjaldorn (durch den Nornja). Je nach Gegend besteht der Bewuchs aus Schwarz- und Blautannen, Firunsföhren und Kiefern (im Herz der Wälder) oder Birken (am Rand der Wälder oder in kleineren Gehözen).

Während es in den lichten Birkenwäldern am Rande der Tundragebiete noch möglich ist, sich mit Hundeschlitten oder auf Skiern vorwärtszubewegen (15 Meilen pro Tag), ist die einzige Bewegungsart, die der dichte Urwald im Winter zulässt, der Fußmarsch, auf dem man etwa 10 Meilen am Tag zurücklegen kann, und auch im Sommer ist ein langsamer Marsch mit geführtem Reittier die einzige Möglichkeit, die Taiga zu durchqueren (ebenfalls 10 Meilen pro Tag). Die angesprochenen Pfade gelten im Winter als *leicht verschneite Gebiete*, im Sommer können Wanderer hier 20 Meilen am Tag zurücklegen, Reiter 40 Meilen am Tag.

Tundra

Auch wenn es hier um Reisen in Eis und Schnee geht, so muss doch eine Besonderheit erwähnt werden: Die Tundra, die im Winter steinhart gefroren und oft schritthoch mit Schnee bedeckt ist (siehe Schneegebiete), verwandelt sich in den wenigen Sommerwochen von Ende Rahja bis Mitte Rondra in das größte Sumpfgebiet Aventuriens, wenn der Boden bis zur Tiefe von etwa einem Schritt auftaut und sich das Schmelzwasser in Senken sammelt.

Dieses Aufbäumen Peraines und Tsas gegen ihren Bruder Firun mag zwar spektakulär anzuschauen sein, stellt aber für den Reisenden eine größere Mühsal dar als der verschneite Winterboden.

Regeltechnisch können im Sommer große Teile der Tundra als *Sumpf* der Stufen 1 bis 3 betrachtet werden, aus dem sich

bisweilen kleinere, mit Birkenwäldchen bestandene Hügel erheben (die als *Lichter Wald* gelten), in dem sich aber auch bisweilen gefährliche *Sumpflöcher* auftun können.

Eine weitere Besonderheit der sommerlichen Tundra sind die Myriaden von Insekten, die wie schwarze Rauchwolken über den kleinen Teichen und Wasserlöchern stehen und bisweilen über Mensch und Tier herfallen.

Die Bewegungsarten

Als zweites stellt sich die Frage, wie die Helden denn unterwegs sind, wenn es keine Eilkutsche, keinen Treidelkahn, ja, nicht einmal vernünftige Galoppstrecken gibt.

Zu Fuß / zu Pferd

Sich über eine dünne, verharschte Schneedecke zu bewegen, ist kein größeres Problem. Sobald jedoch der Schnee kniehoch liegt (was er im hohen Norden zwischen Travia und Phex eigentlich ständig tut und man bei jedem Schritt den Fuß mühsam aus dem Schnee befreien muss, wird das Wandern zur Qual. Kein Wunder also, dass kaum ein Mensch oder Elf diese Fortbewegungsart für größere Strecken als innerhalb des Dorfes oder auf der Pirsch wählt.

Pferden ergeht es nicht besser. Einzig schwere Kaltblüter mit großen Hufen (wie Norburger Riesen) oder die trittsicheren Paaviponys können als einigermaßen wintertauglich angesehen werden (und keines der Tiere wird in tiefem Schnee zum Galopp ansetzen). So bleibt die Fortbewegung also auf Schritt und gelegentlichen Trab beschränkt, aber eigentlich sind Pferde am besten in einer Rolle als Lastenträger aufgehoben. Karene als Lasttiere sind etwas besser geeignet, aber alles andere als das Mittel der Wahl, wenn man hinreichend schnell vorwärtskommen will.

