

DRACHENFEUER im Windhag

Eine Meisterhilfe für den Abenteuerhintergrund »Der Wurm vom Windhag«
aus der Abenteueranthologie »Drachenodem«

von Peter Diehn

Einleitende Worte

Länger als ein Jahr und über acht Ausgaben des **Aventurischen Boten** (von Nr. 100 bis 107) hinweg wurde *Der Wurm vom Windhag* vor- und nachbereitet. Mit diesen Artikeln ist eine solche Fülle interessanten Materials entstanden (sowohl für den Abenteuerhintergrund, als auch allgemein für die Region Windhag selbst), dass es für den Abenteuerband **Drachenodem** zu umfangreich war, um darin Platz zu finden. Damit Sie als Spielleiter jedoch nicht ständig in verschiedenen Ausgaben des Boten auf der Suche nach den relevanten Texten blättern müssen und auch, um diese Artikel jenen Spielleitern zur Verfügung zu stellen, die nicht auf den **Aventurischen Boten** zurückgreifen können*, haben wir uns dazu entschlossen, das Material gesammelt in dieser Datei zum Download bei www.fanpro.com zur Verfügung zu stellen.

Um dabei den Zeitungsscharakter des **Aventurischen Boten** weitgehend zu erhalten und zugleich einer Verwendbarkeit als Handouts für Ihre Spieler entgegenzukommen, sind alle Artikel als Faksimiles gehalten. Die einzelnen Artikel finden Sie ab Seite IV, die entsprechenden Meisterinformationen ab Seite XV.

Als kleine Zugabe haben wir außerdem den Eintrag über Windhag aus dem *Lexikon des Schwarzen Auges* aktualisiert und auf den Stand des Abenteuers gebracht, um Ihnen auch einen Schnellüberblick über die Region an die Hand zu geben (ab Seite II). Bedenken Sie aber, dass die in *Der Wurm vom Windhag* verstreuten Informationen in ihrer Summe detaillierter und besser auf den Abenteuerhintergrund zugeschnitten sind. Auch hat sich die Geschichte der Markgrafschaft seit dem **Aventurischen Boten 107** bereits wieder weiter entwickelt, so dass diese Übersicht nur als eine Momentaufnahme anzusehen ist. Eine ausführliche Beschreibung Windhags

*) Das DSA-Magazin *Aventurischer Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges. Es informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse und schreibt damit die Historie Aventuriens fort, weiterhin finden sich darin unter anderem auch Spielhilfen und Abenteuerszenarios.

Ein Jahresabonnement umfasst sechs Ausgaben und kostet derzeit (Mitte 2004) 13,- EUR. Ein Probeexemplar ist gegen 2,50 EUR in Briefmarken erhältlich bei **Fantasy Productions, Postfach 1517, 40675 Erkrath.**

wird in der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss** (Arbeitstitel) enthalten sein, die voraussichtlich im Herbst 2005 erscheinen wird.

Wir hoffen, dass Sie Gefallen an dieser kleinen Meisterhilfe finden und wünschen viel Vergnügen mit dem Sammelband **Drachenodem** und angenehme Hatz auf den *Wurm vom Windhag*.

Mit der Sturmbringerin Segen!

Ansbach, im August 2004

Peter Diehn



Impressum

Redaktion: Peter Diehn

Konzeption: Peter Diehn, Thomas Römer

Texte: Peter Diehn, Jesco von Voss, Anton Weste;
die Hintergrundbeschreibung der Markgrafschaft Windhag basiert auf den Einträgen im *Lexikon des Schwarzen Auges*

Mit Dank an: Robert B. Albrecht, Jan Rodewald, Andreas G. Schramm, Carmen M. Uhlig, den *Aventurischen Boten* sowie die Briefspieler der Markgrafschaft Windhag

Illustrationen: Caryad (1), Susi Michels (2)

Lektorat: Thomas Römer

Satz & Layout: Peter Diehn

Herstellung: Carmen M. Uhlig

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Alle Rechte vorbehalten.

Abdruck, auch auszugsweise, Bearbeitung oder Verarbeitung des Werkes sowie die Bereitstellung der Datei zum Download nur mit schriftlicher Genehmigung von Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Weiterverbreitung und Gebrauch der Datei zur privaten Nutzung ist gestattet.

Die Markgrafschaft Windhag

Windhag (der Name ist sowohl die Bezeichnung der Markgrafschaft als auch des Gebirges) ist die westlichste Provinz des Mittelreichs. Die Markgrafschaft wird von Nord über Ost nach Süd von den Nachbarprovinzen Albernia, Nordmarken und Almada sowie dem zum Horasreich gehörenden Herzogtum Grangor begrenzt. Die natürlichen Grenzen der Region sind das Meer der Sieben Winde im Westen sowie der Große Fluss und der Phecati im Osten.

Klima

Der Küstenstreifen westlich der Windhagberge steht unter merklichem Einfluss des Meeres. Hier bläst zwar mild, aber beständig von See her der *Beleman* und – schlimmer noch – zu Beginn und Ende des Winters so manches Mal der verheerende *Rondrikan*. Die zahlreichen Wolken beginnen sich spätestens am als Wetterscheide fungierenden Gebirge abzuregnen und speisen die zahlreichen klaren Gebirgsseen in den Höhenlagen. Weiter östlich, im Schatten der Berge, ist das Wetter dann maßvoll und der reine Efferdsseggen für Land und Leute.

Landschaft

Bestimmend für die Provinz sind die Windhagberge, mit 240 Meilen Ausdehnung von Nord nach Süd fast ebenso lang wie die Markgrafschaft selbst. Zusammen mit seinen dicht bewaldeten Vorgebirgen nimmt das Kreidekalkmassiv, dessen meist unbenannte Gipfel bis zu 2.500 Schritt aufragen, mehr als die Hälfte der Gesamtfläche ein. Die klaren Bergseen sind von entrückter Schönheit, unterirdische Wasserläufe haben Tropfsteinhöhlen von fast jenseitiger Pracht zurückgelassen. Doch nur die wenigsten dieser Orte sind bislang entdeckt, denn die Wege dorthin sind beschwerlich und gefährvoll.

Etwa auf halber Höhe rahmt ein dichter Waldgürtel die Berge bis ins tiefste Tal ein; auf der Westseite liegt die Baumgrenze jedoch niedriger, und Laub- wie Nadelbäume sind hier meist von gedrungenem Wuchs. Zum Meer schließt sich ein schmaler Streifen mit vereinzelt Feldern an. Das Land endet meist schroff und felsig, seltener finden sich Sandstrände, die ihren Verlauf jedoch selbst innerhalb eines Götterlaufes beständig verändern.

Grüne Hügel und Auen mit saftigen Wiesen prägen das Landschaftsbild, wenn man sich jenseits der Gebirgswälder auf der Ostseite dem Großen Fluss nähert. Die meisten Ansiedlungen an die-

sem größten aventurischen Strom befinden sich jedoch auf der rechten, nordmärkischen Seite des Gewässers.

