

DER LETZTE HEID

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Bornland:
Walserwacht-
Beschreibung

Abenteuer:
„Das Fest des
Flötenspielers“

Havena:
Krötenaug'
und Spinnenbein

Braunschweig:
Karte von 1923

Rezies:
Ruf des Warlock,
Göttliches Spiel,
Interregnum

26



5.80 DM

DAS FEST DES FLÖTENSPIELERS

Ein Kurzabenteuer für den Meister
und 2-6 Helden

von Oliver Baeck

Eine alte Geschichte...

„Vor langer, langer Zeit, noch bevor der Blitz in die alte Eiche drüben bei Otterntal eingeschlagen ist, gab es ein kleines Dorf hier in der Heide, das von seinen Bewohnern Schinndoch genannt wurde. Peraine mag sicher mit Wohlwollen auf die Bauern dort hinabgesehen haben, denn sie waren fleißig, aber doch bescheiden, und Jahr für Jahr bescherte sie ihnen reiche Ernte. Aber ihr Leben bestand nicht nur aus harter Arbeit, nein, sie wußten auch fröhliche Feste zu feiern, und das beileibe nicht nur zum Erntefest oder zur Sommersonnenwende. Kaum ein Mond verging ohne eines ihrer Tanzfeste, deren Fröhlichkeit gewiß auch die liebliche Rahja entzückt hätte. Ja, so lustig war ihre Musik, daß gar die scheuen Feen aus ihren Wäldern kamen und mit den Menschen feierten und tanzten. Das müssen fröhliche Feste gewesen sein!

Der beste Musikant war ein stattlicher Bauernsohn namens Yann. Er spielte die Flöte fröhlich, beschwingt, auch einmal traurig, aber immer wunderschön. Wen mag es darob verblüffen, daß ihm die Herzen der Bauernmädchen nur so zuflogen. Doch seine Liebe gehörte nur einer allein: Deirdre, einer anmutigen Fee, die sein Wesen verzaubert hatte mit ihrer süßen Stimme und ihren zarten Bewegungen. Und Deirdre mochte auch Yann, denn sie liebte seine Musik über alle Maßen.

Aber die Liebe der beiden stand unter keinem guten Stern, denn Deirdres Mutter, eine mächtige Fee, hatte sie schon längst ihrem Vetter Faerwyn versprochen. Das war schon lange, bevor Yann überhaupt geboren war - ihr wißt ja, daß die Feen viel, viel länger leben als wir Menschen, wenn sie nicht gar unsterblich sind. Deirdre kümmerte sich also nicht mehr um das alte Versprechen, sondern blieb bei ihrem Yann, ja, sie weigerte sich sogar, zurückzukehren in die Feenwelt, die nur einen Schritt neben der unseren liegt.

Da entschloß sich ihr böser Vetter, sie zurückzuholen, auch gegen ihren Willen. Er drang heimlich in Yanns Haus ein und fand dort die beiden Liebenden in Rahjas Armen schlafend. Voller Zorn schleu-

derte er einen Zauber auf den Bauern: „Flöten willst du?“, zischte der böse Geist. „Dann flöte, solange du lebst!“ Und er verwandelte den Burschen in eine kleine schwarzgefiederte Amsel. Dann packte er die zu Tode erschrockene Deirdre und versuchte, sie in das Reich der Feen zurückzuziehen. Die schöne Fee wehrte sich, so gut sie nur konnte, aber sie vermochte ihre zarte Hand nicht aus der Pranke ihres bösen Veters zu lösen.



Als Yann sah, wie seine Geliebte ihm entrissen werden sollte, begann er zu schimpfen und zu zetern. Was blieb ihm denn sonst in seiner schwächlichen neuen Gestalt! Aber all die verzweifelten Worte, die er sagen wollte, konnte er nicht sprechen. Stattdessen kam aus seinem Schnabel die schönste Musik, die man je vernehmen konnte, viel schöner noch als sein lieblichstes Flötenspiel, das Deirdre so gerne hörte.

So wunderbar die Melodien aber auch für die Fee und den Bauern klingen mochten, für ihren Vetter war das Lied namenloser Schrecken, denn es war ein Lied aus reiner Liebe. Er mußte seine Base loslassen, um sich die Ohren verschließen zu können, doch noch immer peitschte jeder einzelne Ton durch seinen Körper, bis er sich in Krämpfen auf dem Boden wand. Da wurde die schöne Deirdre vom Zorn gepackt. Sie nahm ihre ganze Zauberkraft zusammen, um die Macht ihres bösen Veters zu brechen. Und siehe da, der Zauber schleuderte ihn in das Feenreich zurück. Danach nahm sie die kleine, hüpfende Amsel in ihre zarte Hand, und durch einen gehauchten Kuß verwandelte sich der tapfere Bauer wieder in seine menschliche Gestalt zurück.

Und die Fee blieb bei den Menschen. Noch im selben Götterlauf wurde in Schinndoch eine prächtige Hochzeit gefeiert, und die beiden lebten fernerhin glücklich und zufrieden in dem kleinen Dorf. Und noch heute kann man manchmal, wenn man lauscht, Yanns liebliche Flötenmusik vernehmen - leise, ganz leise...

Meisterinformationen:

Die im folgenden beschriebenen Geschehnisse können einen Einstieg in ein großes Abenteuer im Feenreich bilden; der Schauplatz - ein Boronanger bei Otterntal, direkt an der Straße von Abilacht nach Havena - eignet sich aber auch für ein kleines, unerwartetes Abenteuer "zwischen durch", z.B. als Zufallsbegegnung in einem Überlandabenteuer.

Es sollten sich genügend Gründe für eine Reise nach Havena bzw. Abilacht finden lassen, zumal die erwähnte Straße auch die einzig vernünftige Strecke vom Delta ins Binnenland ist. Das Abenteuer spielt im Peraine, günstige Reisebedingungen also. Otterntal ist etwa 50 Meilen von Abilacht entfernt, der Boronanger von Schinn doch liegt rund zwei Wegstunden weiter in Richtung auf das 150 Meilen entfernte Havena.

Auf dem Weg werden die Helden das eine oder andere Mal Rast einlegen. In einer Dorfschenke, schon nahe bei dem eigentlichen Handlungsort, werden sie dann hören, wie ein alter Bauer neugierigen Kindern die oben abgedruckte Geschichte erzählt. Danach geschieht folgendes:

Spezielle Informationen:

Nach einigen Momenten andächtiger Stille atmen die Kinder auf. Ein vorwitziges kleines Mädchen klettert auf den Schoß des Alten und sagt: "Das war eine schöne Geschichte, Großvater. Ich möchte auch einmal die Feen tanzen sehen. Wo liegt das Dorf?"

Der alte Bauer überlegt ein Weilchen, dann zuckt er resigniert die Schultern und streicht seiner Enkelin über das Haar. "Ich weiß nicht, Sili", sagt er gedankenverloren, "niemand weißes..."

Meisterinformationen:

Tatsächlich kennt kein Mensch die Lage dieses Ortes, man weiß nur von dem geheimnisvollen Boronanger, der diesen Namen trägt. Ihre Aufgabe als Meister ist jetzt, die Reise der Helden so zu verzögern, daß sie bei Einbruch der Nacht gerade bei eben diesem Anger sind. Möglich wäre: Verschlafen am Morgen, Radbruch, Pannenhilfe etc. Ein Raubüberfall ist auf einer so stark benutzten Straße unwahrscheinlich, das Gegenteil, nämlich eine ausgedehnte Kontrolle durch eine übereifrige Patrouille, ist schon eher denkbar.

Allgemeine Informationen:

Bei allen Zwölfen! Dieser Aufenthalt hat Euch gehörig Zeit gekostet. Praios ist als tieferer Ball beinahe schon am Horizont verschwunden, und der blasse Kelch, den Mada heute nacht zeigt, läßt den Weg vor Euch gerade erahnen. Bald ist es völlig dunkel. (...)

Urpötzlich spürt Ihr einen kalten Luftzug, überhaupt ist es merklich kühler geworden. Der Wind wird stärker, bald ist er ein Sturm, der schwarze Wolkenketten vor sich her treibt. Das Licht von Mada und den Sternen scheint völlig ausgelöscht, als erste Regentropfen auf Euch fallen. Wie sollt Ihr in der stockfinsternen Nacht ein trockenes Plätzchen finden? Auf einmal erhellt ein Blitz die Dunkelheit, kurz darauf ein zweiter. Da! Direkt an der Straße verläuft eine niedrige Backsteinmauer, halb verfallen schon, doch immerhin ein Schutz vor dem Sturm. Wieder zuckt der Blitz, und Ihr seht ein windschiefes Häuschen, kaum dreißig Schritt entfernt. Travia sei gepriesen!

Spezielle Informationen:

Eure Zuflucht entpuppt sich als kleine Holzhütte mit einer schmalen Tür auf der Straßenseite und dunklen Fenstern in den drei übrigen Wänden. Noch ehe Ihr Anstalten machen könnt, die Tür zu öffnen, wird sie von innen aufgezogen. Ein großer, alter und hagerer Mann in der geflickten Kutte eines Boroni sieht Euch an, ernst und freundlich zugleich. Er tritt zur Seite und spricht nur ein einziges Wort: "Willkommen."

Meisterinformationen:

Ein etwas unheimlicher Empfang, aber der Regen sollte die letzten Zweifel der Helden austreiben. Wenn die Gruppe über die Türschwelle geht, betritt sie, ohne es zu bemerken, das Reich der Feen.

Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung der Hütte ist gemütlicher, als Ihr zu hoffen wagtet. Um ein behaglich knisterndes Kaminfeuer sind bequeme Stühle gruppiert, auf dem Tisch daneben stehen genug Speisen für Euch alle. Im rückwärtigen Teil der Hütte führen zwei offene Türen in weitere Räume: links eine Küche, rechts ein Schlafraum mit mehreren Feldbetten. Mit einer stummen Geste bedeutet Euch Euer Gastgeber, Platz zu nehmen und Euch sattzuessen.

Meisterinformationen:

Den Spielern sollte schon aufgefallen sein, daß die Hütte von innen viel größer ist, als sie von außen aussah. Nach gelungenen KL- oder Sinnenschärfe-Proben sollten die Helden sich zudem fragen, warum das Flackern des Kaminfeuers draußen nicht zu sehen war, wieso man das Prasseln des Regens und den heulenden Sturm drinnen nicht mehr hört und warum ein einsamer Eremit schmackhaftes Essen für eine ganze Gruppe wildfremder Leute vorbereitet hat. Übrigens finden Elfen, Hexen, Druiden und andere Freunde der Feen den alten Mann unerklärlicherweise sympathisch.



Das ganze kann den Helden natürlich auch zuviel werden. Wenn sie die Hütte wieder verlassen wollen, bitte sehr! Sie stehen dann wieder im strömenden Regen - eine Erkrankung am "Flinken Difar" stellt auch ein Abenteuer für sich dar - und sind zwei Stunden von der nächsten Stadt entfernt. Sollten sich die geflohenen Helden (?) in dieser ziemlich prekären Situation doch wieder für die Hütte entscheiden, erleben sie eine Überraschung: sie stehen in einem baufälligen Schuppen, in dem der Wind durch jede Ritze pfeift, und erwachen am nächsten Morgen durchgefroren und mit einem ordentlichen Schnupfen; der Weg ins Feenreich ist ihnen damit verschlossen. Wollen wir hoffen, daß Ihre Helden zu einem mutigeren Schlag gehören, denn es liegt noch einiges vor ihnen.

Allgemeine Informationen:

Das Essen schmeckt hervorragend, selbst in den berühmtesten Gasthäusern Aventuriens könnte es nicht besser sein. Euer Gastgeber ißt nur wenig, stumm blickt er aus dem Fenster hinaus, dorthin, wo die Mauer steht, an der Ihr zunächst Schutz suchen wolltet. ... Es wird spät. Der Einsiedler weist Euch mit einer Handbewegung auf den Schlafraum hin, er selbst scheint nicht ins Bett gehen zu wollen.

Meisterinformationen:

Auch wenn die Helden nicht müde sind, allein der Hinweis des Alten entlockt ihnen seltsamerweise ein Gähnen. Wenn alle zu Bett gegangen sind, sollten Sie dem Helden mit dem höchsten Sinnenschärfe-Wert mitteilen, daß er von Vogelgezwitscher geweckt wird. Kurze Zeit später sind wieder alle wach.

Allgemeine Informationen:

Obwohl Ihr gar nicht lange geschlafen haben könnt, seid Ihr putzmunter. Hellwach betretet Ihr den Wohnraum, wo Ihr auch den Einsiedler findet. Allerdings hat er sich ziemlich herausgeputzt: er trägt derbe, aber festliche Bauernkleidung. In der Hand hält er eine kunstvoll geschnittene Holzflöte. Ein feines Lächeln umspielt seinen Mund. "Ich muß gehen", sagt er. "Hört Ihr? Es ist wieder soweit: Yann und Deirdre feiern ihr Fest."

Euer seltsamer Gastgeber verläßt die Hütte, aber er geht nicht durch die Eingangstür, sondern durch eine Tür in der Seitenwand. Merkwürdig - war dort vor kurzem nicht noch das Fenster, aus dem er so sehnsüchtig hinausstarrte?

Meisterinformationen:

Die Neugierde dürfte auch die Helden nach draußen treiben. Die neu entstandene Tür ist übrigens der eigentliche Zugang zum Feenreich, das auch dem Boroni die meiste Zeit versperrt ist. Helden aus Albernia dürfen Sie bei der Beschreibung der folgenden Szene die seltsame Geschichte um den Boronanger von Schinndoch (*Albernia-Box*, S.15; s. *Kasten*) in Erinnerung rufen - es gibt die Grabstätten, aber niemand weiß etwas von einem Dorf dieses Namens...

Allgemeine Informationen:

Auch Ihr verläßt die Hütte, froh, daß der Regen aufgehört hat. Doch dann bemerkt Ihr, daß Ihr auf einem Boronanger steht, in

einer lauen, sternenklaren Nacht. Hell strahlt Peraines Storch im Zenit, davor leuchtet das Madamal.

Doch noch bevor Ihr Zeit habt, den Himmel genauer zu betrachten, gehen auf dem Boden mehr als seltsame Dinge vor sich: die Gräber erzittern, die schiefen, verwitterten Grabsteine richten sich auf, in der Erde zeigen sich Risse, die immer größer werden...

Meisterinformationen:

An dieser Stelle wären natürlich TA-Proben angebracht. Helden, denen die Probe mißlingt, können Sie mitteilen, daß es ihnen gar nicht in den Sinn kommt, Angst zu verspüren: ein tiefer Frieden liegt über der ganzen Szene. Charaktere, die schlotternd vor Angst in die Hütte zurück wollen, müssen Sie enttäuschen: an die Stelle des windschiefen Holzhauses ist eine kleine, offene Kapelle mit einem Boronschrein getreten.

Allgemeine Informationen:

Mittlerweile sind die ersten Gräber aufgebrochen, aber aus der Erde steigen keine untoten Kreaturen empor, sondern... Häuser! Tatsächlich Häuser! Bald ist vor Euren Augen ein schmuckes Bauerndorf entstanden, kleine Fachwerkhäuser mit Strohdächern, umfriedet von einer niedrigen Backsteinmauer ohne ein Zeichen von Verfall. Die gemütlichen Häuser - auch einen Perainetempel könnt Ihr entdecken - scharen sich um den Dorfplatz, auf dem ein Fest im Gange zu sein scheint. Liebliche Flötenmusik dringt zu Euch herüber. Ihr könnt den Musikanten erkennen, der sein Instrument so vortrefflich beherrscht - es ist Euer Gastgeber!

Meisterinformationen:

Auch die Helden dürfen sich gerne in den Festtrubel stürzen. Beschreiben Sie ihnen die ausgelassene Stimmung, erwähnen Sie die Feen, die anmutige Tänze vorführen. Ladifaahris umschwirren libellengleich die bunten Lampions, hübsche Bäuerinnen und kräftige Knechte tanzen ihren Reigen zusammen mit einem Wassermann und einigen holden Feen - kurz, es ist eine fröhliche Feier. Die beiden Glücklichen auf dem Dorfplatz sind aber ohne Frage der Gastgeber der Helden - natürlich handelt es sich um Yann - und seine geliebte Deirdre. Andächtig lauscht sie seiner Musik, mit glänzenden Augen sieht er ihren Tänzen zu, dann sitzen sie engumschlungen unter dem weiten Blätterdach der Dorflinde.