Menschen verlieren beim Marsch über einfaches Terrain (wie verharschten Schnee auf gefrorenem Boden) 2W+2 Ausdauerpunkte pro Tag, bei schwierigem Terrain (Tiefschnee, Eisflächen, Gletscher etc.) 5W+5 Ausdauerpunkte. Eine Ausdauerregelung für Pferde anzugeben, wäre reichlich kompliziert, weshalb Sie als Faustregel davon ausgehen können, dass ein gerittenes oder mit Lasten bepacktes Reittier pro Tag 1W+4 Lebenspunkte durch Überanstrengung und kleinere Verletzungen verliert und pro Nacht 1W+1 Lebenspunkte regeneriert. Ausnahme von

dieser Regel sind Karene, Langmähen, Norburger Riesen, Orklandponys und Paaviponys, die pro Tag nur 1W+2 LP einbüßen; Elche, Karene und Paaviponys regenerieren pro Nacht 1W+2 LP.

Mit Schneeschuhen

Ein übliches Mittel, sich gegen das Einsinken in frischem Schnee zu sichern, sind die sogenannten Schneeschuhe, aus Weidenruten geflochtene biberschwanzähnliche Gebilde von etwa zweieinhalb Spann Länge und anderthalb Spann Breite, die mit Lederriemen an den Füßen befestigt werden. Ein Mittelländer der diese Fortbewegungshilfen nicht gewohnt ist, wird nach dem ersten Tag über gehörige Muskelschmerzen im Oberschenkel klagen, muss man doch mit Schneeschuhen sehr breitbeinig





gehen. Danach wird man aber sehr schnell feststellen, dass diese Fortbewegungsart gegenüber dem ständigen Einsinken deutliche Vorteile hat ...

Ein Wanderer mit Schneeschuhen verliert pro Tag 1W+2 Ausdauerpunkte, egal, über welche Art von Schnee oder Eis er sich bewegt; einzig in dichtem Unterholz sind Schneeschuhe nicht zu gebrauchen (und natürlich sind sie auch nur von Nutzen, wenn hinreichend Schnee liegt).

Auf Skiern

Den Bewohnern des Mittelreichs (ganz zu schweigen von den Untertanen des Kalifen, des Patriarchen oder der Horas) fast gänzlich unbekannt ist eine Fortbewegungsart der Nivesen, die vor allem von Fährtensuchern, Kundschaftern, Jägern und Boten verwandt wird:

das Skifahren (von Nujuka: skiijar = gleiten), das Voran- oder Hangabwärtsgleiten auf zwei etwa dreiviertel Spann breiten, vorne hochgebogenen Brettern aus gewachstem oder unterseits mit Seehundfell bezogenem Föhrenholz, angetrieben von einem etwa acht Spann langen Stütz- und Balancierstock, dessen Enden jeweils einem kleinen Schneeschuh ähneln. Das nivesische Fortbewegungsmittel ist gut zum Überwinden größerer Schneefelder geeignet, nicht aber für rasante Abfahrten oder gar Sprünge.

Skifahrer erleiden keine Einbußen bei der zurückgelegten Tagesstrecke, solange ihnen pro Reisetag eine Probe auf das Talent *Skifahren* gelingt; ihr AU-Verlust pro Tag beträgt 2W+2 Punkte abzüglich der bei der Probe übrigbehaltenen Talentpunkte.

Körperliches Talent: Skifahren (GE/GE/KK)

Proben auf dieses Talent sollten vor allem abgelegt werden, um festzustellen, ob ein Skifahrer seine pro Tag zurückgelegte Strecke vergrößern (+5% pro übrigbehaltenem Talentpunkt) oder plötzlich auftretenden Gefahren ausweichen kann (nach Meisterentscheid +3 bis +7). Bei einer Abfahrt können Sie getrost Probenzuschläge zwischen +10 und +30 verlangen, für Sprünge über kleinere Abhänge oder Spalten +10 bis +20.

Für Verfolgungsjagden: Die Marsch-GS eines wintertauglich gekleideten und durchschnittlich gepackten Skifahrers beträgt 3, im Dauerlauf (den er AU Minuten durchhalten kann) 6, die Höchst-GS (für AU Sekunden) 9; bei Abfahrten kann sie sogar bis auf 20 steigen. Es ist nicht möglich, vom Ski aus zu kämpfen oder während der Fortbewegung Fernwaffen oder Zauber einzusetzen.