Tierwelt

Auch die Tierwelt wird durch das Gebirge nachhaltig beeinflusst. Neben dem Wildgetier der Wälder sind zahlreiche Arten von Raubvögeln in den Kreidefelsen beheimatet, und auch Harpyien ziehen dort ihre unheilvollen Kreise am Himmel. Tatzelwürmer, Berglöwen und Höhlenpanther jagen in den Schluchten. An der Küste trifft man häufig auf Westwinddrachen, die für gewöhnlich jedoch keine Menschen angreifen, solange sie nicht provoziert werden.

Bevölkerung

Die Markgrafschaft Windhag zählt zu den am dünnsten besiedelten Gebieten des Mittelreiches. Die meisten der vielleicht 15.000 Bewohner leben am Großen Fluss und an der Küste – hier besonders in Harben – und den anderen Ortschaften südlich des Schattengrundpasses entlang der Küstenstraße nach Grangor. In den Bergen gibt es mehrere Sträflingslager, wo Holz geschlagen und Kalk abgebaut wird, daneben auch noch einige einsame Bergdörfer in der Abgeschiedenheit der Bergwelt.

Der typische Windhager ist zumeist wettergegerbt und vereint die grimmige Gelassenheit der Seefahrer mit der Unerschütterlichkeit der Nordmärker. Einige abgelegene Gebirgstäler dienen auch als Heimstatt von Hexen und Druiden und als Domizile verschiedener wilder Stämme der Goblins – Nachfahren jener Stämme, die nach dem Fall Bosparans das Yaquirreich heimsuchten und Jahrhunderte zuvor aus dem Yaquirtal vertrieben wurden – sowie der *Ramuchai-Orks*, die noch Reste echter orkischer Lebensweise pflegen. Bekanntschaften schließt man allerdings nur mit denen, die sich neben ihren zahlreichen menschlichen 'Berufskollegen' der Wegelagerer verschrieben haben. Alle Versuche der Obrigkeit, diesem Übel ein Ende zu bereiten, scheiterten bislang an der Unwegsamkeit des Geländes.

Zwerge meiden den Windhag, seit sie hier vor langer Zeit eine Schlacht gegen Westwinddrachen verloren haben, und nur selten noch stößt man auf einen ihrer verlassenen Stollen. In manchen Tropfsteinhöhlen kann man hingegen auf eine Sippe von Grottengrolmen treffen.



Der Schattengrundpass, von Westen betrachtet; im Vordergrund das Dorf Schattengrund mit Burg Silbergreif

Wege und Siedlungen

Die einzig 'ernstzunehmende' Straße führt vom nordmärkischen Elenvina aus an Widdernhall vorbei über den schwer zu nehmenden Schattengrundpass in den Windhagbergen – der zudem die einzige befahrbare Verbindung zwischen Küste und Landesinnern darstellt – und dann, südlich weiter an der Küste entlang, vorbei an Triveth und an der Hauptstadt Harben nach Grangor. Wichtigste Handelsanbindung zum Reichssinneren ist der Hafen von Kyndoch am Großen Fluss, der den Zugang zur Reichsstraße III ermöglicht. Der Kriegshafen von Harben am Meer der Sieben Winde schließlich ist das Tor zu allen Häfen des Kontinents.

Landwirtschaft und Fischfang

Die Küstenregion lebt natürlich von Efferds Gaben, die kärglichen Erträge der Felder decken dort nur den allernotwendigsten Bedarf. Anders ist die Lage auf der anderen Seite der Windhagberge: Zwar leben auch hier nur wenige Menschen, jedoch sind Peraines Früchte hier leichter zu ernten, und selbst die Weinreben auf den sanften Hügeln bei Kyndoch bringen den Einheimischen zufolge mehr als nur Essig.

Regierung und Verwaltung

Seit dem Jahr 1002 BF ist die ehemals nordmärkische Grafschaft Windhag selbstverwaltete Markgrafschaft im Neuen Reich. Die Provinz gliedert sich in 12 Baronien. Hauptstadt ist der Hafen Harben am Meer der Sieben Winde. Markgraf ist der Admiral und Befehlshaber der Westflotte Radulf Eran Galahan.

Armee und Flotte

Mit mehr als zwei Dritteln Anteil an der westlichen Küstenlinie des Neuen Reichs ist es keineswegs verwunderlich, dass ein Großteil der mittelreichischen Kriegsflotte des Westmeeres hier ihren Hei-



Die Festungsstadt Harben

mathafen hat, zudem das terrassenartig gebaute Harben den Ruf genießt, ein uneinnehmbarer Hafen zu sein. Der Harbener Verband umfasst die I. und II. Galeerenflottille sowie die III. Hochseeschwadrone, die sich entweder ständig auf See oder in Alarmbereitschaft befindet – alles in allem fast zwei Dutzend Schiffe, von denen viele aber nicht in bestem Zustand sind. Das Flaggschiff des Admirals ist die mit zwölf mittelschweren Geschützen bestückte Viermastkarracke *Prinzessin*, die als Zeugnis albernischer Schiffsbaukunst gilt.

Artikel aus dem *Aventurischen Boten*

Aventurischer Bote 100 EFF/TRA 1026 BF
(Seite IV, Meisterinformationen auf S. XV)

- *Drachenfeuer im Windhag*

Aventurischer Bote 101 BOR/HES 1026 BF
(Seite V)

- *Windhager Drachenhatz endet in einer Katastrophe*
Pfalzgraf getötet – Drachenfeuer lodert allerorten

Aventurischer Bote 102 FIR/TSA 1026 BF
(Seite VI und VII, Meisterinformationen auf S. XV)

- *Der Wurm vom Windhag*
Weitere Gräueltaten des Drachen – Schattengrundpass unpassierbar
- *Die größten Helden Aventuriens bliesen zur Jagd*
Erneutes Scheitern einer Drachenhatz

Aventurischer Bote 103 PHE/PER 1026 BF
(Seite VIII)

- *Neues vom Windhager Wurm*

Aventurischer Bote 104 ING/RAH 1026 BF
(Seite IX)

- *Erneut lodert Drachenfeuer in Windhags Bergen*
Der Wurm wütet weiter – Erste Menschenopfer?

Aventurischer Bote 105 PRA/RON 1027 BF
(Seite X und XI, Meisterinformationen ab S. XV)

- *Der Pakt mit dem Wurm*
Der Schattengrundpass ist wieder passierbar
- *Küstenpiraten vor Windhag*

Aventurischer Bote 106 EFF/TRA 1027 BF
(Seite XII und XIII)

- *Matrosen und Seekrieger in Harben verweigern Dienst*
- *Windhag sucht Drachentöter*

Aventurischer Bote 107 BOR/HES 1027 BF
(Seite XIV, Meisterinformationen auf S. XVI)

- *Das Ende des Wurms*
Drachentöter bezwingen den Tyrannen der Windhagberge

Drachenfeuer im Windhag

WINDHAG. Schlimme Kunde dringt aus der Markgrafschaft Windhag, der gebirgigen Westprovinz des Neuen Reiches. Wurden die ersten Gerüchte über einen gewaltigen Lindwurm mit einem, drei oder gar sieben Köpfen ab Mitte des Rondra-Mondes noch mit dem Hinweis auf die durchaus häufiger vorkommenden Westwinddrachen als belanglos abgetan, macht sich mittlerweile Entsetzen breit in den Gehöften und Weilern der Windhagberge: Ein Ungeheuer ist aus dem Himmel herabgestürzt, berichten Überlebende, und hat mit Feuer und Zauberei einen nahe des Schattengrundpasses liegenden und vom Krcideabau abhängigen Weiler verwüstet und niedergebrannt und gut die Hälfte der drei Dutzend Bewohner getötet. Zermahlene Kadaver und abgenagte Knochen wurden auf dem Schattengrundpass gefunden, der einzigen Passstraße über das Gebirge, und verdichten die Befürchtungen, dass ein großer Drache sich den Windhag als Jagdrevier auserkoren hat.