Die Legende:

Unweit der Baronsstadt Otterntal, liegt an der Straße nach Orbatal der Boronanger Schinndoch. Ein kleiner Tempel steht hier, in dem ein borongläubiger Einsiedler lebt, der das von verwitterten, kaum lesbaren Steinen bestandene Gebeinfeld pflegt. Der alte Mann hat sein seltsames Amt von seinem Vorgänger übernommen und dieser wiederum von einem anderen Boroni. Niemals aber wird im Schinndocher Anger ein frisches Grab ausgehoben, denn es gibt schon seit Jahrhunderten kein Dorf namens Schinndoch mehr, noch weiß im Otterntaler Gebiet irgend jemand zu sagen, wo es je gestanden haben könnte...

Auch die Helden sollten sich auf diesem Fest amüsieren. Beschreiben Sie ihnen die Stimmung in leuchtenden Farben, lassen Sie sie an der Freude der Bauern teilhaben. Irgendwann vor dem Morgengrauen sollten sie aber auch die Fortsetzung der alten Geschichte in Erfahrung bringen. Jeder auf dem Fest kann ihnen die seltsamen Umstände der Feier erklären:

Eine alte, vergessene Geschichte

"Ja, tatsächlich lebten Yann und Deirdre glücklich und zufrieden hier in Schinndoch. Auch wenn die Fee durch ihre Verbindung mit einem Menschen nie mehr in ihr Reich zurückkehren konnte, waren doch die alten Freundschaften bestehen geblieben. Noch immer kamen die Feen zu unseren Festen, sogar häufiger als zuvor, und auch in der Zwischenzeit besuchten sie uns. Die Ladifaahris sammelten den süßesten Honig für uns, und die Holden ließen das Getreide wachsen wie nie zuvor. Ja, es hätte eine glückliche Zeit sein können.

Aber Faerwyn, Deirdres böser Vetter, konnte seine Schmach nicht verwinden. Er sann auf Rache, und sie sollte grausamer sein als jeder Zauber, den er zuvor gewirkt hatte. Sein Plan war so böse, daß nur ein mächtiger Geist aus tiefem Haß und verletztem Stolz ihn hat ersinnen können. Er wollte Rache üben an den törichten und überheblichen Menschen, die es gewagt hatten, ihm seine Braut zu rauben, tödliche Rache. Danach wollte er Deirdre endgültig zu sich holen - nicht aus Liebe, sondern allein, um seiner Eitelkeit zu dienen.

Blind vor Wut und Haß sandte er uns ein Unwetter, so schlimm, wie wir es noch nie erleben mußten. Der Sturm entwurzelte unsere Dorfkinde, der Hagelschlag tötete unser Vieh. Blitze setzten unsere Häuser in Brand. Es gab kein Entrinnen. Binnen weniger Atemzüge waren unsere Häuser bis auf die Grundmauern niedergebrannt, und alle im Dorf, ob Kind, ob Greis, waren in den Flammen umgekommen. Einzig Deirdre, die das Lager mit Yann teilte, hätte sich retten können: Faerwyn öffnete ihr einen Zugang in das Feenreich, aber einem Leben an der Seite ihres Veters zog sie den Tod an der Seite ihres Geliebten vor.

Faerwyn mußte für seine böse Tat teuer bezahlen: noch bevor Praios und Peraine den ungeheuerlichen Frevel sühnen konnten, ereilte ihn die strafende Hand des Feenkönigs. Seitdem fristet Deirdres grausamer Vetter sein Dasein in einem Felsen tief im Farindehwald, aus dem er nie wieder entkommen wird.

Als unsere Seelen zu den Gefilden von Alveran aufstiegen und Boron unsere Herzen prüfte, sollten wir für unsere Göttertreue belohnt werden. Doch niemand, dem Boron den Zugang zu Peraines Garten öffnete, war wirklich glücklich. Ihm, der in jede Seele schauen kann, fiel unser Kummer auf, und Er fragte uns nach dem Grund. Und ein jeder antwortete ihm: "Wie kann ich mich freuen, wenn Yann so große Liebesqual leidet?" Da fragte Er Yann nach seinem Leide, und der erwiderte: "Wie kann ich mich freuen? Gewiß ist Peraines Paradies ein wunderschöner Garten, doch kann ich ihn nicht mit meiner Geliebten zusammen bewohnen.

Denn sie ist eine Fee, und auf ewig sind ihr diese Gefilde verschlossen."

Der Gott der Toten fühlte Mitleid, war Er doch gerade in tiefer Liebe zu Etilia entbrannt, der Mutter Seiner Tochter Marbo. Und so ersann Er einen wahrhaft göttlichen Plan: Seine Schwester Tsa war leicht dazu zu bewegen, Deirdre das Leben wiederzuschicken. Alle Bauern von Schinndoch zogen in Peraines Paradies ein. Den Ort Schinndoch aber verwandelte Boron in dessen eigenes Gräberfeld, und Er legte den Schleier des Vergessens über alle Menschen in diesem Landstrich, auf daß sie nicht neugierig herbeikämen und unseren Frieden störten. So kommt es, daß niemand mehr ein Dorf namens Schinndoch kennt - und niemand es jemals mehr kennen wird. Yann sandte Er zurück, um als Sein Diener den Anger zu schützen. Und seitdem findet jedesmal, wenn der treue Hund Peraines gütigem Storch folgt und sich die Kelche Phexens und Madas berühren, ein Fest statt, und die Toten von Schinndoch erheben sich aus ihren Gräbern. Dann sind Yann und Deirdre für eine Nacht vereint, und ihre Liebe wird ewig dauern."

Meisterinformationen:

Jetzt kennen Sie und Ihre Spieler die schöne Geschichte um Yann und Deirdre. Wenn Sie dieses Szenario als Einstieg zu einem längeren Abenteuer im Reich der Feen verwenden, können Sie nun zum eigentlichen Auftrag übergehen. Ansonsten können Sie langsam zum Ende kommen: der Morgen graut, bald wird das Fest vorüber sein.

Am nächsten Tag ist der Spuk vorbei: neben der baufälligen Hütte eines uralten Borongeweihten liegt das halbverfallene Gräberfeld eines Dorfes, das niemand kennt. Nach einem kargen Mahl und einem stummen Segen machen sich die Helden auf den Weg (das Abenteuer ruft!), Vogelgezwitscher begleitet sie, und bei ihrer nächsten Rast hören sie leise Flötenmusik und das Lachen einer Fee...

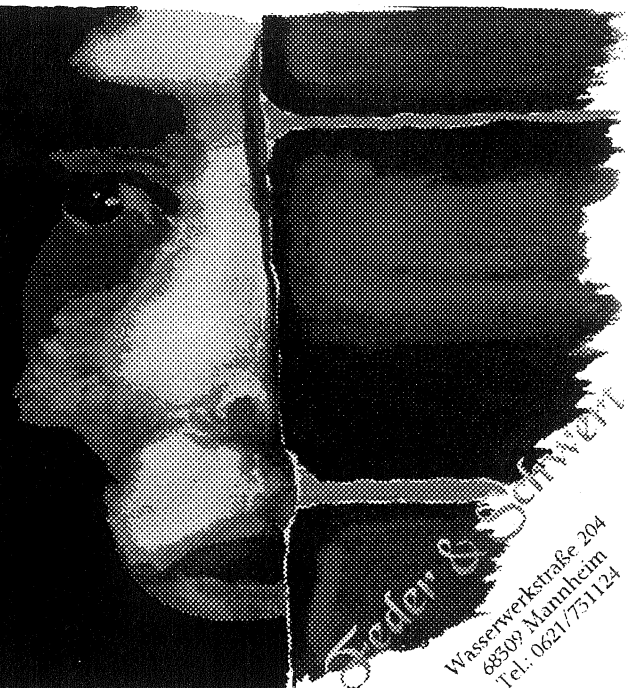
In dieser Nacht hat sich jeder Held 100 AP verdient. Dazu kommen je nach Verhalten auf dem Fest eventuell Steigerungsversuche für Musizieren, Singen, Tanzen, Gaukeleien, Illusionszauber usw. und - viel interessanter - möglicherweise die Freundschaft einer Fee. Außerdem kennen sie jetzt eine Geschichte, mit der sie in albernerischen Kneipen jeden Gast in ihren Bann ziehen können. Allerdings müssen sie feststellen, daß Borons Schleier des Vergessens noch immer über dem Land liegt: die Zuhörer können sich nur entsinnen, ein vortreffliches Märchen gehört zu haben. Sie haben nicht die leiseste Erinnerung daran, worum es in der Geschichte eigentlich ging.

Was einen weiteren Besuch bei dem Fest betrifft: der Erzählung ist zu entnehmen, daß die Feier nur dann stattfindet, wenn die Sternbilder Storch (Peraine), Hund (Treue) und Kelch (Schicksal) gemeinsam mit dem Madamal in der Phase des Kelches im Zenit stehen. Diese Konjunktion ereignet sich (Sternkunde-Probe) nur alle zwanzig Jahre einmal, genug Zeit also für viele, viele Abenteuer...

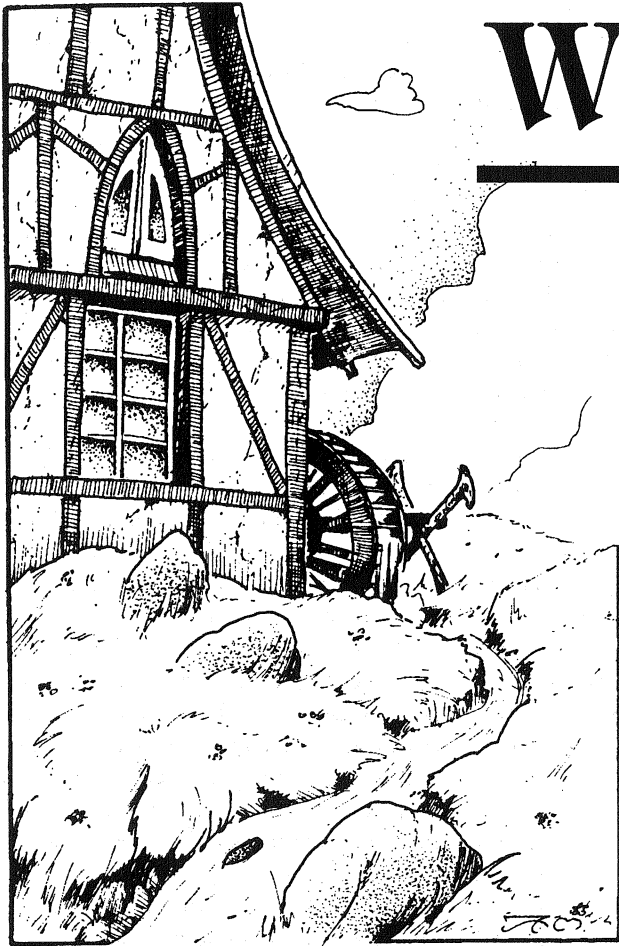
MANNWÄRKER BEI NACHT

**Das erste Städtebuch für
Vampire: Die Maskerade**

...jetzt erhältlich



Gedder & Schmitt
Wasserwerkstraße 204
68509 Mannheim
Tel.: 0621/751124



Walserwacht

Eine Ortsbeschreibung von Oliver Baeck

„Gar wenig Menschen hat's im Sewerischen, wo das Landt düster ist und Herr Praios kaum sein gülden Haupt erheben will. Gen Osten, auff's Ehern Schwerdt zuo, magst wohl nur das ferne Nothmarck eine Stadt heissen und vielleicht auch noch Ouvenmaasz, dasz da inmitten greulicher Suempff lieget. Die andern Doerffer, seyn sie nun Einenweiler, Quelldunckel oder Walserwacht genannt, sind nichts mehr denn trauriche Hauffen von gebuecketen Huetten, allwo arme Bauersleut Frondienst fuer ihre Herren leisten sollen. Du erinnerst dich gewiszlich, lieber Leser, dasz dies im Bornlandt gang und gaebe ist.“

„Zwischen Bodir und Walsach, Mittnaechtliche Laender“
Reisebeschreibung von Bastan Munter, etwa 660 BF.

1. Allgemeines

Walserwacht liegt am Oberlauf des Walsach, des Flusses, der die Grenze zwischen dem Bornland und den unzivilisierten Gebieten des Überwals bildet. Gegenüber der Stadt mündet der Nagrach, der in den Walbergen entspringt, in den Walsach.

Die nächste Ansiedlung, Krempelow, liegt etwa 40 Meilen flussaufwärts, Notmark sogar 120 Meilen. Bis nach Neersand, wo der Walsach ins Perlenmeer mündet, sind es gar 300 Meilen. Mit Fuhrwerken ist der 232-Einwohner-Ort fast nicht zu erreichen, es gibt nur schmale Wege nach Krempelow (Richtung Notmark) und Brinbaum und einen uralten Nivesenpfad, der an Sjepengurken vorbei nach Norden führt. Die Einwohner Walserwachts ernähren sich von Ackerbau, Fischfang und der Jagd, Handel findet nur in geringem Maße statt.

2. Geschichte

„Wenn Thesia gewinnt, zieh' ich nach Walserwacht. Da passiert immer alles zehn Jahre später...“

(Jucho von Dallenthin und Persanzig kurz vor seiner Wiederwahl zum bornländischen Adelsmarschall)

Irgendwann um Bosparans Fall herum schlägt die Nivesensippe der Taltteippa erstmals unterhalb der Nagrachmündung ihr Winterlager auf. Fast 250 Winter später entdecken die Theateritter den Ort und nutzen ihn für den Bau der Burg Notmark einige Jahre lang als Nachschubbasis. Dann kommen die Priesterkaiser: im Jahre 337 errichten sie auf der Landzunge zwischen Walsach und Nagrach einen Wehrturm, am westlichen Ufer einen Praiostempel. Die Ansiedlung, die gerade 26 Köpfe zählt, erhält den Namen Gottwacht. Der Theateritter Galan von Kuslik wird von den Priestern als Graf eingesetzt.

Das Dorf bleibt arm. 120 Jahre später ist der Wehrturm unbewohnbar geworden, Graf Jaakon muß in den Praiostempel ziehen und ist

„Vor fünf Tagen waren wir mit unserem Wagen in Neersand aufgebrochen. Hätte ich dort geahnt, wie schlecht die Straße nach Brinbaum ist, ich hätte darauf verzichtet, das Geld für eine Passage auf einem der vielen Flußschiffe zu sparen. Ich muß nun überlegen, ob ich den Land- oder den Wasserweg nach Notmark nehme, doch ich denke, ich habe mich bereits für das Flußschiff entschieden, auch wenn es mich diese Reise ein halbes Vermögen kosten wird. Morgen früh werden mein Wagen und die beiden Maulesel verladen. Ich hoffe, daß ich den Entschluß nicht bereuen werde.“

Die Flußschiffer haben mir immer wieder von Piraten erzählt, die auf dem Walsach ihr Unwesen treiben sollen. Efferd sei Dank, sind wir ihnen bis jetzt noch nicht begegnet.

Gestern haben sich uns zwei andere Flußschiffe angeschlossen, die ebenfalls auf dem Weg nach Notmark sind. Ihre Kapitäne hoffen, daß die Piraten es nicht wagen, drei Schiffe gleichzeitig anzugreifen.

Wir haben Walserwacht erreicht, ohne daß uns ein Haar gekrümmt wurde. Wenn ich den Schiffern Glauben schenken kann, müssen wir von nun an nicht mehr fürchten, auf Piraten zu treffen. Möge Phex ihnen Recht geben. Es tut gut, mal wieder eine Nacht in einem Bett zu verbringen.“

(Aus dem Tagebuch des Händlers Luhrig Nerwegen aus Festum, 14 Hal)

dort völlig von den Geweihten abhängig. Als 460 bei einem Goblinüberfall von der gräflichen Familie nur die einjährige Tochter Paale überlebt, übernimmt der Geweihte Zidon kommissarisch die Regentschaft.