Startwerte: Nivesen 3, Norbarden 1, Thorwaler 1, Herkunft aus dem Bornland 0, alle anderen Helden -4

Mit dem Schlitten

Will man mit Last und zudem noch in angemessener Geschwindigkeit über Eis und Schnee entsprechende Strecken zurücklegen, so sollte man ohne Zweifel den Schlitten oder die Schlittenkutsche wählen. Der geeignetste Schlitten für Fahrten im hohen Norden ist der von zehn Hunden oder Dachsen gezogene Nivesenschlitten, auf dem hintereinander Gepäck, ein Passagier und ein stehender Fahrer Platz finden. Diese zwei bis drei Schritt langen Schlitten sind leicht (unbe-

laden von einer kräftigen Person zu schleppen), stabil (sie können als Brücken über schmale Gletscherspalten dienen) und wendig, allein, das Anspannen und Lenken der Meute erfordert ein wenig Fingerspitzengefühl ...

Eine Besonderheit des Bornlandes ist die Kaleschka, eine schwere, dreispännige Kutsche, die auf dem Dach Kufen mitführt und die dadurch von vier kräftigen Leuten binnen einer halben Stunde in einen Schlitten verwandelt werden kann. Kaleschkas sind meist als geschlossener Kasten gebaut, in dem bis zu sechs Personen Platz finden, aber auch offene Viersitzer mit ledernem Klappverdeck sind als Ausflugskutschen des Adels bisweilen anzutreffen.

Schlittenhunde oder -dachse verlieren pro Tag 1W+1 LP und regenerieren des Nachts genauso viele. Kaleschka-Pferde sind bei voller Anspannung genauso zu behandeln wie Reit- oder Lasttiere (s.o.); muss das Gespann jedoch mit einem Pferd weniger auskommen, so erleidet jedes der zwei verbliebenen Pferde pro Tag 1W SP mehr. Mit nur einem Pferd ist eine Kaleschka nicht zu bewegen.

(Einspännige Pferdeschlitten sind eigentlich nur im Bornland und auch dort nur für kurze Strecken üblich. Mit ihnen kann man pro Tag die gleiche Distanz wie mit einer Kaleschka zurücklegen.)

Eine Kaleschka oder ein einspänniger Pferdeschlitten werden mit dem Talent *Fahrzeug Lenken* bewegt, wobei Anfänger in dieser Art der Fortbewegung für die ersten Fahrten einen Malus von 3 Punkten erleiden, der sich allerdings mit ein wenig Übung recht schnell erledigt hat. Einen Hundeschlitten zu führen, erfordert ein spezielles Talent (s.u.); eine Probe auf das Talent *Fahrzeug Lenken* ist möglich, jedoch um 7 Punkte erschwert.

Handwerks-Talent: Hundeschlitten fahren (CH/FF/GE)

Dieses Talent regelt den Umgang mit und das korrekte Anspannen einer Hunde- oder Dachsmeute, die benötigten Kommandos mit Peitsche und Leine und auch, ob man sich bei höheren Geschwindigkeiten überhaupt stehend auf dem Schlitten halten kann. Übliche Zuschläge sind +5 bis +15 für scharfe Wenden oder Ausweichmanöver, +7 für das Beruhigen einer durchgegangenen Meute und +10, um aus den Hunden noch ein wenig zusätzliches Tempo herauszupeitschen.

Die Höchst-GS (für Verfolgungsjagden) eines Hundeschlittens beträgt 12, die übliche Reisegeschwindigkeit 5.

Startwerte: Nivesen 4, Norbarden 2, Herkunft aus Thorwal, dem Gjalskerland oder dem Bornland 0, alle anderen Helden -5

Wetter

Die letzte Frage ist die nach dem Wetter und die ist schnell geklärt. Bei klarem oder bewölktem Wetter gelten die oben angegebenen Reisegeschwindigkeiten; bei leichtem Schneefall muss die zurückgelegte Strecke um 10 % reduziert werden.

Bei Graupelschauern oder stärkerem Schneefall kann man nur die Hälfte der Strecke zurücklegen, und bei Schneesturm oder namenloser (oder gar niederhollischer) Kälte ist überhaupt kein Tagesmarsch möglich.