Peter Diehn

Windhager Drachenhatz endet in einer Katastrophe!

Pfalzgraf getötet – Drachenfeuer lodert allerorten

WINDHAG. Auf weitere Gräueltaten des Wurms vom Windhag hin wurde vom Pfalzgrafen zu Weißengau eine Drachenjagd angeführt, um das Untier zur Strecke zu bringen. Nach dem grausigen Scheitern der Hatz wütet der Lindwurm schlimmer denn je.

Nach der Verwüstung des Weilers Bruchsee am Schattengrundpass Ende des Rondramondes (der Bote berichtete) kommt die Markgrafschaft nicht mehr zur Ruhe. Bereits eine Woche darauf verwüstete der Lindwurm den kleinen Kreidebruch Kesselgrub (Gaugrafschaft Weißengau). Einzig der Einhaltung der Tradition, eine Drachenwacht aufzustellen, verdanken es die Arbeiter, dass sie mit dem Leben davorkamen.¹ Ein Handelszug mit mehreren Wagen und gut einem Dutzend Menschen, der Waren über den Schattengrundpass Richtung Harben transportierte, hatte indes kein Glück. Er wurde, den verbrannten Leichnamen nach zu schließen, Opfer des Drachen. In letzter Zeit verschollene Menschen werden ebenso

dem Lindwurm zugeschrieben wie verschwundene Herdentiere und Brände in Haus und Wald.

Alarmiert versammelte Pfalzgraf Efferdin ui Morigandh von Harmhag zu Weißenstein mehrere wackere Jagdmänner und Kämpfer, um das Untier zu jagen und zu vertreiben. Selbst ein passionierter Jäger, der bereits Erfahrungen mit Westwinddrachen und der Jagd auf Tatzelwürmer hatte, führte er die gut zwei Dutzend Drachenjäger in das Gebirge – und in den Tod. Nach mehreren Tagen im Gebirge stieß die Gruppe den Berichten der zwei Überlebenden zur Folge auf Spuren des Wurms, die auf den Schneckenkamm als seinen Hort hindeuteten. Doch der schmale Gebirgsweg dorthin entpuppte sich als Falle: An einem Abgrund stürzte ein mehrköpfiger Lindwurm heran, fegte mit dem Schlag seiner narbigen Schwingen mehrere der Verlorenen in die Tiefe und verbrannte andere mit Flammen aus seinen Häuptern. Bolzen und Klingen seien

an den abgeschliffenen Schuppen abgeprallt und der Drache schließlich mit dem verstümmelten Körper des Pfalzgrafen in den Klauen davongeflogen.

Angst breitet sich aus unter den Menschen des Windhag, und die bange Frage bleibt, wann und wo der Wurm als nächstes zuschlägt. Während Windhager Soldaten in steter Alarmbereitschaft sind und auf die größeren Ortschaften der Markgrafschaft verteilt werden sollen, fühlen sich die Grenzbaronien Albernias und der Nordmarken im Zwiespalt. Sie schwanken zwischen dem Schutz des eigenen Landes und der Hilfe für den heimgesuchten Nachbarn auf der einen und der Begegnung mit der orkischen Gefahr auf der anderen Seite (siehe auch S. 6). Währenddessen lodert immer wieder Drachenfeuer und des Nachts blicken die Menschen voll Sorge in die Berge, von denen immer ein anderer wie von einem glühenden Schimmer umgeben ist.

Peter Diehn

1) In den Steinbrüchen des Windhags, in dem Westwinddrachen kein seltener Anblick sind, wird traditionell eine *Drachenwacht* aufgestellt. Heutzutage handelt es sich sinnbildlich oft nur um eine steinerne Statue, die einen kleinen Menschen (oder Zwergen?) darstellt, der wachsam zum Himmel schaut, während nur noch in besonders gefährdeten oder auf die Tradition bedachten Brüchen ein wirklicher Mensch diese Aufgabe wahrnimmt.

Der Wurm vom Windhag

Weitere Gräuel des Drachen – Schattengrundpass unpassierbar

WINDHAG. Nach dem Scheitern einer vom Pfalzgrafen zu Weißengau angeführten Drachenhatz (der Bote berichtete), breitet sich nach weiteren Angriffen des Wurms zunehmend Furcht aus. Während Gegenmaßnahmen keinerlei Erfolge zeigen, gilt der besonders gefährdete Schattengrundpass nunmehr als unpassierbar.

Ein gutes halbes Jahr ist vergangen, seit sich der Schatten eines großen Drachen über das windumtoste Kalkgebirge und die Markgrafschaft Windhag gelegt hat. Der grausige Tod des Pfalzgrafen Efferdin ui Morrighandh von Harmhag, der zusammen mit etwa zwei Dutzend Jagdleuten und Kämpfern zu den Opfern der großen Drachenhatz gerechnet wird, hat weithin Entsetzen ausgelöst. Sein Nachfolger als Pfalzgraf von Weißengau hat seine Ernennungsurkunde bereits vor vier Jahren gesiegelt bekommen: Rateral-Bedwyr Sanin, seit dem Verschwinden seines berühmten Vaters bereits Freiherr der Seefreiherrschaft Ila und Eiras. Wann das Haus Sanin allerdings Einzug auf der Kaiserpfalz Burg Weissenstein hält, ist ob der Gefahr durch Ork und Wurm noch ungewiss – zumal die von allen erwartete Einfahrt eines Schiffes in den Hafen von Harben, wie es der Tradition entspricht, eine darauf folgende Überquerung des Schattengrundpasses erfordert, wo der Drache offenbar am stärksten wütet.

In der Tat haben seit Monaten weder ein Wa-

genzug noch eine größere Gruppe von Wanderern den Pass unbeschadet überqueren können. Die wenigen tapferen Leute, die nach Vermissten suchen, berichten immer wieder von verbrannten Leibern, zermalmtten Wagen und über mehrere Meilen verteilter Ladung und Gepäckstücken.

Seit Wintereinbruch wagt sich fast niemand mehr auf die Passstraße zwischen Schattengrund im Westen und dem bereits verwüsteten Weiler Bruchsee wenige Meilen vor Widdernhall im Osten – in beiden Orten hält sich jeweils ein Halbbanner der Markgräflin Windhager Axtschwinger bereit und nimmt Aufstellung, sobald das Untier am Horizont gesichtet wird. Die Wagenzüge, die Harben mit Waren und Nachschub aus dem zentralen Mittelreich versorgen, bleiben entweder aus oder müssen den langwierigen und ob der Zölle kostspieligen Umweg am Phecadi entlang nach Grangor und dann die Küstenstraße nach Norden entlang nehmen.