Sieben Winter später wird im fernen Gareth unter Rohals Führung das Priesterkaiserium zerschlagen, aber Zidon gelingt es, diese Nachricht geheimzuhalten (s. das Zitat des Adelsmarschalls). Als im Jahre 477 endlich die Wahrheit ans Licht kommt, führt die 18jährige Paale persönlich den Aufstand der Dorfbevölkerung an. Zidon wird vertrieben, der Praiostempel geschleift. Die junge Gräfin erweist sich als fähige und gerechte Regentin, unter ihr erlebt Gottwacht einen ungeahnten Aufschwung. Sogar die von den Priestern vertriebenen Taltteippa kehren zurück, treffen allerdings auf eine andere Sippe: die Ynjauttää machen ihnen die besten Lagerplätze streitig.

515 kann endlich der Wehrturm eingeweiht werden. Zur Feier der Fertigstellung der Feste gibt Gräfin Paale dem Ort (51 Einwohner) den Namen Walserwacht. Vier Götterläufe lang ist es der Gräfin vergönnt, ihr Dorf erblühen zu sehen, bis sie im Alter von 60 Jahren stirbt.

Im Jahre 594 wird im Dorf ein Tempel der Travia errichtet, danach gibt es fast zwei Jahrhunderte nichts zu berichten. Am 2. Rondra 777 aber brennt die im Jahre 616 gebaute Mühle vollständig aus. Graf Rowin zwingt die Walserwachter zum schnellen Wiederaufbau. Der Frondienst ist so hart, daß die Bauern mitten in der Erntezeit ihre eigenen Felder vernachlässigen müssen. Das erstaunt eine in der Nähe ansässige Firnelfensippe ungemein. Deren Fragen, warum sich die Bauern denn die Leibeigenschaft bieten ließen, fallen auf fruchtbaren Boden: Kaum ist der ungeliebte Rowin im Jahre 780 zum Adelskonvent nach Festum abgereist, machen die Walserwachter seinen Vertreter Vogt Hurdo betrunken. Im Suff unterschreibt er Urkunden, mit denen sich die Walserwachter "für'n Appel un'n Ei" freikaufen dürfen. Als Rowin zurückkehrt (Hurdo hat sich aus dem Staub gemacht), wird er von 98 Walserwachtern empfangen, die ihm je einen Apfel, ein Ei und eine Urkunde mit

seinem Siegel präsentieren. Der Graf arrangiert sich mit den Bauern: immerhin gehört ihm noch das Land. Pachtverträge sichern sein Auskommen, dafür verzichtet er darauf, benachbarte Adlige zu Hilfe zu rufen.

Die Geschichte macht natürlich in Sewerien die Runde, und Leibeigene aus der Umgebung fliehen in das Dorf. Nach einer Massenflucht (15 Bauern auf einmal) hat Gräfin Selwine von Notmark im Jahre 805 endgültig genug. Ihre Gardisten umstellen den Ort und fordern die Herausgabe aller Flüchtigen. Die Travia-Geweihte Ditja Dorgosch ringt dem Hauptmann ein Zugeständnis ab: alle Leibeigenen, die "auf der Fläche Platz finden, die ein Karenfell umgrenzt", dürfen bleiben. Sie zerschneidet daraufhin ein Fell in fingerbreite Streifen. Der entstandene Ring hat einen Umfang von über 200 Schritt und umschließt alle Hütten der geflohenen Leibeigenen im Süden des Dorfes; die Gardisten müssen erfolglos abziehen.

Nachdem die Bauern endlich für sich selbst arbeiten dürfen, erlebt das Dorf eine neue Blüte. Sogar einige Thorwaler lassen sich hier nieder. 819 legt ein unbekannter Geweihter im Nordwesten des Dorfes einen Ifirnanger an, ein gutes Jahrhundert später wird ebendort ein Firun-Tempel errichtet. Der junge Graf Fredo II., ein fanatischer Anhänger des Wintergottes, verkauft 921 alle Ländereien der gräflichen Familie außer dem Wehrturm und der Mühle, um eine gottgefällige Ausstattung des Tempels zu ermöglichen. Am 8. Firun desselben Jahres wird er auf der Jagd von einem Bären getötet. Der 29. Graf hinterläßt keine Nachkommen. Das Geschlecht derer von Walserwacht ist damit ausgestorben, nachdem es 590 Jahre lang die Geschicke des Ortes gelenkt hat. Firnjo von Hinzk und Kunzk, ein Neffe der Mutter Fredos II., tritt das nicht allzu umfangreiche Erbe an.

Die letzten fünfzig Winter brachten Schlimmes: 967, 979, 993 und 1003 wird Walserwacht von Piraten überfallen und geplündert. Im Jahre 988 entbrennt zwischen den Nivesensippen der Taltteippa und der Ynjauttää in den letzten Tagen des Rahjamondes eine ungewohnt blutige

Die Nivesen

„Die ersten Menschen des Bornlandes waren die Nivesen. Trotz ihrer weiten Verbreitung liegen die Ursprünge dieser hellhäutigen, rothaarigen Leute im tiefen Dunkel. Ihre Heimat ist manchen Gelehrten zufolge wirklich das Land an Walsach und Born, denn gewisse undeutliche Sagen lassen vermuten, daß das unstete Nomadenleben erst durch die Angriffe der Goblins ausgelöst wurde (...). So zogen denn die Heimatlosen von nun an durch die karge Tundra und jagten und hegten die Karene, bis sie sich zum Teil wieder in sicheren Dörfern in Sewerien niederließen, wo sie ihren Glauben an die Gottwölfe meist zugunsten von Firum, Ifirn und Travia aufgaben.“

(aus 'Das Bornland'; Aventurische Regionen)

Die Namen der beiden bei Walserwacht ansässigen Sippen bedeuten: Taltteippa - die Felltöter (bezieht sich vermutlich auf Kämpfe gegen Goblins); Ynjauttää - die sich beim Gerben helfen. Eine gleichfalls mögliche Übersetzung lautet "Nachtmagier"...

Fehde, über ein Dutzend Opfer sind zu beklagen. Am 27. Praios 1005 brennt schließlich der Wehrturm völlig aus. Wollen wir hoffen, daß die bevorstehende 500. Wiederkehr des Gründertages glücklichere Zeiten für das Dorf mit sich bringt.

3. Walserwacht heute

"Am Ende der Welt liegt Notmark, und Walserwacht liegt noch hundert Meilen weiter..."

(bornländisches Sprichwort)

Die beste Möglichkeit, die abgelegene kleine Stadt zu erreichen, ist immer noch ein Flußboot. Nach einer langen und wenig ereignisreichen Fahrt - zur Linken endlose Wälder, zur Rechten türmen sich in der Ferne die Walberge - erhebt sich am Westufer ein steiles Kliff. Aus zehn Schritt Höhe blicken dort die ersten Häuser Walserwachts auf den Reisenden herab. Hat

man den Finkenstein genannten Felsen umrundet, wird das Ufer zusehends flacher. Keine dreißig Schritt weiter liegt ein flacher Kiesstrand, ein schmaler Steg ragt in den Fluß hinein - der "Hafen" des Ortes.

Ist der Reisende an Land gegangen, steht er auf dem Markt der Stadt, Torkelplatz

genannt. Eine Handvoll schmucker Holzhäuser umgibt den Platz - Bastan Munterstriste Schilderung trifft nicht mehr auf das Dorf zu. Vier Pfade kann der Besucher ausmachen, nach Norden, Nordwesten, Südwesten und Süden führend. Aber weit muß er nicht gehen: gleich das erste Haus rechter Hand, "Schiffers Rast" heißt es, lädt ihn zum Verweilen ein.

Eine kleine Stadt wie Walserwacht braucht keine Straßennamen. Allerdings haben sich im Ort gewisse Bezeichnungen für verschiedene Bezirke eingebürgert, die alle auf bestimmten Episoden der Stadtgeschichte gründen. Der älteste Ortsteil ist Herdenfeld im Nordwesten. Hier lagerten jahrhundertlang die Nivesen, hier befindet sich heute der Firuntempel.

Geschichtlich eng miteinander verbunden sind die drei Stadtteile entlang des Flußufers. Redemühle im Norden ist das Gebiet um die neuerbaute Rowinmühle, die den Firnelfen zu so vielen Fragen Anlaß gab. Der bereits erwähnte Torkelplatz in der Mitte bezieht sich natürlich auf den betrunkenen Stadtvogt Hurdo, und vom hohen Winkestein - erst ein Fehler eines gräßlichen Schreibers machte daraus vor 120 Jahren den Finkenstein - winkte die Bevölkerung sowohl 780 BF Graf Rowin als auch über dreihundert Jahre früher dem Praiosgeweihten Zidon höhnisch hinterher.

Der jüngste Stadtteil ist oftmals das Ziel rüder Scherze der Durchreisenden: "Was ist der Unterschied zwischen einem Goblin und einem Walserwachter? - Der Goblin trägt Fellstreifen, der Walserwachter wohnt drin." Er trägt tatsächlich seit den Tagen der Travia-Geweihten Ditja Dorgosch den Namen Fellstreifen. Noch heute wird er hauptsächlich von den Nachkommen der nach der Torkelbeerennacht geflohenen Leibeigenen bewohnt.

Die Feste befindet sich gegenüber der Stadt auf der Landzunge zwischen Walsach und Nagrach. Seit dem

Brand 1005 ist sie nur mehr eine unbe wohnte Ruine. Gerüchte, daß es in ihr spuke und nachts seltsame Lichter zu sehen seien, entbehren jeglicher Grundlage.

Die Bevölkerung Walserwachts ist ursprünglich mittelreichischer Herkunft. Im Laufe der Zeit haben sie sich mit anderen Volksstämmen - Nivesen, Norbarden, Firnelfen, Thorwaler - jedoch so gründlich vermischt, daß beinahe jeder Walserwachter das Blut zweier oder gar dreier Völker in seinen Adern hat.

Fast krankhaft ist die Abneigung der Walserwachter gegenüber Notmark und besonders dem Grafen Uriel zu nennen, was im übrigen auf Gegenseitigkeit beruht. Der Ärger über die Belagerung von 805 ist den Dorfbewohnern in Fleisch und Blut übergegangen, während das Geschlecht derer von Notmark als alter und einflußreicher sewerischer Adel mißtrauisch auf ein Dorf freier Bauern blickt. Besonders Graf Uriel verhöhnt seine südlichen Nachbarn gerne als "Walserwichte" und "Walserwachteln". Die revanchierten sich allerdings mit dem Spitznamen "Warzenschwein", unter dem Uriel mittlerweile im ganzen Bornland bekannt ist. Die Feindschaft äußert sich mitunter auf kuriose Art und Weise: Walserwachter und Notmärker streiten sich sogar über den Namen des Flusses, an dem beide Orte liegen - in Notmark heißt er die, in Walserwacht der Walsach.

Dem aufmerksamen Besucher fallen hier und da granitene Brocken auf, die glattschliffen aus dem Erdreich ragen: Ingerimms Späne werden sie von den Walserwachtern genannt, und der Finkenstein ist der größte von ihnen. Tatsächlich steht das ganze Dorf auf Felsen - wenn sie nicht ohnehin schon sichtbar sind, muß man allenfalls ein, zwei Schritt graben, um auf Gestein zu stoßen. Deswegen haben die wenigsten Häuser in Walserwacht einen Keller.



4. Die Gebäude im einzelnen:

Herdenfeld

Walserwacht mit seinen vielen Jägern ist stark vom Wintergott geprägt, auch wenn sein Tempel (1) nur klein ist. Größter Schatz des Tempels ist das Fell eines Eisbären, den der erste Geweihte Irjan Laikis just auf diesem Ifirnanger erlegte. Lethe von Walden, die wohl bald an Firuns Tafel gerufen wird, ergänzte den Tempelschmuck um das kapitale Geweih eines Vierzehners.

Relativ großen Raum in dem aus Birkenstämmen erbauten Haus nimmt die Verehrung der gnädigen Ifirn ein, mit der sich die in der Mehrheit triavagläubige Bevölkerung eher identifizieren kann. Der Anbau im Süden des Gebäudes wird von Lethe und ihrem Adoptivsohn Firunian Wedekind, ebenfalls Geweihter des Wintergottes, bewohnt. Wenn der junge Mann, ruhelos wie die Wölfe in den Wäldern, in der Wildnis weilt, wird der Tempel von zwei Jägerfamilien mitbetreut. Deren älteste Kinder, Winja Eelkinnen und Boutsen Jannerloff, sind auch Laienprediger des Firun.

Die Herberge "Ifirn" (4) überrascht jeden Reisenden, der in diesem von außen so schlichten Haus absteigt. Das ganze Mobil-
liar ist aus weißem Birkenholz gezimmert, und schönste Pelze an den Wänden erfreuen das Auge des Betrachters. Aus dem wenigen, was die karge Natur zu bieten hat, zaubert die Wirtin Vanjescha Keittää Tag für Tag ein schmackhaftes Mahl, meist steuert ihr Mann Takaa, ein Nivese, das Wildbret bei. Das kinderlose Ehepaar wohnt in einem kleinen Nebengebäude.

Redemühle

Die Mühle (5) wird betrieben von Turgo von Hinzk und Kunzk, nominell zwar Graf von Walserwacht, aber mit deutlich eingeschränkten Befugnissen. Haus (6) beherbergt die Heilerin Alvida Hogensen und ihre Familie.

Torkelplatz

Am Ende des hölzernen Anlegestegs (7) befindet sich ein von den Walserwächter Fischern eingerichteter Efferdschrein. Es ist üblich, daß auch Reisende hier einen symbolischen Betrag opfern. Die Herberge "Schiffers Rast" (8), ein spartanisch eingerichtetes Haus, in dem notfalls eine komplette Schiffsbesatzung untergebracht wer-

tem Grund - genau hier befand sich der Praiostempel, der 477 geschleift wurde. Der Name der Kneipe "Sechs Kelche" (9) rührt von der Torkelbeerennacht her: in dieser Schenke wurde Vogt Hurdo betrunken gemacht. Aber nicht nur aus Tradition ist das von Jadwine Riwilow gepachtete Haus (Besitzer ist der Müller Turgo) das beliebteste in Walserwacht - es ist schlicht das beste.

Haus (11) wird von Larion Gremder, dem Tischler bewohnt. Larions Frau Eljascha ist als Tochter des Krämers von Sjepengurken wie die erwachsenen Söhne Elborn und Lumin auf dem Adelskonvent in Festum stimmberechtigt. Das letzte Haus am Torkelplatz (15) gehört Elborn von Sjepengurken, der dort einen Krämerladen betreibt.

Alle Herbergen, Handwerker etc. im Überblick:

	B	A	Q	P	Bemerkungen
"Schiffers Rast" (Nr. 8)	6	-	4	4	18 Betten
"Ifirn" (4)	2	3	7	5	10 Betten
"Sechs Kelche" (9)	6	-	9	8	
"Piratenest" (13)	3	1	5	8	
"Schwarzenwein" (18)	1	-	4	8	
Schmied Berwin Berwinsson (17)		2	1	4	6
Schuster Travjan Welpjes (20)	1	-	3	4	
Schneider Mjerko Seewald (10)		3	2	8	4
Schneiderin Freya Kurzijan (23)		7	1	5	4
Tischler Larion Gremder (11)	4	2	7	6	
Bogenbauerin Alydia Schneefall (2)		1	-	7	*nur Tausch
Kürschner Firunian Bogner (3)	5	2	7	9	
Küfner Aram Germitian (12)	3	3	4	4	
Müller Turgo von Hinzk und Kunzk (5)	1	2	4	10	
Krämer Elborn von Sjepengurken (15)	1	1	1	2	
Kontor Vaneschja Oljanoff (16)	8	2	6	9	
Baderin Uima Laitos (19)		3	2	6	6
Hebamme Sairaan Hoitaja (21)	1	-	5	4	auch Heilung
Heilerin Alvida Hogensen (6)	4	1	6	10	
Heiler Boronian Malschom (14)	1	-	3	7	

den kann, ist eigentlich genauso uninteressant wie jede andere beliebige Herberge Aventuriens, in der der müde Reisende ein schützendes Dach über dem Kopf findet. Nur zwei Dinge heben sich ein wenig hervor: erstens ist die Wirtsfamilie Walsjakow die älteste am Ort (die Urahnen kamen mit Graf Galan 337 hierher), zweitens steht die Herberge auf geweiht-

Finkenstein

In der Schmiede (17) lebt der riesenhafte Berwin Berwinsson in der Gewißheit, der letzte "echte" Thorwaler in Walserwacht zu sein: seine Frau Hopea, fast drei Spann kleiner als er, ist Nivesin. Berwin stellt vor allem Pflüge und anderes landwirtschaftliches Gerät her und beschlägt die Pferde,

aber auch eine thorwalsche Axt kann er schmieden. Der Name der Kneipe "Schwarzenwein" (18) täuscht: Wirt Galjan Ouvensen schenkt nur Bier und Schnaps aus, und das zu horrenden Preisen. So verirrt sich kaum einmal ein Walserwachter in das Haus im Süden des Ortes, es sei denn, um den atemberaubenden Ausblick zu genießen: Hier, vom höchsten Punkt des Finkensteines direkt an der scharfen Flußbiegung, kann man den Walsach stromauf- und stromabwärts meilenweit überblicken.