Anhang 2: Helden aus dem Norden

Der Goldsucher

Hintergrund

Allenorten gibt es Glücksritter, eben jenen Menschenschlag, der nicht durch ehrliche Arbeit seinen Lebensunterhalt verdienen möchte. Im Süden nennt man solche Leute gemeinhin Streuner, und in Nordaventurien sind es die Goldsucher die sich von der Gnade Phexens und seines Sohns Aves aushalten lassen wollen, womit auch schon die Hauptgottheiten des neuen Heldentypus verraten wären. Doch das edle Metall im Berg oder im Fluss stammt nicht aus der Hand des Fuchses, nein, Ingerimm hat es dort hingelegt, wo es heutzutage gefunden wird – dessen ist sich der Goldsucher durchaus bewusst und lässt auch dem Zwergengott seinen Teil Verehrung zukommen.

Rolle des Goldsuchers

Der Goldsucher misstraut fast jedem, schließlich könnte es sich ja um unliebsame Konkurrenz handeln. Außerdem vermag er nicht mit dem eigenen Geld (und bisweilen auch dem seiner Freunde) umzugehen. Er prasselt gern, und Sie sollten Ihrem Goldsucher eine gehörige Portion Trink- und Vergnügungslust mit auf den Weg geben. Eines jedoch hat er gelernt: Geduld. Nach wochenlangen Goldwaschen manchmal noch immer nichts gefunden zu haben, härtet eben ab.

Der Goldsucher als Heldentyp

Der Goldsucher auf Abenteuerfahrt hat seine Passion eigentlich an den Nagel gehängt – vielleicht, weil er mit Hilfe seiner 100-Dukaten-Schürfausrüstung nur Metall für 15 Silbertaler gefunden hat oder weil ‚der Fund seines Lebens‘ gerade bis Rommilys reichte. Derart mittellos, ist er nicht abgeneigt, gut bezahlte Aufträge anzunehmen.

Zwar hat sich mancher Goldsucher geschworen, niemals wieder in seinem Leben nach dem edlen Metall zu forschen – wer’s glaubt ...

Sollte die Kunde von neuerlichen Funden an sein Ohr dringen, dann hält ihn nichts mehr. Insofern ist er ein unzuverlässiger Geselle.

Zitate:

»Verzieh’ Dich, das hier ist mein Fluss!«

»Schade um Ernbrecht, aber er hätte diesen Gaunern halt nichts erzählen dürfen...«

»Vergiss die Wölfe, ich habe hier ganz sicher etwas glitzern sehen!«

»Bart-Alrik ist bestimmt auf etwas gestoßen, der guckt sich neuerdings so oft um.«

Voraussetzungen:

Intuition: 13+

Fingerfertigkeit: 12+

Goldgier: 7+

Neugier: 5+

Kleidung und Waffen:

Dem Goldsucher kommt es bei der Auswahl seiner Kleidung auf Nützlichkeit an – in großen Taschen oder an kräftigen Gürteln kann man viele Dinge aufbewahren. Als Waffe benutzt er den Speer oder Stoßspeer, da dieser gut als Wanderhilfe und zur Abwehr wilder Tiere geeignet ist. Manchmal wählt er auch die Axt oder das Beil.

Besonderheiten:

Der Goldsucher bekommt wegen seines beinahe schon sprichwörtlichen Misstrauens einen Bonus von +1 auf seine Magieresistenz.

TaW-Änderungen (auf Basis des Streuners):

Dolche -3, Linkshändig -2, Speere +4, Stichwaffen -3, Akrobatik -1, Gaukeleien -2, Schleichen -2, Schwimmen +2, Zechen +1, Betören -2, Feilschen +3, Gassenwissen -5, Schätzen +2, Fischen +4, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5, Falschspiel -5, Schlösser Knacken -3, Taschendiebstahl -5, Gefahreninstinkt +1, Sinnenschärfe +1.





Der Walfänger

Hintergrund

Wale gibt es in allen Meeren, die Aventurien umgeben, aber nirgendwo so zahlreich wie in Ifirns Ozean, und so gibt es die typischen Walfängerhäfen auch fast nur an der eisigen Küste zwischen Riva und Paavi (weiter im Westen muss man ständig mit Überfällen durch Thorwaler rechnen). Der Walfang ist eine harte, gefährliche Arbeit, die aber ein solides Einkommen beschert, da ein Wal buchstäblich bis zum letzten Blutstropfen verwertet werden kann und so nicht nur für Schiffsbesitzer und Kapitän, sondern auch für die Mannschaft immer ein erklecklicher Batzen hängenbleibt, der umgehend in Schänken und Bordelle getragen werden kann. Mehr zur Waljagd finden Sie in diesem Band auf **Seite 28**.