Doch nicht nur der Pass wird von dem grausamen Riesenlindwurm heimgesucht. Erneut hat er mehrere Steinbrüche überfallen, darunter den Kalkbruch Schildhöhe in Schattengrund und bereits zum zweiten Male Kesselgrub in Weißengau. Abgesehen von Bränden kamen die Arbeiter und Bewohner beide Male mit dem Schrecken davon. Dies ist gewiss auch der Drachenwacht zu verdanken, die Ausschau hielt und die Einheimischen warnen konnte.

Weniger Glück hatte eine kleine Abbaustelle für Pyrit in Salzsteige, deren Arbeiter samt und sonders in einer gewaltigen Feuersbrunst umkamen. Kaum ein Steinbruch im Umfeld des Schattengrundpasses ist von einem Drachenangriff verschont geblieben, und die halbvergessene Tradition der Drachenwacht erfährt nun in weiten Teilen des Windhag eine neue Belebung.

Zwei weitere Auswirkungen der schieren Anwesenheit eines großen Drachen bereiten den Menschen des Windhag zunehmend Sorgen. Nicht nur, dass Räuber und entflozene Sträflinge sich aus den Bergen in die Niederungen zurückziehen und dort verstärkt Reisende überfallen und die Straßen unsicher machen. Auch scheint der Wurm mehrere der im Gebirge ansässigen Westwinddrachen – sowie andere Kreaturen – aus ihren Revieren vertrieben zu haben. Es wird von Sichtungungen und sogar Angriffen von der Muhrsape unweit Havena bis hinab nach Grangor berichtet.

Manche Überlebende bestätigen einvernehmlich, der Drache sei 'in ihre Köpfe eingedrungen' und habe zu ihnen gesprochen. Eine Hirtin, deren Ziegenherde von dem Ungeheuer gejagt und verschlungen worden ist, murmelt seit ihrer Begegnung mit dem Lindwurm immer wieder nur die gleichen Worte: "Wo, Menschlein, habt ihr, was wir suchen?"

pd

Die größten Helden Aventuriens bliesen zur Jagd

Erneutes Scheitern einer Drachenhatz

KYNDOCH. Furchtsame Blicke zum Himmel sind rund um die Windhagberge wieder ein Teil des Alltags geworden. Nicht nur naseweise Grünschnäbel auf der Suche nach einem Drachenhort, sondern auch tapferere Helden aus den Liedern der Barden fielen den Lindwürmern in diesem Herbst zum Opfer.

Alrik Drachentöter ist wohl jedem Mittelreicher ein Begriff, der einen Abend in einer Taverne an einer beliebigen Reichsstraße verbracht hat. Raidri Schwertkönig, Lcomar vom Berg, die Gezeichneten, Alrik Drachentöter mit seinen Gefährten – dies sind die Helden unzähliger Sagen, Lieder und Geschichten, denen wir hier eine weitere zugesellen wollen. Denn in diesem Travia war ganz Kyndoch in höchster Erregung, als der leibhaftige Alrik Drachentöter und seine Freunde von Krämerin zu Kräuterhändler, von Alchimistin zu Gastwirt zogen, um sich für ihre nächsten Abenteuer auszurüsten.

Die Scharfsinnigsten hatten es schon längst erkannt, und alle anderen konnten es dann abends in der Schänke *Mohagonibaum* erfah-

ren: Das nächste Abenteuer würde davon handeln, wie man einen Riesenlindwurm aufspürt, überwältigt und erlegt. Die fünf berühmten Helden plauderten fachkundig mit den anwesenden Gelehrten und Weltreisenden über das unverwundbar machende Drachenblut, über die Jagdreviere der Geflügelten und über die Größe und Beschaffenheit von Drachenhorren. Wenige Tage darauf zog die Gruppe in den Windhag, vortrefflich von Kyndochs Händlern ausgerüstet.

Als ein Mond ins Land gegangen war, erhoben sich Stimmen der Ungeduld, und die eifrigsten Zuhörer Drachentöters riefen zu einer spontanen Räuberhatz (siehe Kasten auf der folgenden Seite), um alles Gezücht noch vor dem Winter zu vertreiben und Alrik und seine

Freunde aus den Klauen des grausamen Untiers zu befreien. Gut ein Dutzend junger Leute durchschritten nun Mitte Boron das Stadttor, vor Augen nicht die neblig-kalten Windhagberge, sondern bunte Bilder des Ruhms und das Funkeln von Edelsteinen.

Wieder verstrich eine Zeit, in der Reisende von geflügelten Bestien über den Kreidebergen berichteten und die Menschen angstvolle Blicke auf die Wolken richteten. Dann erschienen Knechte aus dem Milchsee-Steinbruch in der Stadt und erzählten von zwei Flugechsen, die eine Gruppe junger Reisender angegriffen habe.

Mit sich brachten die braven Bediensteten die durch schwere Brandwunden gezeichnete dritte Tochter des Fährmanns und die Überreste

manch anderer Drachenhatz-Teilnehmer. Somit sind zwei weitere Unternehmungen gescheitert oder verschollen, die dem Ungeheuer den Garaus machen sollten.

Derweil gehen die Bürger Kyndochs nicht mehr quer über den Alten Platz, am Gründungsdenkmal vorbei, sondern bleiben im Schatten der Gebäude ringsum, und die Fähre eilt mit einem zusätzlichen Paddel über den Großen Fluss. Niemand sieht in diesen Tagen gerne viel freien Himmel über sich.

Jesco von Voss

Die Kyndocher Räuberhatz

Jedes Jahr Ende Ronda sammeln sich die Honoratioren Kyndochs auf dem Alten Platz, um gen Westen zu ziehen. Im Gepäck haben sie Schusswaffen, Jagdhunde und ein oder zwei Wagen mit Verpflegung. Der ursprüngliche Gedanke dieser Räuberhatz war einstmals, Landstreicher und Wegelagerer aufzuspüren, damit kein halbverhungertes Gesindel im Winter Reisende und Höfe überfällt. Die Hatz ist jedoch oftmals eher ein Jagdunternehmen und gesellschaftliches Ereignis, als dass sie zur Festsetzung von Wegelagerern dient. Die Jagdbeute besteht zumeist aus einigen Landstreichern und diversem Wildbret, das jeweils dem städtischen Kerker respektive der Küche des *Beerenschüttler* zugeführt wird, wo die Hatz ihren Ausklang findet (nämlich im *Beerenschüttler*, nicht im Kerker). Leider kommt es vor, dass die Gefahren zugunsten des Vergnügens und der Romantik halber übersehen werden, weshalb mancher Räuberhatz-Teilnehmer in einem Hinterhalt endet – oder, wie in diesem Fall, in dem zur ‘Räuberhatz’ auf einen Lindwurm geblasen wurde, sogar unter einem Boronsrad.

Neues vom Windhager Wurm

WINDHAG. Nach dem grauenhaften Wüten des dreiköpfigen Lindwurms, der seit mittlerweile über einem halben Jahr den Windhag heimsucht, ist in der Markgrafschaft mit den winterlichen Schneefällen vorerst eine zweifelhafte Ruhe eingeleitet - doch die Furcht vor dem tödlichen Feuer dauert an.