Fellstreifen

Im traditionell nivesischen Badehaus (19) unter Uima Laitos' Führung wird ganz ohne die Hintergedanken verdorbener Großstädter geschwitzt und gebadet. Beinahe zwei Drittel der Walserwachter sind seit Ditja Dorgoschs Zeiten treue Travia-Gläubige, so daß ihr Tempel (22) in bestem Zustand ist. Mutter Turiken, eine gebürtige Norburgerin, und Novize Daanje, der jüngste Sproß der Wirtsfamilie Walsjakow, haben also keinen Grund, sich zu beklagen. Der größte Schatz des Tempels ist natürlich das Karenfell, das vor vielen Jahren Dutzende vor der erneuten Leibeigenschaft bewahrte. Von den vielen Schnitten, die das Fell eigentlich aufweisen müßte, ist allerdings selbst aus nächster Nähe nichts zu erkennen, vermutlich ist die echte Reliquie irgendwann in den letzten 200 Jahren einmal abhandengekommen.

Die Umgebung

Beackert werden lediglich kleine Flächen: ein Ring von 250-500 Schritt Breite um das Dorf, außerdem ein genauso breiter und etwa zwei Meilen langer Streifen am Walsachufer. Die restliche Umgebung ist fast völlig bewaldet, nur im Westen liegt Steppe. Stromaufwärts ziehen sich lichte Pappelhaine am Ufer entlang, nordwestlich des Dorfes erstreckt sich ein weitläufiger Laubwald, nach dem nivesischen Wort für Eiche "Tamm" genannt. Der Tamm geht nach Norden hin in einen dichten, an einigen Stellen schier undurchdringlichen Nadelwald über, den Tannicht.

Etwa zwei Meilen vom Travia-Tempel am Pfad nach Brinbaum liegt der Boronanger (24), eine große Sandbank am Walsachufer. Hier verbrennen die Walserwachter, die ja fast alle auch nivesische Vorfahren haben, ihre Toten. Nach dem Brand des Turms wurde die Garnison in einen verlassenen Bauernhof (25) zwei Meilen nördlich der Mühle einquartiert. Ein Dutzend Gardisten lebt in dem notdürftig hergerichteten Bau. Etwa drei Meilen nordwestlich des Firuntempels entspringt die Lächte. Der kleine Bach schlängelt sich durch den Tamm und die Felder, um kurz vor dem Brandplatz in den Walsach zu münden. Die Quelle der Lächte speist einen kleinen Teich (26), der nur in den härtesten Wintern zufriert und deshalb fast ständig von Schwänen und Enten bewohnt wird. Die Nivesen nennen den Teich "Joutsenlähti" - Schwanenquelle, die Walserwachter haben daraus den Namen des Teiches (Jotzenweiher, mit langem o) und des Baches abgeleitet. Wegen der Schwäne gilt der Teich unter den Jägern als von Ifirn gesegnet, und so hat schon Irjan Laikis, der erste Firungeweihte, hier eine Ifirnstatue aufgestellt.

In den meisten Jahren läßt sich die Sippe der Ynjauttää, die etwas engere Kontakte zur mittelreichischen Bevölkerung pflegt, etwa vier Meilen nordwestlich des Travia-Tempels auf einer ausgedehnten Waldlichtung (27) nieder. Die Taltteippa (28) lagern weiter entfernt: sechs Meilen nördlich des Firuntempels abseits des Nivesenpfades nach Sjepengurken. An diesen Plätzen verbringen die Sippen den Winter (meist von Mitte Efferd bis Mitte Phex), kehren aber auch im Sommer mitunter dorthin zurück. Die beiden Sippen gehen sich nach Möglichkeit aus dem Weg, obwohl die blutige Fehde schon fast dreißig Winter zurückliegt.

5. Feste, Feier- und Gedenktage

Viele der in ganz Aventurien verbreiteten Feiertage werden auch hier begangen, die größten Feste sind jedoch die, die in der Geschichte Walserwachts wurzeln.

Praios

1. Sommersonnenwende. Eher minderer Feiertag, da die Walserwachter eine gewisse Abneigung gegen den Praioskult hegen. Seit 1006 bittet man am 27. die Zwölf, die Stadt vor Feuer zu verschonen.

Rondra

2. Brandgebet. In heißen Sommern wird vom 27. Praios an die ganze Woche gebetet und am 2. Rondra Efferd ein großes Opfer gebracht. Am 16. feiert man Gräfin Paales (459-519) Geburtstag und gedenkt der Gründerin.

Travia

1. Tag der Heimkehr. Am 11. wird der Jahrestag der offiziellen Ortsgründung von 515 mit einer Ansprache der Travia-Geweihten eingeleitet. Es folgt die szenische Darstellung der Gründung - um die Rolle Gräfin Paales kommt es mitunter zu heftigen Auseinandersetzungen zwischen den jungen Frauen. Das Fest endet in einem großen Besäufnis, so daß der am 12. folgende "Tag der Treue" meist mit einem knurrenden "Wolf" begonnen wird.

Boron

Das Totenfest am 1. wird wenig begangen, da viele Walserwachter die nivesische Ansicht teilen: "Was vorbei ist, ist vorbei und sollte vorbei bleiben!" 2. Schneetag: Herdenraufen. Aus der handfesten Auseinandersetzung der Nivesensippen hat sich ein fröhliches Raufturnier entwickelt. Wegen der großen Teilnehmerzahl (80-100 Kämpfer) wird nach dem k.o.-System verfahren. Da aber jeder Rundensieg fleißig begossen wird, kommt es spätestens im Viertelfinale zu sehr skurrilen Kämpfen. Siegerpreis ist ein Karen.

Hesinde

27. Torkelbeerennacht. Das ausgelassene Fest ist der höchste Walserwachter Feiertag. Bei Einbruch der Dämmerung versammeln sich die alteingesessenen Walserwachter auf dem Torkelplatz zum "Zehntreigen" - eine Anspielung auf die Abgaben, die man früher dem Grafen schuldig war. Die Teilnehmer stellen sich im Kreis auf, jeder hat etwas zu essen oder zu trinken dabei. Vom Essen beißt er ab und gibt es nach rechts weiter, vom Getränk nimmt er einen Schluck und gibt es nach links.

Gleichzeitig reichen ihm auch seine Nachbarn ihre Gaben, und so ist in kürzester Zeit ein heilloses Durcheinander entstanden...

Später, wenn es stockfinster ist, begibt man sich im Fackelzug zum Finkenstein. Dort beginnt das Torkelrennen: auf Kommando werden die Fackeln in den Fluß geworfen. Dann rennt man hinunter zum Hafen, rudert zum Wehrturm, greift sich dort einen bereitliegenden Apfel und ein Ei, rudert zurück (ganz Mutige schwimmen) und wirft Apfel und Ei in große Körbe auf dem Torkelplatz. Aus den Eiern macht man die "Grafengalle", einen kräftigen Likör, die Äpfel werden zum "Torkelvogt" gebrannt.

Tsa

Der Flößertag am 5. erinnert an die Vertreibung des Geweihten Zidon: man zimmert ein Floß, setzt eine rotgoldene gekleidete Strohuppe darauf und läßt es im Hafen zu Wasser. Dann versucht man, es vom Finkenstein aus durch gezielte Fackelwürfe in Brand zu setzen. Die meisten Einwohner erinnern sich, daß dies oft mißlang: zuletzt in den Jahren 993, 1003 und 1005. Ältere behaupten dasselbe von den Jahren 967, 979 und 988...

Ingerimm

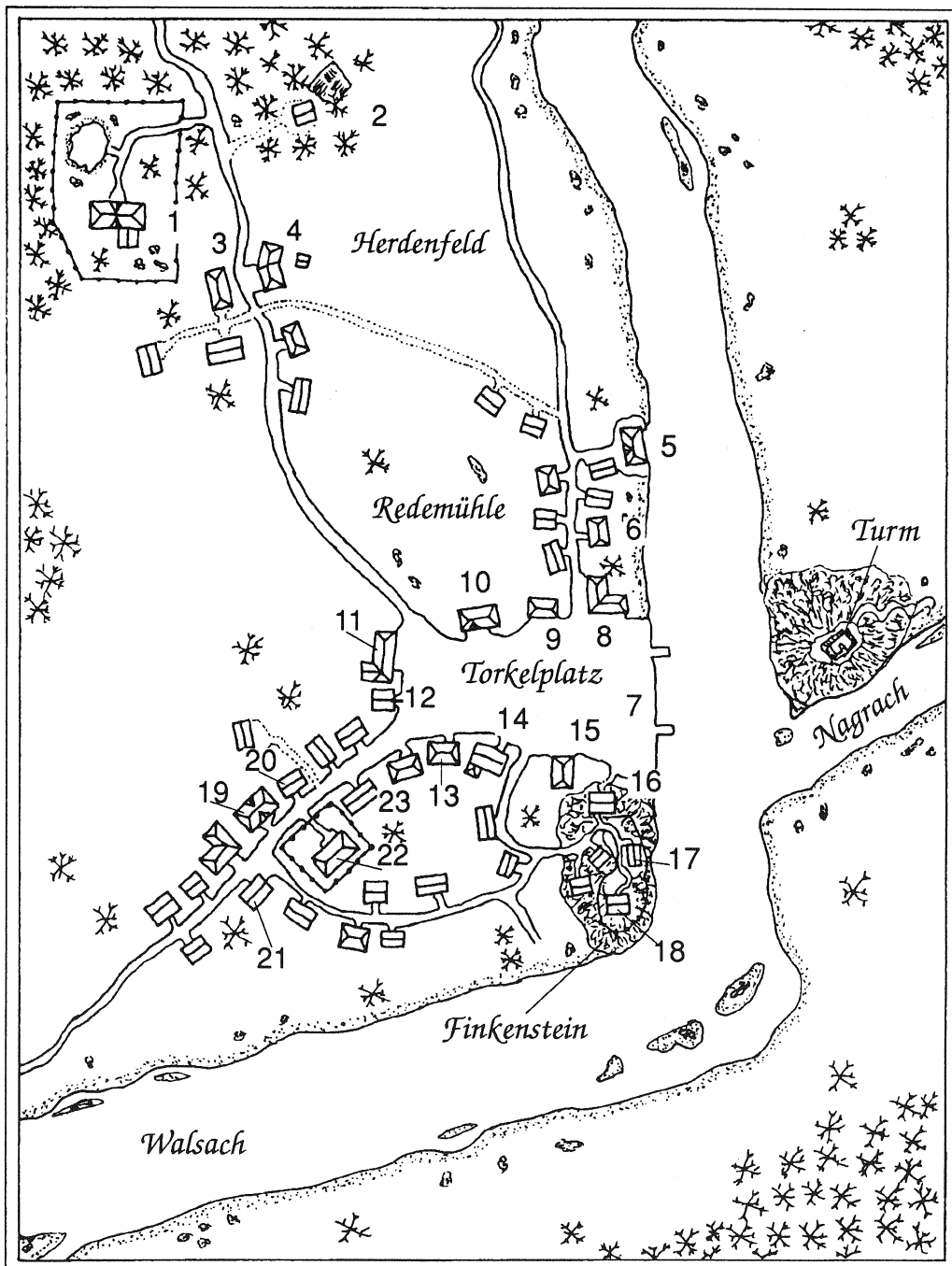
Das Fellstreifenfest am 19. wird ebenfalls durch eine szenische Darstellung der Geschichte - ausgeführt durch die Mutter des Tempels - begangen. Verlobte und Ehepaare werden von Sonnenaufgang bis -untergang mit einem Fellstreifen ums Handgelenk miteinander verbunden. Jugendliche machen sich über den Notmärker Hauptmann lustig, indem sie ausprobieren, wieviele von ihnen auf einem nicht zerschnittenen Karenfell Platz haben. Auch ansonsten pflegt man die Feindschaft mit Notmark. Am 30. gedenkt man des ersten Piratenüberfalls (967) und richtet Bittgebete an Travia.

Rahja

30. Wolfsnacht. Im Gegensatz zu den meisten anderen Stämmen setzen weder Taltteippa noch Ynjauttä in der Nacht auf den ersten Namenlosen Tag geborene Kinder aus. In ihren Sagen gilt die Wolfsnacht als der Zeitpunkt, an dem die Himmelswölfin Liska ihre Welpen gebär, die von den Menschen getötet wurden. Angeblich sollen Kinder, die in der Liskanacht geboren wurden, den Wölfen besonders nahe stehen, aber sie werden sich der Sage nach ihr ganzes Leben vor einem Todfeind in acht nehmen müssen...

6. Stadtwappen

Das Walserwachter Stadtwappen ist oftmals das Ziel dummer Witze. In Anlehnung an den armen Hurdo, dem die Einwohner wohl sechs Krüge Bier (jeweils mit einem ordentlichen Schuß Torkelbeerschnaps versetzt) kredenzen, zeigt es sechs silberne Kelche (Silber für den Winter und die Firnelfen) auf blauem Grund (symbolisch für den Walsach). Die Anordnung der Kelche variiert, in letzter Zeit hat sich die 3-2-1-Stellung durchgesetzt. Besondere Schmuckversionen zeigen verzierte Kelche:



goldene Punkte (Travia) auf einem roten Band (Rahja). Der Travia-Tempel teilt das Wappen diagonal durch einen goldenen Strich als Anspielung auf die Fellstreifensage, der Firuntempel ersetzt den Kelch oben in der Mitte durch eine silberne Schneeflocke. Das Familienwappen Turgos von Hinz und Kunz zeigt eine grüne Trauerweide (böse Zungen behaupten, dies sei eine Anspielung auf seine finanzielle Situation) auf weißem Grund.

7. Dialekt

Der Walserwachter Dialekt ist wahrhaftig ein Kapitel für sich. Das jahrhundertlange enge Zusammenleben mit nivesischen Sippen hat dazu geführt, daß nicht nur Lehnwörter aus deren Sprache übernommen wurden, sondern auch noch Aussprache- und Betonungsregeln. Vor allem bei alteingesessenen Walserwachtern hört man so ein Kauderwelsch, daß nicht nur Besucher aus Festum oder dem Mittelreich, sondern sogar aus anderen sewerischen Gebieten verständnislos den Kopf schütteln (von Graf Uriel von Notmark ist folgende Aussage überliefert: "Die Walserwichte können noch nichmal kein anständiges Bornländisch nicht!"). Was soll man auch sonst von Dialogen wie dem folgenden halten?

"Tüttje, wo's'er Vemje?" (Tochter, wo ist mein Mann?)

"Zum Wirtje, 'nen Lockje für'n Märren stüssen!" (Zum Fluß, eine Falle für den Dachs aufstellen!)

"Hatter Joss un Noljes mit?"

(Bogen und Pfeile)

"Jo, Ejtje, wollt noch zum Stüß aufn Sarvje marßen!" (Ja, Mutter, er wollte noch auf die Jagd nach dem Hirsch gehen!)