Die Rolle des Walfängers

Walfänger sind einfache Leute, geradlinig im Denken und Handeln, bereit, für ihre Kameraden alles zu geben, aber verschlossen gegenüber Fremden; sie können zupacken und sich schnell entscheiden – vielleicht etwas zu schnell, wenn es gilt einen Streit vom Zaun zu brechen oder das Messer zu ziehen. Für akademischen Schnickschnack oder aufgeblasenes Stutzertum haben sie nichts übrig, aber die einfachen Freuden des Lebens wissen sie zu schätzen. Ein übereifriger Thorwaler (oder ein anderer Swafniranhänger) kann mit einem Walfänger übrigens leicht in Streit geraten – und dann ist es nicht sicher, wer blutend auf den Planken liegen bleibt ...

Der Walfänger als Heldentyp

Paavi ist in den Händen der Borbaradianer, Frisov ist ein Drecksnest, im Golf von Riva muss man mehr Thorwaler als Wale jagen, und Ifirns Ozean ist sowieso zugefroren – Zeit, sich nach etwas neuem umzusehen. Mammutjäger oder Goldsucher? Warum nicht gleich aufhängen? Richtschütze in irgendeiner Majestäts Marine? Strammstehen? Efferd bewahren! Also wohl doch mal sehen, ob man in Neersand nicht doch auf einem dieser Perlenmeer-Kähne anheuern kann. Aber erstmal sehen, was dieses sagenhafte Festum so bietet ...

Einmal aus seiner vertrauten Umgebung gerissen, neigt der Walfänger zu unstemem Leben, Gelegenheitsarbeiten und Verschwendung. Das Anhäufen von Schätzen ist ihm genauso fremd wie ein ständiger Wohnsitz oder das zeitraubende Erlernen „unnötiger“ Fertigkeiten wie Tanzen oder Etikette. Als freiwilliges Mitglied einer Schiffsgemeinschaft erkennt er nur die Autorität des Fähigeren (also des Kapitäns oder der Götter) an, weswegen er – gerade im Bornland – leicht mit der Obrigkeit aneinandergerät und sich auch nicht von jedem „daher-gelaufenen“ Akademiekrieger Befehle erteilen lässt.

Zitate:

»Haben wir schon immer so gemacht. Klappt auch immer. Brauchst nur ein bisschen Geduld.«

»Kapitaler Brocken gewesen. Hat fünf von Jossos Leuten mitgenommen, bevor wir's ihm verpasst haben.«

»Wal, da bläst er!«

Voraussetzungen:

Intuition: 11+

Gewandtheit: 12+

Körperkraft: 12+

Aberglaube: 6+

Kleidung und Waffen:

Im Gegensatz zum gewöhnlichen Seefahrer bevorzugt der Walfänger schwere Bekleidung, die ihn vor der kalten Gischt und Firuns Atem schützt: Teerjacken und Wachsmäntel, geteerte Mützen und stabile Handschuhe, dazu gut gefettete Stiefel, sind die Kleidung der Wahl, von der ein typischer Walfänger genau einen Satz besitzt. Praiostagskleidung ist genauso unbekannt wie Waschen, so dass der Geruch nach Tran und Schnaps schon fast als ‚Markenzeichen‘ des Walfängers gelten können ...

Die üblichen Waffen des Walfängers sind das Entermesser oder der kurze Säbel, der sich auch als Arbeitsgerät nutzen lässt; die meisten Walfänger können zudem auch gut mit Speeren und Spießen aller Art umgehen. Da Rüstungen praktisch eine Garantie auf ein nasses Grab darstellen und gegen das Wüten eines Pottwals ohnehin nutzlos sind, wird auf solchen Unfug gerne verzichtet.

Besonderheiten:

Auch für den Walfänger gilt ein Malus von einem Punkt auf die Magieresistenz, der erst bei höherer Erfahrung (mit Erreichen der fünften Stufe) verschwindet. Aus oben erwähnten Gründen erleiden Walfänger einen zusätzlichen Punkt Behinderung für alle Rüstungen über einer BE von 2.