Die meisten Überfälle des Drachen konzentrierten sich dem militärischen Stab des Markgrafen Radulf Eran Galahan zufolge auf den Schattengrundpass, der nunmehr im Winter ohnehin nur schwer passierbar ist, sowie auf die verschiedenen, nahe des Passes liegenden Steinbrüche, in denen während der kalten Jahreszeit kaum gearbeitet wird. Stattdessen legen die Berichte von mehreren schreckerfüllten Jagdleuten, Hirten und Reisenden, die der Wurm bei verschiedenen Gelegenheiten im Gebirge aufgegriffen, aber am Leben gelassen hat, nahe, dass das Untier nun häufiger auch weiter im Norden und im Süden des Passes nach neuen Opfern sucht. Übereinstimmend behaupten auch weiterhin viele der Überlebenden, der Wurm habe zu ihnen "in ihren Köpfen" gesprochen und sie aufgefordert, ihm zu bringen, was er suche, und sie hätten dabei das Bild eines gerüsteten und bewaffneten Kriegers vor Augen gehabt.

Während man sich noch den Kopf darüber zerbricht, welchen Sinn diese 'Botschaft' haben könnte, und voller Bangen auf den Frühling und damit erneutes Aufglühen todbringenden Drachenfeuers wartet, spitzt sich die Lage in Harben derweil zu. Nachdem die Versorgungsgüter aus dem Herzen des Reiches monatelang ausgeblieben waren, müssen die Menschen westlich des Gebirges auf militärischen Nachschub und so manche Nahrungsmittel verzichten, so weit sie nicht per Schiff über das Meer an die Küste gelangen. Allerdings gilt die Lage noch nicht als kritisch.

Einen weiteren Grund zur Sorge gibt das zahlreiche Gesindel, das der Lindwurm aus den Windhagbergen vertrieben hat und das immer wieder einsame Gehöfte und Gruppen von Reisenden ausraubt.

pd

Erneut lodert Drachenfeuer in Windhags Bergen

Der Wurm wütet weiter — Erste Menschenopfer?

WINDHAG. Mit dem Einsetzen der Schneeschmelze und der Wiederaufnahme der Arbeiten in den Steinbrüchen der Windhagberge zeigt sich auch der Schatten des Riesenlindwurms wieder häufiger über den Weilern und Gipfeln, um Verderbnis über die Menschen zu bringen. Derweil dringen aus der Pfalzgrafschaft Weißengau die Gerüchte, dass die dortigen Dörfler dem Wurm Menschenopfer darbringen, um verschont zu werden.

Wenige Monde lang, in denen die winterlichen Schneefälle das Reisen noch beschwerlicher machten, herrschte eine trügerische Ruhe über den Windhagbergen. Die Brüche und Gruben, in denen während der schneefreien Monate Kreide und Kalk gebrochen und andere Gesteine abgebaut werden, lagen verlassen und die Menschen entfernten sich aus ihren Weilern und Dörfern nicht ohne Not. Angesichts der Gräueltaten des Lindwurms besannen sich insbesondere im Umfeld des besonders gefährdeten Schattengrundpasses viele Ortschaften der alten Bergmannstradition, eine Drachenwacht aufzustellen, die den Himmel beobachtet und vor dem Schatten herannahender Flugwesen warnt.

Ob es diesen Wachten zu verdanken ist, die

oft genug ihren Warnruf erschallen ließen, ist ungewiss, doch kam es während des Winters zu keinen größeren Drachenangriffen. Wohl aber wurden mehr und mehr Jagdleute und Hirten vermisst, und angesichts der beunruhigenden Berichte der wenigen Zurückgekehrten ist zu befürchten, dass viele jener Menschen in der Wildnis dem Wurm zum Opfer fielen. Nur manche von ihnen wurden mittlerweile tot oder halb wahnsinnig wieder aufgefunden, die meisten hat offenbar die Wildnis verschlungen – oder der Drache. Die Truppen des Adels und bewaffnete Milizen bieten nur einen trügerischen Schutz, doch ist es ihnen bislang zumindest gelungen, marodierendes Gesindel und Gesetzlose von den größeren Orten fern zu halten.

Der mit Bangen erwartete Frühling brachte den Schrecken endgültig zurück. Beinahe wöchentlich dringt derzeit die Kunde nach Harben zum Markgrafen Galahan, dass erneut ein Steinbruch von dem Drachen angegriffen worden sei. Dabei scheint der Wurm zunehmend weiter in den Süden des Gebirges vorzudringen, zuletzt bis ins Greisenklamm von Osthagen und zum Muschelgrund im Reichsland Wettershag. Immer wieder brennen Gruben aus und werden Brüche verschüttet, während die Zahl der Toten trotz Drachenwachten unablässig ansteigt – wen wundert es da, dass viele Arbeitsstätten mittlerweile aufgegeben wurden. Die Aussaat kommt nur mühsam voran, nachdem die Bauern bei allem, was entfernt an eine Drachensilhouette am Horizont erinnert, von den Feldern fliehen. Feuerröter Schein, der des Nachts mal von dem einen, mal von dem anderen Berg her lodert, zermürbt die Menschen immer mehr und viel zu selten sind reisende Geweihte vor Ort, um ihnen Trost zu spenden und ihr Göttervertrauen zu stärken.

Verzweigung breitet sich auch in Weißengau aus, dessen Bevölkerung vom Tod des

Pfalzgrafen und von dem fatalen Ausgang der Drachenhatz, die dieser angeführt hatte (der **Bote 101** berichtete), bis ins Mark erschüttert ist. Als besonders übles Omen gilt den Menschen dabei, dass der neue Pfalzgraf Rateral Bedwyr Sanin die Pfalz Weißenstein noch immer nicht bezogen hat, kommt das traditionelle Einlaufen in den Hafen von Harben und die damit verbundene Überquerung des Schattengrundpasses doch dem sicheren Tode gleich. In den Augen vieler ist damit der Schutz vom Lande genommen, den ein adliger Herrscher aufgrund des Segens der Sturmbringerin, der Göttin Rondra, seinem Volke bietet.

Mit ganz besonderer Besorgnis nehmen Adel und Geweihtenschaft die Nachricht auf, dass erste Bergdörfer in der Nähe des Schattengrundpasses sowie im Süden Weißengaus dem verwerflichen Rat mancher uralter Sagen zu folgen scheinen, regelmäßig einen jungen Menschen aus ihrer Mitte auszuwählen und diesen dem Drachen zum Fraß oder zum Vergnügen vorzuwerfen, auf dass jener Land und Leute verschont. Obgleich dieses Tun von den Zwölfgöttlichen Kirchen aufs Schärfste ver-

dammt und durch Erlass des Markgrafen sogleich verboten wurde, steht zu befürchten, dass den Vorgängen damit kein Ende bereitet wurde.