"Hat's Talje nich mit, un lumig isses mit Pack, dasset ihm ma'nich külmig wird..."

(Hat seinen Pelz nicht mit, und es schneit und friert - daß es ihm nicht kalt wird...)

Ausspracheregeln

Im Nivesischen wird grundsätzlich die erste (dritte, fünfte usw., nie aber die letzte) Silbe betont, außerdem werden aufeinanderfolgende Vokale (Ausnahme, wenn der erste ein -i- ist) getrennt gesprochen. Diese Regel gilt bei allen Lehnwörtern, aber auch für längere, selten benutzte Wörter (Albern-ia, Ha-ve-na, Se-wer-ien, ja sogar Pera-i-ne). (Daß ausgerechnet das Wort "Nivese" auf der zweiten Silbe betont wird, ist nur scheinbar ein Widerspruch. Die erste Sippe, die güldenländischen Siedlern begegnete, war wohl in einem trockenen Steppengebiet beheimatet: sie nannte sich "pieni-vesi" - "wenig Wasser".)

Einige Laute unterliegen (auch in garethischen Wörtern!) besonderen Regeln:

- ei wird immer ej, nicht ai ausgesprochen
- h als Endlaut (roh, Vieh usw.) immer hörbar, fast wie die Silbe "-he"
- r auch am Ende einer Silbe gerollt
- s immer scharf, also Kä-ße, Ha-ße, He-ßinde usw.

die nivesischen Bezeichnungen, während der Dialekt der Jäger wegen der engen Verbindung zu den Nivesen eher wie Nivesisch mit garethischen Einflüssen klingt als umgekehrt. Mit etwas Mühe versteht fast jeder Walserwachter Hochgarethi, aber es selbst zu sprechen, fällt ihm äußerst schwer.

8. Regierungsform

Seit der Torkelbeerennacht hat sich die Herrschaftsform durch die Verarmung der Grafenfamilie allmählich geändert. Die derzeitige Regierungsform ist stark durch die Sachzwänge der bornländischen Verfassung geprägt, aber auch die thorwalschen Neubürger und die Gepflogenheiten der Nivesen und Firnelfen haben dazu beigetragen.

Strittige politische Themen werden in einer Versammlung auf dem Torkelplatz von allen erwachsenen - wann jemand erwachsen wird, bestimmen Traditionen innerhalb der Völker- und Berufsgruppen - Einwohnern diskutiert, bis man einen für alle annehmbaren Kompromiß gefunden hat (ein Streit zwischen zwei Bauern über die angebliche Versetzung eines Grenzsteines soll im Jahre 947 volle elf Tage gedauert haben). Bei Fragen, die sie nicht direkt betreffen, halten sich Firnelfen und Nivesen meist heraus.

Das gilt auch für Punkte, die auf der nächsten Adelsversammlung in Festum zur Sprache kommen sollen: die Einwohner legen fest, wie die fünf "Adligen" des Dorfes - neben Turgos von Hinz und Kunz noch Elborn von Sjepengurken und dessen Nachkommen Eljascha, Elborn und Lumin Gremder von Sjepengurken - stimmen sollen.

Die moderaten Steuern werden für die Instandhaltung des Hafens sowie die Reise zum Adelskonvent ausgegeben.

Es besteht eine heimliche, aber recht enge Zusammenarbeit zwischen Walserwachter und Festum, was das Abstimmungsverhalten auf dem Adelskonvent angeht. Während die fünf Walserwachter Stimmen schon des öfteren für Festum das entschei-

Die wichtigsten Lehnwörter:

Bereich	Lehnwort	Bedeutung
Familie	Ejtje	Mutter
	Isje	Vater
	Poikje	Sohn
	Sisje	Schwester
	Tüttje	Tochter
	Vaimja	Ehefrau
	Vemje	Ehemann
	Wilje	Bruder
Natur	Lächte	Quelle
	lumig	verschneit
	Pack	Frost

An dieser Sprechweise kann man mit etwas Erfahrung sogar erkennen, ob man einem Jäger, Bauern oder Fischer gegenübersteht. Letztere benutzen fast nur die Koseformen für Familienmitglieder, Bauern geben Fruchten und Tieren

dende "Zünglein an der Waage" spielten, konnte sich die Hauptstadt mit Anweisungen an den von ihr kontrollierten Flachadel revanchieren. So wurde auf der letzten Versammlung Walserwacht ein Zuschuß von 2500 Batzen zum Ausbau des Hafens bewilligt - gegen sämtliche Intrigen des Grafen von Notmark.

Auch wenn Festum in Walserwacht ein willkommenes Gegengewicht zum sewerischen Hochadel sieht, wird der größte Traum der Walserwächter wohl noch länger unerfüllt bleiben: wie Firunen und Norburg der Festumer Verwaltung unterstellt zu werden. Das brächte mehrere Vorteile: 1) Walserwacht würden die Stadtrechte zugesprochen, 2) die Wirtschaft würde florieren, 3) man wäre - "Stadtluft macht frei" - wieder Zufluchtsort für Leibeigene und würde damit 4) Notmark nicht nur eins auswischen, sondern dem Rivalen möglicherweise auch die Vorherrschaft am Oberlauf des Walsach ablaufen. Noch ist

die Zeit nicht reif, aber die neue Adelsmarschallin Tjeika von Jatlaskenau wird allen Feinden Notmarks wohlwollend gegenüberstehen...

9. Geheimnisse in Walserwacht

(Meisterinformationen)

Walserwacht und die Piraten

Die Piratenüberfälle sind noch heute jedem Walserwächter lebhaft im Gedächtnis, und gerne geben sie abends in der Kneipe Fremden wahre Schauergeschichten zum besten. Diese Erzählungen sind mehr als nur haarsträubende Übertreibungen: sie sind schlicht und einfach erfunden. Walserwacht ist kein einziges Mal von Piraten überfallen worden! In Wahrheit ist der Ort seit über 200 Jahren eine Durch-

gangsstation für geflohene Leibeigene, die sich Banden im Überwals anschließen wollen. Dabei kommen Walserwächter und Piraten sehr gut miteinander aus: Bauern und Fischer versorgen die Banden mit Nahrung, dafür überfallen die Piraten bevorzugt die Transportschiffe der Konkurrenz, vor allem die des beiden verhassten Grafen Uriel von Notmark. Zu den guten Kontakten hat auch das halbe Dutzend Thorwaler beigetragen, das 830 den Ort erreichte: sie gehörten zur Ottajasko des Atmaskot Blutsäuer, der in Festum hingerichtet worden war. Daß die Piraten jede Ansiedlung zwischen Notmark und Brinbaum überfielen und ausgerechnet Walserwacht verschonten, war natürlich sehr verdächtig. Als vor 50 Jahren bekannt wurde, daß der damalige Adelsmarschall beabsichtige, diese seltsame Begebenheit zu untersuchen, wurde flugs ein Überfall fingiert. Dieser Trick war so erfolgreich, daß er seitdem etwa alle zehn Jahre einmal wiederholt wird.

Walserwacht auf Morh-Khaddur:

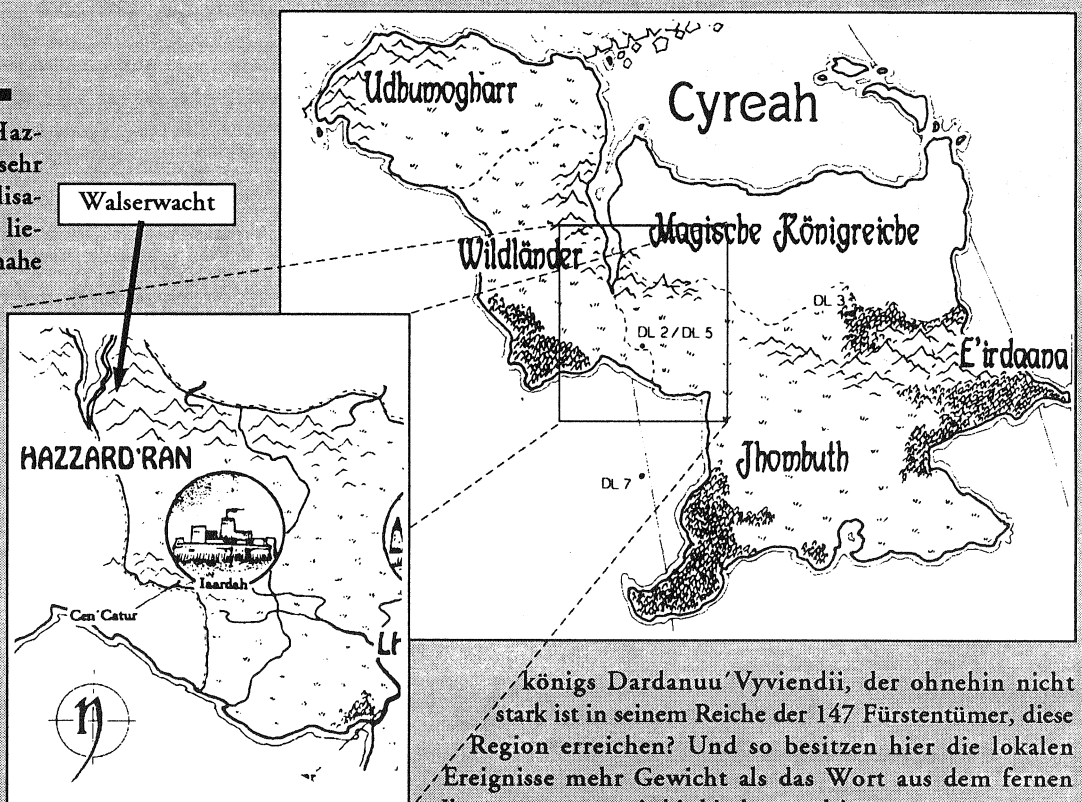
Das Bornland ist Hazard'ran, dem Grenzland, sehr ähnlich. Hier, wo die Zivilisation dem Chaos begegnet, liegen Recht und Unrecht so nahe beieinander, daß jede Gesetzgebung ihre Kraft verliert, sobald die Herrschenden nur einen Augenblick ihre Aufmerksamkeit von dieser Region abwenden und sich dem Glauben hingeben, die Dinge nähmen ihren gewünschten Lauf.

Walserwacht liegt zudem nahe an den Magischen Königreichen, deren Grenze nach Jhombuth seit 1.300 Jahren verschlossen sind, und die die Heimat vieler arkaner Völker und der in vollkommener Zurückgezogenheit lebenden VeeSTRU ist, die

einst die Welt bevölkerten. Wie, so fragt man sich unwillkürlich, soll der Arm des Hoch-

königs Dardanuu'Vyviendii, der ohnehin nicht stark ist in seinem Reiche der 147 Fürstentümer, diese Region erreichen? Und so besitzen hier die lokalen Ereignisse mehr Gewicht als das Wort aus dem fernen Jher-moron, so es je bis hierher vordringt.

(Die beschriebene geographische Umgebung sowie deren Namen sind der Karte anzugleichen.)



Der Wehrturm wurde 1005 von den Walserwachtern in Brand gesteckt, als Pläne des Adelsmarschalls zur Befriedung des Überwals bekannt wurden. Der Turm sollte als Basis für eine Garnison dienen und wäre den Piraten, deren Geheimversteck am Nagrach liegt, sehr gefährlich geworden. Der Plan gelang: Die Gardisten wurden in einem Bauernhof nördlich des Dorfes untergebracht, von wo aus sie die Nagrachmündung nicht kontrollieren können. So ist es bislang nicht zu einer Konfrontation gekommen. Die würde für die

Soldaten wohl auch übel ausgehen: die Piraten sind ihnen zahlenmäßig fast zehnfach überlegen. Die Ruinen des Turmes und die gut erhaltenen Kellergewölbe werden von den Piraten heute als Unterschlupf genutzt, was sich Turgo von Hinzk und Kunzk teuer bezahlen läßt.

Daß Galjan Ouvensen der Kontaktmann der Piraten in dem Ort ist, wird dem Eingeweihten schon beim Namen seines Gasthauses klar: aus "Schwarzenwein" wird schnell "Warzenschwein", der Spitzname des verhaßten Grafen von Notmark. Entflohene Leibeigene landen früher oder später bei ihm; er führt sie dann zu den Banden. Bei seiner Arbeit kommt ihm außerdem zugute, daß er vom Finkenstein aus den Walsach fast zehn Meilen flussauf- und -abwärts beobachten kann.

Übernatürliches in Walserwacht

Das unbeschädigte Karenfell im Travia-Tempel ist keine Fälschung, sondern ein Wunder der Göttin: die Schnitte erscheinen immer nur dann, wenn Walserwacht und besonders die Nachkommen der Leibeigenen in Gefahr sind.

Aber es finden sich auch Anzeichen anderer übernatürlicher Kräfte - kein Wunder, mündet doch der aus den Tiefen der Walberge (für Morh-Khaddur: aus den Magischen Königreichen) kommende Nagrach direkt gegenüber des Ortes in den Walsach. So scheint einigen Wassergeistern der Jotzenweiher mit seinen weißen Schwänen sehr zu gefallen: in den klirrend kalten Winternächten, wenn der Vollmond die schneebedeckten Bäume glitzern läßt, treffen sie sich hier. Vielleicht zeigt ihretwegen die hölzerne Ifirnstatue auch nach hundert Jahren noch kein einziges Zeichen von Verfall. *(Dieser seltsame See stellt den Schauplatz des Abenteuers „Schwanentanz“ im DLH 27 dar.)*

Unheimlich dagegen ist der Brandplatz: hier, wo der Fluß zum Boronanger wird und Asche die Fluten trübt, geben sich Geister ein Stelldichein, die dem Menschen nicht wohlgesonnen sind. So manchmal steigt in dunkler Nacht ein Toter aus den Wellen, der sein Seelenheil noch nicht

(Für eine Ansiedlung auf der Spielwelt Morh-Khaddur landen die Piraten von Norden her über die eisigen Nordmeere. Ihre Überfälle auf die umliegenden Ortschaften bleiben fast ausschließlich ungerächt, da die abziehenden Boote schnell an den gefährlichen Küsten der Wildländer Schutz finden. Nur im äußersten Notfall suchen sie ihr Heil aber an den Gestaden der Magischen Königreiche.)

Die erwähnten Leibeigenen sind Flüchtlinge, die ihrem Los in den Grenzfestungen, in die sie aufgrund der unterschiedlichsten Straftaten verbannt wurden, entkommen konnten. Bei den Piraten finden sie Unterschlupf und werden gern aufgenommen, denn ihre Angst vor der erneuten Sklaverei läßt sie alle Feigheit im Kampf vergessen.

gefunden hat. Und wenn im Efferdmond wilde, schöne Frauen im Ort auftauchen und sich auf den Weg in die Walberge machen, verschließen die Walserwachter Augen und Ohren. Nie würde es ihnen in den Sinn kommen, den Frauen zu folgen und eines von Levthans Hexenfesten anzuschauen.

Aber es wirken auch Kräfte, die älter sind als die Geschichte selbst: etwa zwei Wegestunden nordwestlich von Walserwacht befindet sich mitten im dichtesten Teil des Tannichts (** auf der Umgebungskarte) eine Bodensenke von etwa 20 Schritt Durchmesser, die von den Nivesen Liskankynsi (Liskas Fährte) genannt wird. Bei genauerem Hinsehen erinnert die Form der seltsamen Mulde tatsächlich an die überdimensionale Spur eines Wolfes, der in Richtung auf das Eherne Schwert lief. Das mag eine Laune Sumus sein - aber warum sieht man, wann immer man die Mulde betritt, den leuchtenden Vollmond am Himmel? Die Nivesen erzählen fesselnde Sagen von Sippenmitgliedern, die von Wölfen abstammen und von diesem Ort magisch angezogen werden. Aber jedesmal, wenn sie ihn betreten, werden sie den Wölfen ähnlicher. Zuerst sind es bernsteinfarbene Augen, dann stark behaarte Körper, zuletzt gleichen sie den heiligen Tieren immer mehr in ihrem rastlosen Leben...



Das Elfenlied

Eine Begegnung am Wegesrand von Thomas Maiwald

Wenn nun der Tag zu Ende geht,
das Licht des Mond's erstrahlt.
Seh ich sie, wie sie vor mir steht,
wie in mein Herz gemalt.