Herkunft

wie Seefahrer, jedoch bei 13 – 20: mittelständische Eltern (Schiffshandwerker, Bootsleute, Maate)

Haarfarbe, Körpergröße, Lebensenergie

wie Seefahrer

TaW-Änderungen (auf Basis des Seefahrers):

Äxte und Beile +1, Infanteriewaffen +4, Schwerter –1, Speere und Stäbe +2, Stichwaffen –1, Wurf Waffen +1, Klettern –1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Tanzen –1, Betören –1, Etikette –1, Lügen –1, Menschenkenntnis –1, Geographie –1, Kriegskunst +3, Mechanik +1, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten –1, Heilkunde Wunden +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Musizieren –1, Gefahreninstinkt +1.

Ein Walfänger kann als Berufsfertigkeiten eine der folgenden auf einem TaW von 3 wählen: Fleischer, Fischer, Richtschütze oder Schiffszimmermann, er erhält außerdem die Berufsfertigkeit Seefahrer auf einem Wert von 2.



Nuanaä-Lie

Hintergrund

Mehr zu diesem, im Ehernen Schwert beheimateten Stamm der ‚Wilden Nivesen‘ finden Sie im Kapitel **Hirten, Jäger, Wolfsgeborene** auf den **Seiten 40ff.**

Die Rolle des Nuanaä-Lie

Die Wolfsjäger oder Nuanaä-Lie, wie sie auf Nivesisch heißen, sind ‚echte Wilde‘, ihre Stammesverbände sind wie Wolfsrudel organisiert, es gilt das Recht des Stärkeren. So wird ein Wolfsjäger beispielsweise nie verstehen, warum ein kräftiger Bauer vor dem schwächlichen Baron buckelt. Wie der Wolf treu zu seinem Rudel steht, so ist der Nuanaä-Lie seinen Freunden. Nervtötend hingegen können seine Bestrebungen sein, innerhalb der Heldengruppe eine Rangfolge festzulegen, an deren Spitze er sich gern selber sähe. Hier haben seine Kameraden einige Erziehungsarbeit zu leisten. Bedenken sollten Sie noch, dass der Nuanaä-Lie nicht lügen kann und zudem einen guten Grund dafür braucht, seine Heimat zu verlassen (unerfüllte Liebe, Dankbarkeit, Ausschluss aus dem Stamm, Rache o. ä.)

Zitate:

- »Ich werde dem Welpen gleich seinen Platz weisen!«
- »Ich konnte besser schleichen als er hören – was hat deine Rondra denn dagegen?«
- »Ein mächtiger Feind, aber jetzt jagt er mit Gorfangs Rudel.«

Kleidung und Waffen

Die bevorzugten Waffen sind Speer und Bogen, an seine Kleidung stellt der Nuanaä-Lie keinerlei Ansprüche.

Besonderheiten

Etwa die Hälfte der Nuanaä-Lie (4-6 auf W6) können sich in Rauhwölfe verwandeln. Geben Sie dem Helden 15 ASP, die in Zukunft nicht steigerbar und auch nicht für Zaubersprü-

che verwendbar sind. Eine Verwandlung kostet 1W6 ASP, währt bis zum nächsten Sonnenuntergang und wird im allgemeinen durch rituelle Gesänge und Tänze eingeleitet – eine Probe ist nicht nötig. Allerdings kann die Metamorphose auch spontan bei besonderer Anspannung oder Erregung einsetzen. Besonders schön und stimmungsvoll ist es natürlich, wenn dann der Spieler von selbst seine Figur in solchen Situationen die Wolfsgestalt annehmen lässt. Ansonsten können Sie das als Meister anordnen).

Verwandelt sich der Held in einen Rauhwolf, hat er auch nur die Kampfwerte des Tieres; AT/PA usw. sinken also im allgemeinen. Als Meister können Sie aber, als Ausgleich und als Belohnung für gutes Rollenspiel, AT und PA des erschrockenen Gegners etwas senken.

TaW-Änderungen (auf Basis des Nivesen):

Infanteriewaffen -5, Linkshändig +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten -4, Lehren -4, Menschenkenntnis -3, Schätzen -3, Fährtensuchen +1, Fallenstellen -4, Fahrzeug lenken -6
Das Talent Lügen entfällt vollständig.