Derweil fragen sich die Edlen, Offiziere und Gelehrten der Region zunehmend, nach was der Riesenlindwurm sucht, und zerbrechen sich die Köpfe über das Bild eines gerüsteten Kriegers, von dem einige Überlebende eines Drachenangriffes berichteten. Manche rufen nach einer neuerlichen Drachenhatz und fordern die Anwerbung erfahrener Drachentöter, andere möchten Hilfe bei den Zwergen anfordern, den erbitterten Feinden allen drachischen Gezüchts. Einige wenige weit Gereiste schlagen schließlich vor, eine Gesandtschaft zu Shafir dem Prächtigen zu entsenden, der als Kaiser der Drachen und den Menschen wohlgesonnen gilt. Derweil zieht man in den Gebirgsdörfern immer häufiger hinter vorgehaltener Hand in Erwägung, dem Beispiel anderer Weiler zu folgen und durch das Los jene jungen Leute zu bestimmen, die dem Wurm 'übergeben' werden sollen, damit das Dorf künftig verschont wird.

pd

Der Pakt mit dem Wurm

Der Schattengrundpass ist wieder passierbar

WINDHAG. Während es sich mehr und mehr zu bestätigen scheint, dass manche Bergdörfer Windhags den Zorn des Lindwurms mit Menschenopfern zu besänftigen versuchen, ist es einer einfallsreichen Zehntfrau Weißengaus gelungen, eine Art Absprache mit dem Ungeheuer zu treffen: Wer einen Zoll an den Drachen entrichtet, kann den Schattengrundpass wieder passieren.

Bislang war es nur eine erschreckende Vermutung, dass man in manchen Bergdörfern per Los junge Menschen bestimmt, die dem Drachen als Opfer – zum Fraß oder zum Vergnügen – dargebracht werden, auf dass der Wurm das jeweilige Dorf mit seinem Wüten verschone (*der Bote 104 berichtete*). Mittlerweile steht es offenbar außer Zweifel, dass dieser verwerfliche Brauch in der Abgeschiedenheit der Berge tatsächlich Fuß fassen konnte und sich immer mehr ausbreitet.

Die erste glaubhafte Nachricht von diesen ungeheuerlichen Vorgängen überbrachte in der Mitte des Ingerimmondes, kurz nach dem vollen Madamal, ein völlig aufgelöster Vater dem Baron von Widdernhall, Gringulf Sohn des Gromosch. Er berichtete, dass mehrere Weiler am Schattengrundpass zum Frühlingsbeginn beschlossen hätten, einmal im Mond die Namen aller jungen Menschen auf Holztäfelchen zu schreiben, die mindestens einmal, aber noch keine zweimal zwölf Götterläufe alt waren. Diese Täfelchen tat man in einen Krug, aus dem der Sippenführer ein Los herauszog. Der so auserwählte Unglückliche

wird dann zur folgenden Vollmondnacht im Gebirge an einen Pfahl gebunden und seinem Schicksal überlassen. Dieses Mal, so berichtete der verzweifelte Mann, sei es sein eigener Sohn gewesen, der dem Lindwurm vorgeworfen wurde.

Obgleich nicht einmal der Nutzen dieses götterlästerlichen Tuns bewiesen ist – zwar nimmt der Drache die Opfer bislang an, überfällt jedoch auch weiterhin die Brüche und Gruben der Gegend –, breitet sich der schändliche Brauch den Gerüchten zufolge weiter aus. Der zwergische Baron Gringulf, der bereits seit gut einem halben Jahrhundert ein misstrauisches Auge auf die Berge und Drachen der Region hat, forderte den Markgrafen nach jenen Geschehnissen nachdrücklich auf, endlich mit aller Macht gegen den Wurm vorzugehen.

Eine erste Entspannung hingegen gab es am Schattengrundpass. Während es bereits seit geraumer Zeit kaum einem Reisenden und schon gar keinem Wagen oder gar Wagenzug mehr gelungen war, den Pass zwischen Hinterland und Harben unbeschadet zu überque-

ren, ist die Passage mittlerweile wieder möglich. Zu verdanken ist dies der Zehntfrau Francka Ulfahan, die in Abwesenheit des Pfalzgrafen Sanin die Weißengau verwaltet. Mit einer Hand voll Soldaten der *Schatzgarde* drang sie ins Gebirge in Richtung auf den Schneckenkamm vor, wo den Überlebenden der gescheiterten ersten Drachenhatz (*Bote 101 berichtete*) zufolge der Hort des Ungeheuers vermutet wird.

Zunächst hieß es, der Grund für diese Queste sei die Suche nach dem Leichnam des damals gefallenen Pfalzgrafen Efferdin von Harmhag zu Weißenstein. Doch wie die Zehntfrau hinterher berichtete, wollte sie vor allem ihre Vermutungen überprüfen, ob der Wurm vielleicht eine ganz bestimmte Forderung stellte: In den Träumen, die Überlebende der Angriffe heimgesucht hatten, hatte der Wurm verlangt, ihm zu bringen, was er suche, und ihnen das Bild gerüsteter Krieger gezeigt.

Tatsächlich sollen Frau Ulfahan und ihre Soldaten nahe des Schneckenkamms einem mehrköpfigen Drachen begegnet, einer Konfrontation jedoch aus dem Weg gegangen sein, in-

dem sie, da ihnen im Angesicht des Ungeheuers ein Kampf aussichtslos erschien, schlicht Waffen und Rüstzeug in den Abgrund warfen. "Der Wurm kümmerte sich nur noch darum, auch den kleinsten Dolch und selbst die gepanzerten Handschuhe zu bergen, belästigte uns jedoch auch auf dem Rückweg nicht mehr", berichtete Frau Ulfahan. Dies klang anfangs noch schier unglaubwürdig, wurde jedoch später von einem mutigen Händler bestätigt, der den Schattengrundpass mit seinem Wagen befahren und an einer markanten Stelle zu Beginn der Fahrt deutlich sichtbar mehrere verrostete Waffen und alte Schilde zurückgelassen hatte. Obgleich er den Schatten des Wurms am Himmel gesehen haben will, habe er den Pass unbehelligt passieren können – woraufhin er seine Waren in Harben mit großem Gewinn verkaufte, als erster Wagen seit langem. Von dem hinterlegten 'Zoll' fehlt tatsächlich jede Spur.

So seltsam es klingen mag, hat man in Windhag anscheinend tatsächlich einen ersten Weg gefunden, vor den Angriffen des Drachen verschont zu bleiben. In Harben, wo zuletzt ein Mangel an nahezu allen Versorgungsgütern herrschte, atmet man jedenfalls auf. Zugleich ist die Nachfrage nach alten Waffen und unbrauchbarem Rüstzeug gleichsam über Nacht sprunghaft gestiegen. Doch nicht überall macht sich ob dieser Entwicklung Erleichterung breit: Baron Gringulf Sohn des Gromosch zufolge sei es nicht nur höchst seltsam, dass der Drache solchen Tand als Tribut akzeptierte, sondern auch ein Fehler, ihm überhaupt zu geben, was er verlangt.

Ist es nur die alte zwergische Feindschaft mit dem Drachengezücht, die aus dem Baron spricht, oder doch eine Warnung, die bedacht werden sollte?

pd

Küstenpiraten vor Windhag

HARBEN. Aufgrund der starken Präsenz der mittelreichischen Westmeerflotte und der Nähe des Kriegshafens Harben gilt die Küste von Grangor bis vor das Mündungsdelta des Großen Flusses als vergleichsweise sicher vor Piraten.

Dennoch kommt es bisweilen zu Übergriffen, die fast immer der maroden Flotille *Eisenfausts* zugeschrieben werden, des ehemaligen Oberst der Kusliker Seesöldner. Eisenfaust, der als Feind der Horaskrone gilt und sich als Freibeuter des Hauses Galahan sieht, kapert jedoch vor allem Schiffe, die unter der Adlerflagge segeln. Eher untypisch für ihn war daher ein Übergriff auf ein havenisches Handelsschiff des Hauses Engstrand zu Beginn des Phexmondes.