Die Liebe hat uns einst vereint,
dort in der großen Stadt.
Ihr Herz hat oft ganz leis geweint,
wenn Sehnsucht sie gehabt.

Denn auch das Land hat sie geliebt,
wo Blumen hell erblühen,
wo Vogelstimme Friede gibt
und Bäume stehen grün.

Doch in der Stadt verspürt sie Schmerz,
fühlt sich nicht recht geborgen.
Am Abend brach ihr kleines Herz,
und tot war sie am Morgen.

Nun sah ich meinen Fehler ein,
ich sah nicht stilles Bangen.
wie konnt ich nur so grausam sein,
hielt freies Herz gefangen.

Ihr Götter gebt sie mir zurück,
mein Leben ist verdorrt.
Nun wart ich auf des Lebens Glück,
an diesem friedlich Ort.

Irgendwo im Bornland, da wo sie Wälder endlos und sie Seen zahlreich sind, können aufmerksame Wanderer, dieses Lied vernennen, wenn sich der Tag seinem Ende zuneigt. Gesungen wird es von einer traurigen und zugleich lieblichen, männlichen Stimme, und nur, wer aus besonders grobem Holz geschnitzt ist, vermag sich dem Zauber des Gesanges zu entziehen. Wer ein Herz in der Brust hat, das am rechten Fleck sitzt, der wird der Stimme folgen. Sein Weg wird ihn durch unberührte Natur führen, bis er schließlich an einen kleinen See gelangt, dessen Ufer dicht mit Schilf bewachsen sind.

Eine tragische Geschichte

Einst lebte Emetiel Silberweber, von Geburt an halb Mensch und halb Elf, in der großen Stadt Festum, wo er den Beruf des Vaters mit dem Talent der Mutter verband, indem er feine Silberstreifen in wertvolle Tuche einwob. Er genoß sein Leben, und auch wenn sein Haus anders war als das seiner Freunde, so mochten ihn alle, denn er war freundlich und zuvorkommend. Allgemein schätzte man seine fröhlichen Lieder, die er auf den vielen Festen zum besten gab, und sein Harfen- und Flötenspiel war unübertroffen.

Eines Tages traf Emetiel auf einem langen Spaziergang durch die bornländischen Wälder die Aelfe Liasanya Zauber in den blauen Augen. Es war Liebe auf den ersten Blick und so vermählten sie sich bald darauf, als Liasanya Emetiels Kind unter dem Herzen trug. Das Glück der beiden wurde durch das kleine Mädchen, das ihrer Liebe entsprang, nur noch größer und sie lebten eine zeitlang zufrieden in Emetiels eigentümlicher Hütte in Festum.

Doch Liasanya war ein Kind der Natur und bald schon begann sie die Enge der Stadt zu quälen. Häufig zog sie in die Wälder, zeigte ihrer Tochter die Freiheit und sprach mit den Tieren. Doch am Abend kehrte sie stets in das Haus in der Stadt zurück. Je länger Liasanya in Festum lebte, desto kranker wurde sie, aber ihrem Mann sagte sie kein Wort, denn er war glücklich in der Stadt und sie war um sein Glück bedacht.

Eines abends war Liasanya dann zu schwach, um sich von dem eigenen Bett zu erheben. Als Emetiel aus seiner Werkstatt nach Hause kam, fand er seine Frau, kraft- und hoffnungslos. Neben ihr hockte weinend die kleine Lysira.

„Mein Herz mißt die Freiheit“, sprach Liasanya, dann starb sie in den Armen ihres

Mannes. Von dort an war Emetiels Leben ohne Freude. Seine Augen waren gebrochen, sein Herz schlug ohne Glück. Er nahm Liasanya und seine Tochter und zog mit ihr in die weiten Wälder des Bornlandes. Nie wieder hörte man in Festum etwas von dem Elfen und der kleinen Lysira.

Verborgen an einem See

Emetiels Flucht endete an einem kleinen abgelegenen See, dessen Schilfbewuchs gut war, um hier ein neues Heim zu errichten. Nachdem er seine Frau beerdigt hatte, begann er, aus altem Holz eine Hütte am See zu bauen, die von dem hohen Schilf gut verborgen gehalten würde. Nachdem er den Pfahlbau beendet hatte, pflanzte der Halbelf in mehreren Körben Brombeeren und wilden Wein. Diese Körbe stellte er dann an die Wände seines Hauses und ließ die Pflanzen daran hochwachsen. Mit der Zeit wucherten besonders die Brombeeren derart, daß man die Hütte heute kaum noch erkennen kann.

Erreichen kann man die Behausung über einen kleinen Steg, der allerdings hinter einigen Büschen verborgen und somit schwer zu finden ist. Auch auf diesem Zugang wurden mehrere Blumenkörbe gestellt oder geschickt in die Holzbohlen eingearbeitet. Vom Frühjahr bis in den Herbst hinein wirkt das Heim Emetiels und seiner Tochter Lysira wie ein blühender Garten, und einige Früchte wachsen den beiden Elfen direkt auf den Küchentisch.

Im Inneren der Hütte setzt sich der Pflanzenbewuchs fort. Nur hier sehen die Pflanzen alle so aus, als hätte ihnen jemand befohlen, als Tisch, Stuhl oder Bett zu wachsen. Keiner der Einrichtungsgegenstände wurde gezimmert, alle bestehen aus merkwürdig gewachsenen Sträuchern und Bäumchen, deren Wurzeln bis in den See hineinreichen.

Auch die Umgebung der Hütte ist ein einziger Garten aus bunten Blumen und hübschen Gräsern. Hier und da lassen sich wilde Him-, Brom- oder Erdbeeren finden, und nahe Pflaumen- und Kirschbäume sorgen dafür, daß die beiden Elfen immer einen reich gedeckten Tisch haben.

Auf einer Lichtung, nicht weit entfernt, hat Emetiel vor vielen Jahren seine Frau begraben. Heute ist diese Lichtung ein einziges Meer aus Blumen, deren Farben den Betrachter zu bezaubern scheinen. Der Halbelf ist oft mit seiner Tochter an diesem Ort, um sie in die Geheimnisse der elfischen Zauberei einzuweisen.

Emetiel Silberweber

Nach dem Tod seiner Frau wich die Freude für lange Zeit aus dem Herzen des schlanken Elfen mit den hellblonden Haaren. Erst seine Tochter gab seinem Leben einen neuen Sinn und ein wenig des Glückes zurück, das er empfand, wenn er mit Liasanya zusammen war. In den vielen Jahren, in denen er nun in der Wildnis der bornländischen Wälder lebt, hat er viel von dem vergessen, was einmal wichtig für ihn war. Er spricht nur noch Isdira, denn die menschlichen Worte sind ihm verhaßt geworden.

Emetiel lebt sehr zurückgezogen und vermeidet es nach Möglichkeit, Kontakt mit anderen aufzunehmen. Und so wird er sich auch eventuellen Besuchern nicht zu erkennen geben, sondern eher hoffen, daß sie bald wieder gehen. Sollte er zufällig doch gefunden werden, so verhält sich der Halb-

elf freundlich, läßt aber keinen Zweifel daran, daß er seinen Besuch so schnell wie möglich wieder loswerden möchte.

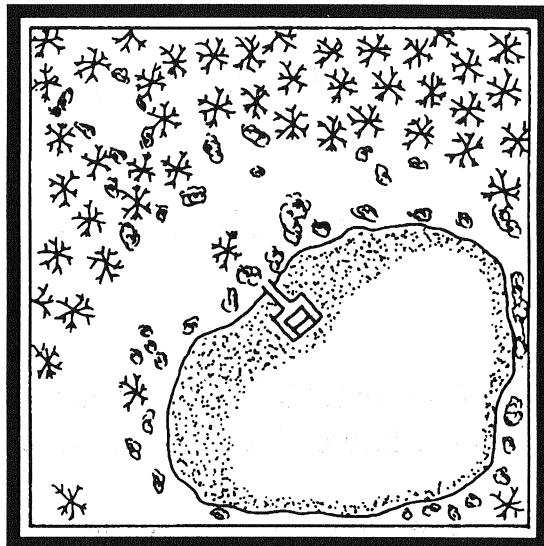
Sein ganzer Stolz und seine einzige Freude ist die kleine Lysira, die ihn an ihre Mutter erinnert. Ständig ist er bei ihr, zeigt ihr den Wald mit all den Tieren und Pflanzen und weist sie in elfische Geheimnisse ein. Gerät sie in Gefahr, so wird Emetiel alles daran setzen, ihr zu helfen, auch wenn er sein eigenes Leben riskieren müßte.

Jeden Abend setzt sich der Halbelf mit einer Laute vor sein Haus und singt sein trauriges Lied. Dann setzen sich viele Vögel auf seine Beine und Schultern und kleine Waldtiere kommen herbei, um seinen Tönen zu lauschen. Anschließend sitzt Emetiel noch lange einfach nur so da und erinnert sich an Liasanya. Oftmals rinnen ihm einige Tränen die Wangen herab.

Lysira Zauber in den blauen Augen

Emetiels Tochter ist ihrer Mutter wie aus dem Gesicht geschnitten. Sie hat lange schwarze Haare und von ihren strahlend blauen Augen geht ein merkwürdiger Zauber aus, der jeden in den Bann zu ziehen scheint, der zu tief in sie hineinsieht. Lysira trägt fast ausschließlich Kleidung aus Stoffen, die ihr Vater für sie gewebt hat, und die sie sich inzwischen selbst schneidert. Nur in der kalten Jahreszeit greift sie auf Lederkleidung zurück.

See. Geschieht dies allerdings einmal, würde sie die Fremden gern sehr viel fragen, aber leider verstehen die Menschen ihre Sprache nicht.



Meistens ist die junge Elfe damit beschäftigt, mit ihrem Vater durch die Wälder zu ziehen. Dann stellt sie ihm unzählige Fragen - ihr Wissensdurst scheint einfach unstillbar zu sein.

Abenteuervorschlag

Als Emetiel noch in Festum lebte, hatte er einen Freund, mit dem er alles teilte. Dieser hieß Jhenok Diverling und er verbrachte viel Zeit mit dem Halbelfen. Irgendwann fanden die beiden Freunde auf der Straße einen Goldbatzen und beschlossen, in durchschneiden zu lassen. Ein jeder befestigte seine Hälfte an ein Lederband und trug sie fortan ständig bei sich.

Nun leidet Jhenok an einer schweren Krankheit, die ihn mit Sicherheit das Leben kosten wird. Er läßt einige Abenteurer kommen, gibt ihnen seine Hälfte des Batzens und bittet sie, seinen Freund Emetiel zu suchen und zu ihm zu bringen, denn er möchte ihn noch einmal sehen, bevor er in Borons Hallen Einzug halten wird.

Wie die Helden den Halbelfen finden, und was aus der Geschichte wird, bleibt dem Spielleiter überlassen. Es ist aber sicher, daß es einfacher sein wird, Emetiel und seine Tochter zu finden, als ihn davon zu überzeugen, noch einmal nach Festum zurückzukehren.

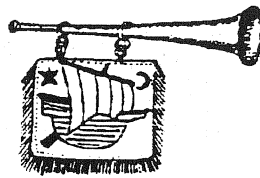
MU:	12	AG:	2	MR:	13	Stufe:	14
KL:	16	RA:	4	LE:	45	Größe:	2,05
IN:	15	HA:	7	AE:	37	Haarfarbe:	
CH:	15	TA:	2	KE:	-	hellblond	
FF:	16	JZ:	3	AT:	14	Augenfarbe:	
GE:	14	NG:	2	PA:	14	graublau	
KK:	11	GG:	1	Alter:	58 Jahre		

Waffen: Rapier, Dolch

Herausragende Talente: Stichwaffen 12, Bogenbau 14, Textilarbeiten 15, Sinnenschärfe 17, Sich verstecken 12, Wildnisleben 14

Zaubersprüche: Bannbaladin 11, Weiße Mähne und goldner Huf 9, Spurlos 12, Balsamsalabunde 13, Adleraug und Luchsenohr 13, Sensibar - wahr und klar 10, Blitz dich find 11, In See und Fluß 10, Visibili Vanitar 13

Lysira ist ein fröhliches Mädchen, die das Leben mit ihrem Vater in der freien Natur sehr genießt. Sie kennt nur sehr wenige Menschen, denn nur selten verirren sich Wanderer oder Fallensteller an den kleinen



Schiffahrt kommt zum Erliegen

Albernia wird nun auch von der Natur hart geprüft. Wer hätte jemals einen derart strengen Winter im Phex erlebt. Selbst die Geschichten der Bewohner der Krakeninsel berichten nicht von einem Winter, in dem der Schiffsverkehr völlig zum Erliegen gekommen ist. Der Grund dafür ist die dicke Eisdecke, die den Großen Fluß bis zur Mündung ins Meer der sieben Winde überzogen hat, und somit jegliche Schiffahrt unmöglich macht.

Im Hafen von Havena sind fleißige Helfer und Soldaten der Garnison ständig damit beschäftigt, die Eisdecke aufzubrechen, damit die vielen vor Anker liegenden Schiffe nicht zerdrückt werden. Und so ist zu jeder Tageszeit das Schlagen von Äxten, Spitzhacken und schweren Hämmern zu hören.

Problematisch ist auch die Versorgung der Stadt mit Brennmaterial. Das Moor ist derart gefroren, daß es den Torfstechern schon seit zwei Monden unmöglich

ist, Torf als Brennstoff in die Stadt zu schicken. Die im Sommer angelegten Holzreserven sind nahezu verbraucht, so daß Holz so teuer ist wie nie zuvor. Viele Havener haben bereits jetzt damit begonnen, ihre Möbel zu verbrennen.

Einzigartig für diesen Winter sind auch die enormen Schneemassen, die ein Fortkommen auf den Straßen nahezu unterbinden. Wenn sich Firun nicht bald gnädig zeigt, gehen wir schweren Zeiten entgegen. *ami*

Zwölfgötter vollständig

Aufgrund des harten Winters beschloß der Ältestenrat in einer Notsitzung den Bau eines Firuntempels in Havena, um den Wintergott für kommende Winter gnädig zu stimmen. Die Stadtkasse stellt den dafür nötigen Betrag in voller Höhe zu Verfügung.

In der gleichen Sitzung wurde auch die Erhöhung der Toten- und Heiratssteuer beschlossen, die den Fehlbetrag für den Tempelbau wieder einbringen soll. Unklar ist noch, in welchem Stadtteil der neue Tempel errichtet werden wird. Einiges spricht dafür, daß Ober- oder Unterfluren ein weiteres Gotteshaus zugesprochen bekommt, aber es gibt auch Bestrebungen, die Feldmark durch ein solches Gebäude aufzuwerten. Dort be-

finden sich noch immer Ruinen, die den Stadtteil seit einem Großfeuer vor 46 Jahren verschandeln. Der Ältestenrat wäre durchaus daran interessiert, diese Ruinen verschwinden zu lassen. Was bedeutet der neue Tempel nun aber für Havena? Zunächst einmal sind nun alle Zwölfgötter in unserer Stadt vertreten. Dies ist einer Hauptstadt eines Königreiches durchaus würdig. Probleme wird nun allerdings erneut der Ältestenrat bekommen, der dem neuen Gotteshaus gewiß einen Sitz zugestehen muß.

Übrigens: Wenn man Stimmen aus dem Rat der Kapitäne Glau-ben schenken darf, so soll dem-nächst im Südhafen ein Tempel für den Thorwaler-Gott Swafnir gebaut werden. *jag*

Havena-Palast

Bestes Hotel in Havena

Garethter Straße
mit Mietstall und
eigenem Badehaus

Diebe im Münzmuseum

In der Nacht vom 4. auf den 5. Phex drangen dreiste Diebe in das Münzmuseum ein und stahlen einige wertvolle Geldstücke aus der Zeit Rohals des Weisen. Wahrscheinlich ist es den Wachmännern zu verdanken, daß es zu keinem größeren Schaden kam.