Voraussetzungen

Intuition: 12+
Gewandtheit: 12+
Körperkraft: 11+

Herkunft, Stand der Eltern

Keine Angabe möglich, da die Rangfolge innerhalb der Sippe stetig wechselt.

Haarfarbe: wie Nivese
Körpergröße: 1,56 + W20 + W6
Gewicht: Größe – 110

Lebensenergie: 30
Eventuell Astralenergie: 15 (siehe oben; nicht steigerbar)



Niejaa

Nach Rücksprache mit dem Meister ist es möglich, ein Niejaa, ein Heiliges Wesen (in Menschengestalt) zu spielen, was natürlich dann einen besonderen Reiz hat, wenn der betreffende Held ganz oder teilweise bei einem Wolfsrudel aufwuchs. Die Darstellung eines solchen Wolfsmenschen ist aber eine anspruchsvolle Aufgabe – zumal er meist keine menschliche Sprache spricht und nur wölfische Verhaltensweisen kennt –, die nur erfahrenen Rollenspielern zu empfehlen ist. Niejaas eignen sich ausschließlich für Nordlandkampagnen, ein Heiliges Wesen würde seine wölfischen (und manchmal menschlichen) Brüder niemals verlassen.

Zitate

- »Grrrrrrrrr ...!«
- »Ich Reißzahn, du Jana.«
- »Jahuuuuuuu ...!«

Ausgestaltung der Talente

Hierzu lassen sich keine klaren Angaben machen, da die TaW stark vom Hintergrund des Helden abhängt. Wir empfehlen, die Fähigkeiten aus den Bereichen Gesellschaft, Wissen, Handwerk um bis zu fünf Punkte abzusenken und dafür Intuitive Begabungen sowie Talente aus dem Bereich Natur maßvoll anzuheben; waffenlose Kampftechniken sollten bevorzugt gesteigert werden.

Voraussetzungen

- Intuition: 12+
- Gewandtheit: 12+
- Körperkraft: 12+

Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarbe

Wie Nivese

Wolfskind

Bei etwa zehn Prozent der Nivesen fließt das Wolfsblut noch so dick in den Adern, dass sie die Gestalt ihrer vierbeinigen Brüder und Schwestern annehmen können. Die Verwandlung dauert – wie bei den Nuanaä-Lie – bis zum nächsten Sonnenuntergang und kostet W6 ASP. Ob Ihre Spielfigur zu den Wolfskindern gehört, können Sie durch Würfelwurf festlegen (1-2 auf W20) oder natürlich auch einfach bestimmen. Sicherlich macht die Fähigkeit zur Gestaltwandlung den Nivesenhelden um einiges interessanter.

Dem Wolfskind stehen 15 ASP zu Verfügung, die zunächst nicht gesteigert werden können. Die meisten Nivesen, in denen das Wolfserbe so stark ist, wählen aber früher oder später den Weg des Schamanen. Dann kann beim Stufenanstieg die AE um den üblichen Betrag angehoben werden.

Wie der Wolfsjäger muss das Wolfskind ebenfalls keine Probe für die Verwandlung ablegen. Allerdings kann diese, wie beim Nuanaä-Lie auch, unkontrolliert in bestimmten Situationen von selbst eintreten. Wie das Heilige Wesen ist auch das Wolfskind nur für Nordlandabenteuer geeignet, da es die heimischen Wälder und Steppen sowie die ihm (an)vertrauten Menschen nie verlassen wird.

Zitate

- »Meine Gabe ist eine Geschenk der Himmelswölfe – deine aber, Jänak, ist Ihr *Fluch*.« (Wolfskind zu einem an Lykanthropie erkrankten Südländer)
- »Der Wind sagte mir gestern, dass es für mich bald an der Zeit sei, der Spur der Geister zu folgen.«

Ausgestaltung der Talente

Gesellschaftliche und Wissenstalente sollten um einen Punkt gesenkt und Fähigkeiten aus dem Bereich Natur um den entsprechenden Betrag angehoben werden.

Voraussetzungen, Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarbe

Wie Nivese

- Lebensenergie: 30
- Astralenergie: 15