Die Karavelle *Schaumkrone* war den Berichten Isida Engstrands, der bekannten havenischen Handelsherrin, und des Kapitäns zufolge von Kuslik nach Havena unterwegs, beladen mit Tuchen und Nahrungsmitteln. Als der Handelssegler an der Felsenküste südlich von Harben den Anlege- und Trockenplatz Thunklipp passierte, sei eine Bireme mit umgelegtem Mast zwischen den Klippen herausgerudert.

Durch den Beleman, den stetigen Westwind, konnte die am Wind gesegelte Karavelle der Galeere nicht entkommen, zumal die Take-

lung des Großmastes schon bald durch die Sichelbolzen eines Torsionsgeschützes, eines so genannten Aals, zerfetzt worden war. Gut bewaffnet sowie mit militärischer Disziplin, so der Kapitän, enterten die Piraten von ihrem Vorderkastell aus die *Schaumkrone* und brachten die gesamte Ladung auf das Ruderschiff.

Dabei hätten sie überraschend wenig Gewalttätigkeit an den Tag gelegt – von der schlichten Tatsache der Seeräuberei einmal abgesehen. So rasch, wie sie aufgetaucht waren, verschwanden sie auch wieder, wobei sie nach dem Überall nach Norden ruderten.

Ein vergleichbarer Zwischenfall wurde wenige Wochen später von einem Handelssegler aus Grangor gemeldet, der im gleichen Gebiet wie die *Schaumkrone* von einer Bireme ohne jegliche Hoheitszeichen gekapert wurde, nachdem kurz zuvor bereits ein nosterischer Lastensegler von Piraten ausgeraubt worden war. Von ähnlichen, wenn auch nur gelegentlichen Überfällen wird bereits seit

mehr als einem Jahr berichtet, doch ist es den Kriegsschiffen aus Harben noch nicht gelungen, eines der Seeräuberschiffe aufzubringen.

Stimmen aus der Admiralität zufolge ist dies nicht so sehr auf die Geschicklichkeit der Piraten zurückzuführen als vielmehr auf die Vernachlässigung der Flotte, für deren Unterhalt aufgrund des Krieges im Osten immer weniger Dukaten zur Verfügung stehen.

Besorgnis erregend ist nicht nur die disziplinierte Vorgehensweise und offenbar gute Ausrüstung der Piraten, sondern auch die Häufung jener Überfälle sowie die Tatsache, dass sie sich einer Schiffsform bedienen, die in diesen Gewässern bereits seit Jahrzehnten ausschließlich von den Kriegsflotten des Mittel- und Horasreiches verwendet wird. Doch von keinem der beiden Reiche ist bislang bekannt, dass je eine Bireme verschollen sei.

pd

Matrosen und Seekrieger in Harben verweigern Dienst

HARBEN. Drachengleich schieben sich die Köpfe schlechter Nachrichten immer wieder aus dem Windhag: Große Teile der in der Stadt Harben am Meer der Sieben Winde liegenden Westflotte des Raulschen Reiches haben ihre Pflichten vernachlässigt und dem Reich im Rondramond für einige Tage die Dienste aufgekündigt. Nur mit Mühe konnte Markgraf Radulf Eran Galahan die Seesoldaten wieder an die Kandare nehmen.

Seit Jahren erhalten die Seesoldaten der Westflotte, die an den Küsten Albernias und Windhags segeln, nur eingeschränkten Sold aus Gareth, der immer unregelmäßiger gezahlt wurde. Die Ausstattungen wurden schlechter, Schiffsreparaturen wurden seltener durchgeführt, und das Essen verdiente bald nur noch die Bezeichnung 'thorwalsch'. Die Stimmung an Bord der Schiffe ist schlecht. Seit den Friedensverträgen mit Thorwal (1007 BF) und dem Horasreich (1020 BF) gibt es für Offiziere kaum Aussicht auf Schlachtenehre, für Mannschaften keine Prisengelder. Gerüchte sprechen davon, dass die unterbezahlten und im Winter hungernden Seeleute immer häufiger "schwindendes Gut" deklarieren: Segeltuche, Waffen aus Nordmärker Stahl, Hylail Feuer und ganze Rotzen. Ebenso häufig finden sich die Schiffe zwielichtiger Kauffahrer im Hafen von Harben. Andere Kauffahrer behaupten, unbeflaggte Schiffe der Harbener Westflotte betrieben heimlich Piraterie.

Als in den letzten vier Monden überhaupt keine kaiserlichen Gelder den Flottenstütz-

punkt erreichten, waren die Soldaten sowie ganz Harben Opfer des fürchterlichen Drachen geworden, der den Schattengrundpass versperrte. Doch auch nachdem der Pass wieder gangbar wurde, kam kein Sold an. Daher legten die Seesoldaten im Ronda ihre Tätigkeiten nieder und ließen die Tage der verschränkten Arme beginnen. Die Schiffe dümpelten im Hafen, viele Matrosen riefen am Haus des Markgrafen und Flottenadmiral nach ihren Hellern und Silbertalern. In einigen Fällen wurden Greifenflaggen verunglimpft. Und immer wieder kam es zu Rangeleien mit disziplinierteren Truppenteilen und Seegardisten, die ihre Kameraden zum weiteren Dienst zwingen oder in den Kerker setzen wollten. Erst als man zwei Hände brauchte, um die Zahl der Toten bei diesen Auseinandersetzungen (und angeblich bei verzweifelten Besäufnissen) zählen zu können, gelang es Radulf Eran Galahan, die Seesoldatenschaft wieder zur Vernunft zu bringen. Er verurteilte einige Rädelsführer milde, öffnete seine Privatschatullen und versprach, sich um regelmäßige Zahlungen aus der

Kaisermetropole zu bemühen. Damit ließ sich die aufgebrachte Westflotte beruhigen. Doch für wie lange?

AW

Die Harbener Flotte

In Harben ist der größte Teil der Westflotte stationiert: Weit über 1.000 Matrosen und Seekrieger der I. und II. Galeerenflottille verrichten Dienst auf den über 20 Schiffen (vor allem Triremen, Biremen und Karavellen), den Hafengebiefestigungen, Spähposten und Leuchttürmen. Die traditions- und ruhmreiche Flotte wurde in den letzten Jahrzehnten zugunsten des Ausbaus der Perlenmeerflotte vernachlässigt. Das Vordringen der Finsternis im Osten Aventuriens, das auch einen Großteil der Perlenmeerflotte zerstörte, drängte die Westflotte noch mehr ins Abseits: Geld wurde für die Heerhaufen und Söldlinge in Darpatien, Weiden und Tobrien benötigt, während die Harbener Anlagen und Schiffe immer mehr Zeichen von Verfall trugen.

Windhag sucht Drachentöter

WINDHAG. Am Schattengrundpass ist Entspannung eingeleitet, nachdem dem fürchterlichen Wurm seit einiger Zeit Tribute in Form von Waffen und Rüstzeug hinterlassen werden (der *Bote 105* berichtete).