Der Markvogt gibt indes bekannt, daß jeder, der den Dieben dieser Münzen helfe mit besonders schweren Strafen rechnen müsse. *ghb*

Gastspiel dauert an

Da alle Wege von und nach Havena unbegebar sind, hat sich die Kencha-Kombo-Bänd entschlossen, ihr Gastspiel in der Stadt zu verlängern. Sie spielen in den nächsten Tagen im Haus der Künste, im Gasthaus "Esche und Kork", im Gasthaus "Walfisch" sowie im Rahjatempel auf. Freundlicherweise stellten sie der Redaktion den Text ihres bekanntesten Liedes zu Verfügung, den wir in dieser Ausgabe veröffentlichen werden.

Kbm

TAIFUN

Kennt ihr Taifun,
den großen Taifun?

Legt euch nicht an
mit dem starken Taifun

Refrain
He, ho, ihr Seeleut habt acht!

Des nachmittags
nach der großen Schlacht

Er ist ein Seeräuber
besonderer Art

Der letzten Schlacht
gegen Ragnar den Toten

Er enterte Ragnar
des Roten sein Boot

Vom Schiff voll beladen
nahm er alles mit

Der Frauen hatte
er viele zuhauf

Die Fässer mit Bier
leerten sich rasch

Er nahm sie einfach
wie es ihm gefiel

Nach 30 Hörnern
der letzte der stand

Swafnir hilft ihm
bei stürmischer See

war Taifun,
der große Taifun

In eigener Sache

Aufgrund der besonders furchtbaren Kälte können wir in der nächsten Zeit nicht mehr für die gewohnte Qualität der Fanfare sorgen. Meldungen aus anderen Teilen unseres Königreiches oder aus dem restlichen Aventurien erreichen uns fast überhaupt nicht mehr, so daß es uns unmöglich ist, aktuelle Meldungen aus diesen Gegenden zu bringen. Zudem bereitet es uns

Schwierigkeiten, in diesen Tagen den Druck vorzunehmen, da wir unsere Räume aufgrund des Brennmaterialmangels nicht anständig heizen können. Deshalb wird die Havena-Fanfare bis auf weiteres nur noch einmal im Mond erscheinen. Wir hoffen natürlich, daß der Frühling in diesem Jahr etwas früher kommt, so daß die Fanfare wie gewohnt verteilt werden kann.

Kurznachrichten

aus Albernä

SCHWARZMARKT

Notzeiten rufen immer irgendwelche Gauner auf den Plan, die mit dem Elend der Menschen Profit machen wollen. In Havena soll Brennmaterial für unglaubliche Preise auf dem Schwarzmarkt verkauft werden. Sowohl Käufer als auch Verkäufer müssen damit rechnen, schwer bestraft zu werden, wenn sie von der Garde erwischt werden, denn Schwarzhandel ist in Havena strengstens untersagt.

TRAGISCHER TOD

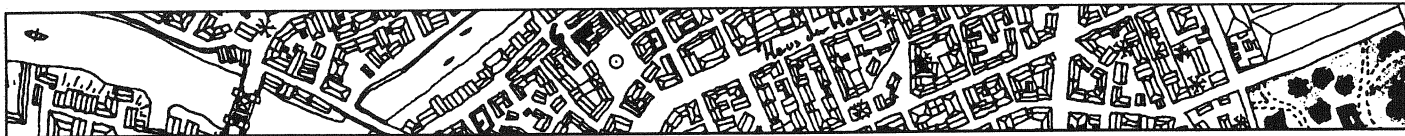
Am 3. Phex verstarb im Alter von 30 Jahren Nerbald Dallig, der Außenstürmer unserer Havena-Bullen. Es ist nicht bekannt, woran er verstarb.

RÄUMDIENST

Der Bürgermeister weist noch einmal darauf hin, daß es die Pflicht eines jeden Havener ist, die Wege vor seinem Haus so gut wie möglich schneefrei zu halten.

KURZ VERMERKT

In Havena leben 42 Thorwaler
Südhafen soll im Frühjahr
ausgebaut werden # # Bier-
preise bleiben stabil # # 12 er-
frorene Necker gefunden.



Stadtgeflüster

Organisationen in Havena

von Andreas Michaelis

Teil 2

“Als im Jahr 527 vor Hal der weise Rohal das Volk des Mittelreiches zu führen begann, wollten auch die Havener nicht länger unter der Knute der Praiospriester leben. Und so sammelten sich die Menschen der Stadt und der Umgegend unter der Führung der havenischen Kapitäne und zogen gegen den Tempel des Sonnengottes. Doch sie fanden das Gotteshaus verlassen. Still und heimlich hatten die Geweihten und Priester die Stadt verlassen und ließen einen geplünderten Tempel zurück.

Da war die Freude der Stadtbevölkerung groß und allenorts tanzten die Menschen auf den Straßen. Die Kapitäne, die zum Sturm geblasen hatten, wurden gefeiert, und man bat sie, die Regierung der Stadt zu übernehmen, bis einst wieder ein Fürst von Havena aus über Albemia herrschen würde.

(Aus “Havena zu Zeit Rohals des Weisen” von Domnall Dalpert, 16 Hal)

Rat der Kapitäne

Der Rat der Kapitäne übernahm die Regierungsarbeit in Havena, nachdem die Priester des Praios im Jahr 527 vor Hal vertrieben worden waren, und er blieb das höchste Gremium der Stadt, bis Fürst Thorn Bennain im Jahr 292 vor Hal den Ältestenrat wieder einsetzte. Den Kapitänen wurde aber nicht alle Macht aus den Händen genommen, denn der Fürst überließ ihnen die Koordination der Hafen- und Seefahrtsbelange.

Im Jahr 145 vor Hal wurde der Rat der Kapitäne dem Ältestenrat untergeordnet, wobei diese Unterordnung rein formell stattfand. Noch immer kontrollierte der Rat der Kapitäne alle Hafenanlagen.

Der Rat der Kapitäne wählt fünf Vertreter aus den eigenen Reihen in den Ältestenrat, in dem ihre Macht recht beschränkt ist. Nach altem Recht ist es den Kapitänen aber möglich, sich direkt an den Fürsten oder den Markvogt zu wenden, so daß sie die Beschlüsse des Ältestenrates umgehen können.

Heute beschränken sich die Aufgaben des Rates auf die Belange der Schifffahrt. Ihm

unterstehen die Lotsenvereinigungen, sämtlichen Hafenbüros und die Hafenwehr, und er arbeitet eng mit den Efferdbrüdern zusammen.

Dem Rat der Kapitäne gehören neben allen Schifffahrtskapitänen aus Havena auch die Gildenoberhäupter der Fluß- und Seelotsen an. Alle drei Jahre wählen sie aus ihrer Mitte ein neues Oberhaupt und vier weitere Vertreter, die dem Rat der Kapitäne im Ältestenrat repräsentieren sollen. Versammlungen des Rates werden meist zweimal im Monat abgehalten. An ihnen kann jeder Kapitän teilnehmen, der zur Zeit der Versammlung in Havena ist. Ihnen ist es gestattet, Vorschläge und Anträge einzubringen, über die auch abgestimmt wird. Die fünf gewählten Vertreter des Rates sind aber nicht an diese Abstimmung gebunden, sondern entscheiden nach ihrem eigenen Gewissen.

Der Rat der Kapitäne hat einige Büros im Stadthaus, in denen Beamte die Arbeit der Vertreter erledigen.

Oberhaupt des Rates ist Yanna Nergard, eine Frau mittleren Alters, die dieses Amt bereits zum zweiten Mal innehat. Niemand zweifelt momentan an ihrer Wiederwahl

im Jahr 24 Hal, da sie einige erstaunliche Erfolge vorzuweisen hat.

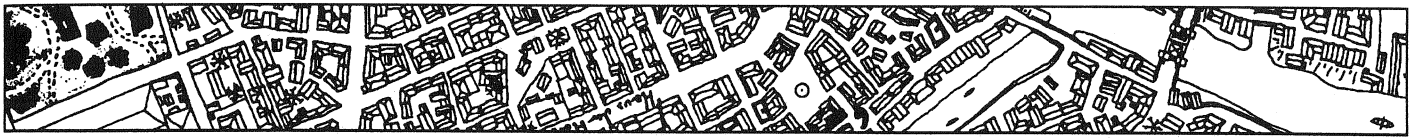
Der Rat der Kapitäne im Spiel:

Obwohl der Rat die Seefahrer und die Flußschiffer seit vielen hundert Jahren vereint, sind die beiden Gruppen (genau wie die beiden Lotsengilden) nicht besonders gut aufeinander zu sprechen. Das liegt sicherlich daran, daß die Seefahrer die Flußschiffer für Kapitäne zweiter Wahl halten. Ein Antrag aus dem Jahr 67 vor Hal macht dies deutlich:

“Verehrter Vorsitzender,

hiermit beantrage ich, Diman Ruadhin, Kapitän der Seeschwalbe, daß fortan jeder Seefahrerkapitän zwei Stimmen im Rat bekomme. Es ist mehr als offensichtlich, daß die Flußschiffer nicht den nötigen Weitblick besitzen, um den Hafen mit all seinen Problemen einwandfrei zu führen.”

Dieser Antrag löste einen heftigen Streit aus, der erst endete, als der Ältestenrat schlichtend eingriff.



Die Helden könnten in diesen Streit durch einen dummen Zufall hineingeraten. Eines der Flußschiffe könnte beim Ausfahren aus dem Hafen sinken und somit die Einfahrt für längere Zeit blockieren. Sofort werden die Schreie der Seefahrer laut, die Flußschiffer seien allesamt unfähig. Man sollte sie zwingen, über kleinere Arme des Großen Flusses die Stadt zu verlassen.

Da den Flußschiffern das Sinken des Schiffes nicht ganz geheuer ist, werden die Helden damit beauftragt, der Sache nachzugehen. Was letztlich hinter der Sache steht, überlasse ich dem Spielleiter. Die beiden Parteien sollten aber auf keinen Fall für alle Zeiten gespalten werden.

Die Hafenwehr

Eine Besonderheit des Hafenviertels ist die Hafenwehr, die zwar formell zur Stadtgarde gehört, die ihre Befehle allerdings direkt vom Rat der Kapitäne bekommt, dem sie untersteht. Sie umfaßt etwa 20 Soldaten, die am Tage und in der Nacht speziell an den Kaianlagen des Hafens für Ruhe und Ordnung sorgen. In den drei Hafenbüros ist es möglich, Hafengardisten für den Schutz der eigenen Schiffe zu engagieren.

Da die Hafenwehr außer einem kleinen Büro mit einer einzigen Zelle kein weiteres Haus hat, werden Straftäter in die Garnison gebracht. Im Kriegsfall haben sich die Soldaten den Seekriegern unterzuordnen.

Yanna Nergard Vorsitzende des Rates der Kapitäne

Yanna Nergard ist 37 Jahre alt und hat das Kommando über das Flußschiff

“Efferdtreu”. Sie trägt am liebsten Hosen, so daß sie mit ihren kurzen Haaren und der Kapitänsmütze oftmals wie ein Mann wirkt. Ihr Gesicht ist wettergegerbt und ihren Händen sieht man an, daß sie harte Arbeit an Bord eines Flußschiffes gewohnt ist, auch wenn sie die meiste Zeit in ihrem Büro im Stadthaus verbringt. Seit vielen Jahrzehnten ist es ihr in ihrem Amt als Vorsitzende des Rates der Kapitäne gelungen, daß endlich wieder ein Flußschiffer zum Vorsitzenden des Rates gewählt wird, was sie größtenteils ihrer enormen Überzeugungskraft zu verdanken hat.

Ihr ist es anzurechnen, daß es in den letzten vier Jahren seit ihrer Amtseinsetzung nicht mehr zu handgreiflichen Konflikten zwischen den Seefahrern und den Flußschiffern gekommen ist. Es kam sogar zu freundlichen Annäherungen unter den beiden Parteien.

Yanna wurde in Havena geboren, und bereits mit achtzehn Jahren erbte sie die “Efferdtreu” von ihrem Onkel, der keine Nachkommen hatte. Nachdem sie ihr Kapitänspatent erworben hatte, begann sie auch, sich im Rat der Kapitäne zu engagieren. Sie konnte nie verstehen, warum sich Seefahrer und Flußschiffer derart unversöhnlich in den Haaren lagen, und sie begann alsbald, dagegen anzukämpfen. Rannte sie anfangs noch gegen standhafte Mauern an, schaffte sie es mehr und mehr, die beiden Parteien zueinander zu führen.

Diese Mühen wurden belohnt, als man sie im Jahr 15 Hal zur Vertreterin des Rates machte.

Im Ältestenrat begann sie sogleich damit, die Interessen der Schiffahrer zu vertreten und erreichte unter anderem die

Finanzierung der Erneuerung des Bennain-Dammes, der durch Ratten arg in Mitleidenschaft gezogen worden war. Einige baufällige Hafenanlagen wurden aufgrund ihres Engagements ausgebaut, und die Hafenwehr wird seit 17 Hal zu 25% von der Stadt bezahlt.

All diese Erfolge brachten ihr im Jahr 18 Hal die Wahl zur Vorsitzenden des Rates der Kapitäne ein, wobei nur einige starrköpfige Traditionalisten verhinderten, daß die Wahl einstimmig war. Aber neben dem Erfolg kamen auch Probleme, denn Yanna machte sich mit ihrer Art nicht nur Freunde.

Neben den schon angesprochenen Traditionalisten in den Reihen der Seerfischer gehören auch viele Abgeordnete des Ältestenrates zu ihren Feinden. Glaubt man den Gerüchten, so hat sie ausgerechnet in Ardach Herlogan einen Gegenspieler gefunden.

Seit etwa einem Jahr kämpft die engagierte Frau dafür, daß alle Schmuggler, Piraten und Diebe, die bei Übergriffen auf Schiffe und Hafenanlagen von der Hafenwehr erwischt werden, der Gerichtsbarkeit des Rates der Kapitäne unterstellt werden, dessen Gesetze wesentlich härter und unbürokratischer sind. Sie ist der Meinung, daß die Verbrechen nur so eingedämmt werden können, und die meisten Kapitäne teilen diese Meinung. In diesem Zusammenhang wurde erst kürzlich ein Attentat auf Yanna Nergard verübt. Der Täter konnte entfliehen.

Meisterinformation:

Unter den Kapitänen und Lotsen hält sich hartnäckig das Gerücht, daß Yanna die Tochter von Halman Bennain und einer Kurtisane sei. Die Vorsitzende des Rates weist diese Vermutungen aber stets zurück.

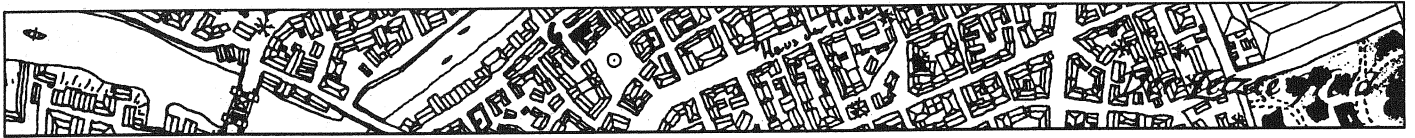


Yanna Nergard:

MU:	14	AG:	5	MR:	-1	Stufe:	10
KL:	14	RA:	1	LE:	63	Größe:	1,74
IN:	13	HA:	3	AE:	-	Haarfarbe:	
CH:	15	TA:	4	KE:	-	schwarz	
FF:	11	JZ:	3	AT:	15	Augenfarbe:	
GE:	13	NG:	4	PA:	14	blau-grau	
KK:	10	GG:	2	Alter:	37 Jahre		

Waffen: Entermesser, Dolch

Herausragende Talente: Stichwaffen 11, Betören 14, Rechtskunde 11, Menschenkenntnis 17, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 15



Krötenaug' und Spinnenbein

Eine Havena-Ergänzung
von Andreas Michaelis

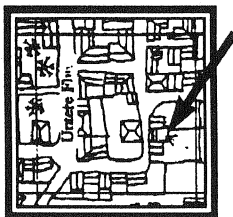


“... und somit sehen wir es als erwiesen an, daß die Kunst des Wahrsagens überhaupt nichts mit der Ausübung arkaner Wissenschaften zu tun hat. Vielmehr beruht diese Kunst auf genauestes Beobachten der Sterne und der gekonnten Anwendung der hochlöblichen Mathematik. Deshalb mögen wir nicht einzusehen, weshalb die Wahrsagerei innerhalb der Stadtmauern von Havena verboten werden solle.”

(Aus “Reden Albernische Fürsten” von Larona Seeträumerin, 4 Hal)

Wahrsager hat es - wenn man den Aufzeichnungen des Efferdtempels glauben kann - schon vor mehr als 1000 Jahren in Havena gegeben. Einige von ihnen sollen sogar das Große Beben vorausgesagt haben, doch ihre Warnungen wurden schlicht und ergreifend ignoriert. Heute ist die Zahl der havenischen Wahrsager recht beschränkt, denn nur wenige Bürger haben das Verlangen, die eigene Zukunft kennenzulernen.

Einer dieser Wahrsager ist Shanor Scheil, dessen Haus in der Winkelgasse im Stadtteil Unterfluren (alt: Nr. 135, S/39; neu: G/14) zu finden ist. Er ist in Havena groß geworden und hat das Handwerk des Wahrsagers von seiner Mutter gelernt. Gebaut wurde das kleine Haus von seinem Vater, der Vorsteher in einem Kaufmannskontor war, was ihm einen gewissen Reichtum einbrachte.



Das Gebäude

Bei dem Gebäude handelt es sich um ein schmales Fachwerkhaus mit zwei Stockwerken, das einen neuen Anstrich gut gebrauchen könnte. Äußerlich ist kaum zu

erkennen, daß sich hier eine Wahrsagers niedergelassen hat, lediglich ein kleines Türschild mit der Aufschrift “Shanor Scheil - Astrologe und Mathematiker” weist darauf hin, daß in den Mauern des Gebäudes ein gelehrter Mann wohnt, der sich mit der Zukunft der Menschheit auseinandersetzt.

Die Tür ist ständig verschlossen, und mittels eines gewaltigen Türklopfers aus Messing kann der Besucher um Einlaß bitten. Da Shanor etwas schwerhörig ist, sollte jeder, der ihn um Rat bitten möchte, ein wenig Geduld beweisen, denn oftmals hört der Astrologe das Klopfen nicht.

E1 Geschäftszimmer

Da es sich von der Wahrsagerei allein nicht leben läßt, verkauft Shanor neben vielen Kräutern und Salben auch allerlei Talismane, die ihren Trägern vor ganz speziellen Gefahren zu schützen wissen. Diese liegen in vielen Kisten und Truhen herum, während die Regale hoffnungslos mit Tiegeln, Schachteln, Fläschchen und einer Unzahl von ausgestopften Mäusen, Ratten, Kaninchen und Vögeln vollgestopft sind. Für den außenstehenden Betrachter muß das Durcheinander in diesem Raum wie das absolute Chaos vorkommen, aber Shanor findet das, was er sucht, immer schnell.

Shanor hat hier die sonderbarsten Mittelchen gesammelt, die bei Leiden wie Alpträumen, Hühneraugen, Schluckauf, Schlaflosigkeit, Zahnschmerzen oder Hautausschlag helfen sollen. Meistens schmecken sie bitter, doch es kommt nur sehr selten vor, daß sich die Käufer beschweren. Offensichtlich wirken die Mittel auch.

E2 Astrologisches Zimmer

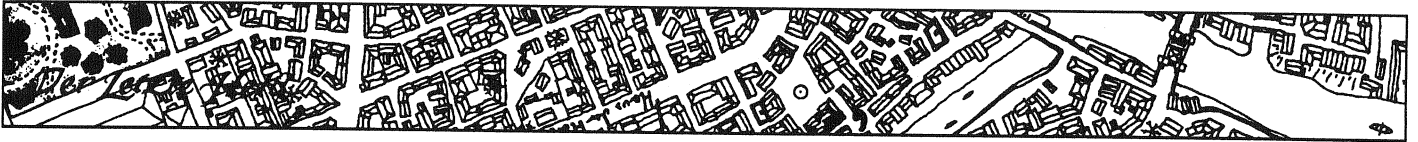
Dies ist der Arbeitsraum des Wahrsagers Shanor. Hierher bittet er Kunden, die ein ausführliches Horoskop erstellt haben wollen, oder die einfach nur wissen wollen, wie sich das Wetter weiter entwickeln wird und inwiefern sich dies auf die Ernte oder auf Rheuma auswirken wird.

In der Mitte des Raumes steht ein großer, massiver Schreibtisch, auf dem sich Lineale, Zirkel und merkwürdige Karten befinden, auf denen wiederum der Sternenhimmel abgebildet ist. In den Regalen steht eine Vielzahl an astrologischen Büchern, deren Lektüre für den Laien keinerlei Verständnis zu erbringen vermag. Die Truhen und der Schrank enthalten fast ausnahmslos Schriftrollen, die sich mit dem Lauf der Sterne, den Sternzeichen, der Mathematik und der Mechanik beschäftigen. Auch an den Wänden hängen verschiedene Karten, die den Sternenhimmel in den drei Sommermonden zeigen.

Vor dem Fenster hängen schwere Samtvorhänge, die nur sehr selten geöffnet werden, da es Shanor vermeiden will, daß ihn jemand bei der Arbeit beobachtet. Beleuchtet wird der Raum von mehreren Kerzen, was man an den unzähligen Wachsflecken auf Tisch und Fußboden erkennen kann.

E3 Flur

Über diesen Flur erreichen die Untermieter Shanors den Hinterhof, von wo aus sie über eine schmale Treppe in das Obergeschoß gelangen können. Der Schrank, der hier steht, enthält die verschiedensten Kleidungsstücke des Astrologen.



E4 Schlafkammer

Diese kleine Kammer wird von Shanor ausschließlich zum Schlafen benutzt. In der Truhe bewahrt er seine Schuhe auf.

E5 Küche

Wenn Shanor nicht arbeitet, hält er sich zumeist in der Küche auf, die er im Winter durchgehend heizt. Auch hier lassen sich unzählige astrologische Tafeln und Karten finden, die bestimmte vom Mondzyklus abhängigen Kräuterwirkungen erläutern und die die Unordnung in diesem Raum komplettieren.

Das Obergeschoß

Den oberen Teil des Hauses vermietet Shanor für 5 Dukaten monatlich vornehmlich an Absolventen der Kriegerschule. Momentan stehen die vier Räume allerdings leer. In Raum O3 befindet sich eine Leiter, über die man den Dachboden erreichen kann.

Der Dachboden

Auch dieser Teil des Hauses wird von dem Astrologen genutzt. Er hat hier ein sehr kostspieliges Fernrohr aufgestellt, mit

dessen Hilfe er den nächtlichen Himmel durch zwei Luken im Dach beobachten kann. Oftmals sitzt er hier bis spät in die Nacht, beobachtet, zeichnet und rechnet.

Shanor Scheil

Shanor ist ein beliebter Mann, dessen Haare meistens kurzgeschnitten sind, und der einen dichten, schwarzen Vollbart trägt. Seine Kleidungsstücke wirken mitunter etwas mitgenommen, denn oftmals fehlt ihm die Zeit und das Geld, um sich neue zuzulegen. Seit seinen frühesten Jugendjahren beschäftigt er sich mit den Sternen und ihren Laufbahnen. Im Tempel der Peraine lernte er die Kunst des Rechnens und eigentlich hätte er ein Geweihter werden wollen, doch nach einem Besuch der Bibliotheken in Kuslik stand für ihn fest, daß es noch viele astrologische Geheimnisse gab, die es zu lüften galt, und so begann er, sich nur noch mit den Gestirnen zu befassen.

Für Shanor bedeutet Wahrsagerei nicht das Ausweiden irgendwelcher Katzen oder die Befragung fragwürdiger Geister. Seiner Meinung nach haben die Götter die Zukunft aller Menschen in die Sterne geschrieben, und nur, wer dies zu entzif-

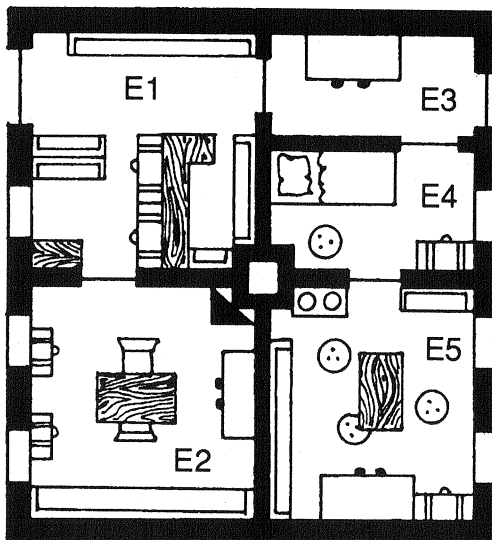
fern versteht, wird das ihm vorgesehene Schicksal erkennen und auf es eingehen können. Diese Theorien untersucht der wortkarge und schwerhörige Mann mittlerweile seit zwei Jahrzehnten.

Im Jahr 15 Hal verfaßte er ein Buch mit dem Titel "Die Zeichen der Götter", das aber nicht veröffentlicht wurde, da es von der Inquisition als bedenklich eingestuft wurde. Nur die Tatsache, daß er eine tiefe Freundschaft zu Praiosson Greiffas pflegt, bewahrte ihn vor der gründlichen Überprüfung durch die Inquisitoren.

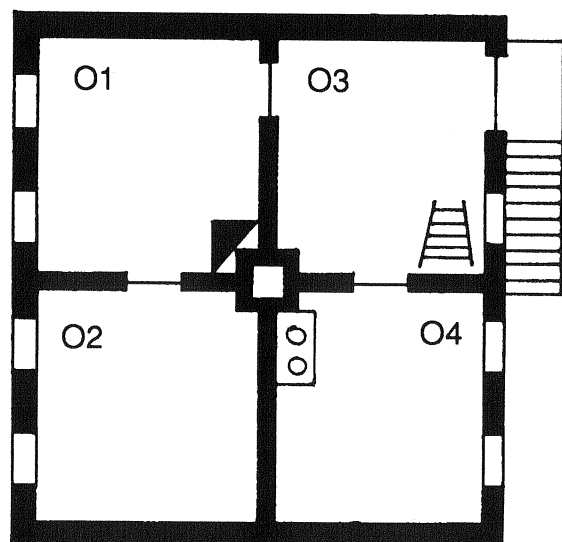
Shanor ist außerdem eng mit Leonardo und Thyros Prahe befreundet, die einige seiner Theorien unterstützen. Aber gerade Thyros Prahe ist oftmals eher geneigt, dem Astrologen zu widersprechen. Inzwischen umfaßt sein Werk über die Zeichen der Götter mehrere hundert Seiten, und Shanor plant eine Reise nach Kuslik, um den Gelehrten des Hesindetempels seine Theorien zu erläutern.

Verblüffend ist, daß die Wahrsagen des Shanor Scheils in acht von zehn Fällen eintreffen. So sagte er den Bruderkrieg in Havena, das Verschwinden des Gardehauptmannes Bard Cheannard und den strengen Winter des Jahres 22 Hal voraus.

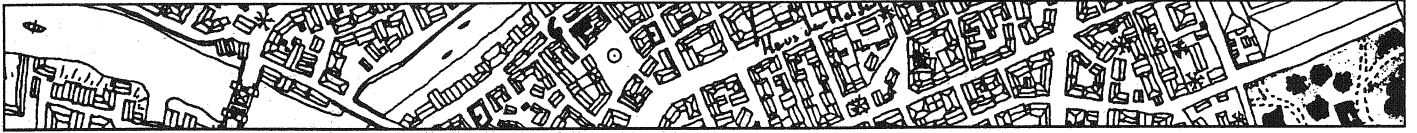
Das Haus des Wahrsagers



Erdgeschoß



Obergeschoß



Es ist daher auch nicht sehr verwunderlich, daß sich selbst - wie man sich hinter vorgehaltener Hand erzählt - dem Markvogt Ardach Herlogan sehr nahestehende Personen auf den Rat der Horoskope und Prophezeiungen wenn nicht verlassen so doch zumindest nicht verzichten. Dies jedoch käme, sollte es je bewiesen werden, einem Eklat gleich, denn auch wenn die Inquisitoren ihre Nasen inzwischen in andere Richtungen riechen lassen, so ent-

sinnen sie sich sicherlich noch der Spur, der sie vor gar nicht so langer Zeit folgten, und die damals nur ungekonnt verwischt wurde. Und so weiß Shanor nur zu gut, daß ihm offensichtliches Ansehen und Reichtum leicht zur Gefahr werden können.

Um trotzdem die Meinung des Sternenlesers einholen zu können, schicken die angesehenen Bürger Havenas sicherheitshalber nur unauffällige Vertraute, die ihnen die Horoskope in versiegelten Umschlägen überbringen.

Der Astrologe läßt sich mit seinen Prophezeiungen sehr viel Zeit, so daß es oftmals eine Woche und mehr dauert, bis er ein Horoskop erstellt hat. Shanor hütet sich aber davor, seinen Kunden die ganze Zukunft zu verraten, denn er fürchtet sich vor den Göttern, die es ihm übelnehmen könnten, wenn die von ihnen erdachten Schicksale verändert würden.

Shanor Scheil

MU: 10	AG: 6	MR: 1	Stufe: 12
KL: 16	RA: 2	LE: 56	Größe: 1,67
IN: 17	HA: 3	AE: -	Haarfarbe:
CH: 13	TA: 4	KE: -	schwarz-grau
FF: 12	JZ: 1	AT: 10	Augenfarbe:
GE: 10	NG: 7	PA: 8	braun
KK: 9	GG: 2	Alter: 53 Jahre	

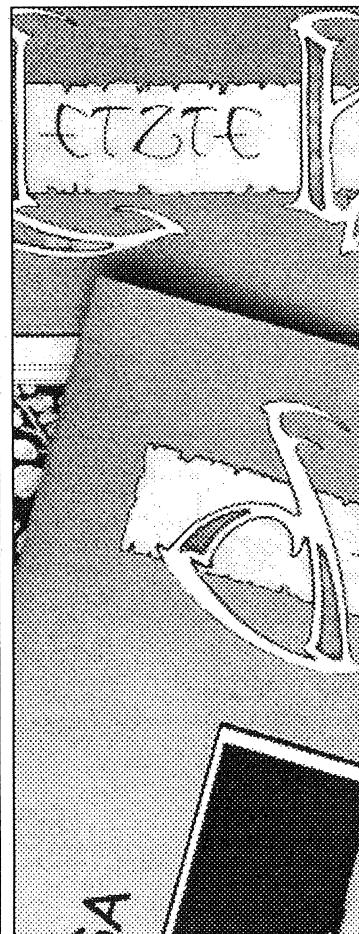
Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Alte Sprachen 12, Lesen/Schreiben 14, Rechnen 17, Sternenkunde 15, Götter und Kulte 15

Der Wahrsager im Spiel

Horoskope und Wahrsagungen sind nur sehr schwer in ein Abenteuer einzubauen, aber dem Meister sollte es gelingen, den Helden, die die Dienste Shanors in Anspruch nehmen, ein solches Stück ihrer Zukunft zu vermitteln, das dann auch tatsächlich eintritt. Man sollte dabei aber niemals vergessen, daß Shanor die wichtigen Dinge stets für sich behält, um nicht den Zorn der Götter auf sich zu ziehen. Die beliebteste und heikelste Frage - „Werde ich es überleben...?“ - stellt für den gottesfürchtigen Mann einen Frevel dar, auf den einzugehen er für keinen Betrag oder Dienst bereit ist. Auch Weissagungen der Art 'wer gewinnt?' mißbilligt der Zukunftsleser und rät dem Fragenden lapidar, eine Münze zu werfen.

Noch immer kein Abo?



Sechszwanzig Ausgaben „Der Letzte Held“, und Du zögerst immer noch?

Viele dachten einst wie Du, bis es einmal zu spät und die Ausgabe vergriffen war. Warte nicht erst darauf, mach' das jetzt mit dem Abo!

22 DM überweisen, dann gehörst auch Du zu den vielen Letzten Helden. Es kann weit mehr als einen geben...

Adresse siehe Impressum