Zwar trauen manche Fuhrleute diesem zweifelhaften Frieden noch nicht und meiden den Pass, doch sind in der Tat keine Berichte mehr von Angriffen bekannt geworden, wenn der Zoll auch tatsächlich hinterlegt wurde. Pech hingegen hatte offenbar eine Fuhrfrau, die mit einer Fuhre Schnaps von Elenvina aus nach Harben unterwegs war, aber den Zoll nicht leisten wollte: Sie ist nie in Schattengrund angekommen. Ebenfalls als verschollen gilt ein von Gardisten begleiteter Wagen der Reichsadmiralität, von dem man munkelt, er hätte neben Depeschen und neuen Befehlen aus Gareth sowie alchimistischen und anderen Tinkturen für die Arsenale Harbens auch eine Truhe voll Gold geladen, die für Heuer und Sold von Flotte und Truppen des Kriegshafens bestimmt waren.

Während der Lindwurm die Dörfer der Berge mittlerweile verschont, was selbst von Gegnern dieses Brauchs den verabscheuungswürdigen Menschenopfern zugeschrieben wird, überfällt er weiterhin die Kalkbrüche, wobei er zunehmend tiefer nach Süden vordringt. Mehr und mehr der Abbaustellen werden aus Angst vor einem Angriff des Drachen aufgegeben. Unlängst drang gar die Kunde aus dem Horasreich, dass der Wurm einen Kreidebruch in der Signorie Windehag, dem nordwestlichsten Lehen Grangoriens, heimsuchte und die meisten der völlig überraschten Arbeiter tötete. Die bislang einzige Reaktion aus dem Yaquirland ist eine erhöhte Aufmerksamkeit der Grenztruppen, insbesondere am Horaswall, der großen Wehrmauer zwischen Windhag und Phecanowald.

Auf zunehmenden Druck des windhagschen Adels hin, insbesondere der Barone von Widernhall und Schattengrund, die am längsten und meisten unter den Attacken zu leiden haben, kam es am 27. Tag im Rondramond zu einer Bekanntmachung durch den Markgrafen und Admiral Radulf Eran Galahan: Trotz leerer Schatullen (siehe auch den Artikel auf S. 4) sind 400 Dukaten Belohnung für die Tötung oder zumindest Vertreibung des Ungeheuers aus dem Windhag in Aussicht gestellt, im Falle der Tötung auch alle Ehren, die einem Drachentöter zukommen, den Anspruch auf den Hort eingeschlossen.

Die Hoffnung ist es nun, die so manchen Bewohner der betroffenen Gebiete noch ausharren lässt. Die Hoffnung, dass es einfallreichen Helden gelingt, über den Wurm zu triumphieren. Doch noch scheint keine Hilfe nahe, und die Zwerge, auf deren uralte Tradition des Drachenkampfes so mancher hofft, meiden die Berge seit eh und je.

pd

WICHTIGE VORABINFORMATION: Der nachfolgende Artikel geht auf Ereignisse aus dem Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** aus der Abenteueranthologie **Drachenodem** ein. Er stellt somit Meisterwissen dar und sollte Spielern und Helden erst im Verlauf des Abenteuers und nach seinem Abschluss mitgeteilt werden.

Dieser Artikel beendet die Berichterstattung um den Wurm vom Windhag im **Aventurischen Boten**.

Das Ende des Wurms

Drachentöter bezwingen den Tyrannen der Windhagberge

WINDHAG. Nach neuerlichen verheerenden Angriffen des Drachen auf die Dörfer der Bergwelt ist es einer Gruppe von stolzen Recken des Markgrafen gelungen, den Riesenlindwurm in seinem Hort aufzuspüren und zu erschlagen. Der Windhag ist von seiner größten Bedrohung befreit!

Nicht lange hielt der ohnehin sehr zweifelhafte Frieden durch Menschen- und Waffenopfer. Nachdem der Markgraf Radulf Eran Galahan Ende des Rondra-Mondes zur Drachenhatz durch Freiwillige aufrief (der **Bote 106** berichtete), kam es im Travia-Mond schließlich zum bislang grausamsten Überfall der Kreatur.

An nur einem Abend brachte der Wurm Feuer und Tod erst über den nahen Kalkbruch des Dörfchens Kleinau und anschließend über den Ort selbst. Gerüchten zufolge soll der Drache in jenem Bruch die Spur dessen gefunden haben, was er sucht (siehe die Artikel in den vergangenen Ausgaben), nicht aber das Gesuchte selbst. Dies muss als bittere Laune des Schicksals gesehen werden, ist der Kleinauer Kalkbruch doch der südlichste des Gebirges, nur wenige Meilen vor der Grenze zum Reich des Horas. Den Depeschen der Admiralität nach

Gareth zufolge zerstörte der Lindwurm den Kalkbruch völlig und das Dorf zu großen Teilen. Mehrere Dutzend Menschen sollen dabei umgekommen sein, wobei der Wurm mit böser Zielstrebigkeit vorgegangen sein soll und seiner Wut freien Lauf gelassen hat.

Suchte er bis dahin Steinbrüche nach Süden hin heim, verwüstete der Wurm in den folgenden Tagen ein halbes Dutzend kleinerer Dörfer zurück nach Norden – wieder zum Schattengrundpass hin, von dem aus das Übel vor über einem Jahr erstmals ausgegangen war. Stets unterstrich er den Überlebenden gegenüber seine Forderung, ihm endlich zu bringen, was man ihm vorenthalte. Um diesem Treiben endlich und endgültig Einhalt zu gebieten, entsandte der Markgraf eine Gruppe von Spezialisten, die angeblich eine 'Geheimwaffe' mit sich führten.

Die näheren Umstände dieser Drachenhatz unterliegen der Geheimhaltung der Admiralität. Die Drachenjäger kehrten gut zwei Wochen nach ihrem Auszug nach Harben zurück – wenn auch mit einigen Verlusten und sichtlich mitgenommen – und werden seitdem als Drachentöter gefeiert und mit Ehrungen über-

häuft. Den Verlautbarungen zufolge ist es ihnen gelungen, den Hort des Riesenlindwurms am Schneckenkamm ausfindig zu machen (wo er bereits vom bei einer Drachenhatz umgekommenen Pfalzgrafen von Weißengau vermutet wurde; der **Bote 101** berichtete) und ihm am Ende eines erbitterten Kampfes schließlich den Todesstoß zu versetzen.

Auch wenn längst nicht alle Windhager glauben, dass der Lindwurm bezwungen wurde, und man wohl noch lange voller Befürchtung nach den tödlichen Schatten am Himmel Ausschau halten wird, hat der Wurm seitdem nicht mehr zugeschlagen. Während die Drachentöter, deren Namen bereits in aller Munde sind, noch gefeiert werden, fragen sich indes manche, was der Wurm im Windhag denn nun gesucht haben mag. Die Admiralität schweigt dazu, während der zwergische Baron Gringulf Sohn des Gromosch von Widernhall sich besorgter denn je zeigt. Man munkelt, er habe mit dem Markgrafen gestritten und ihn als "kurzbärtigen Jüngling" und "spitzohrigen Dieb" beschimpft. Nicht alle Spannungen der Region scheinen mit dem Wurm beseitigt.

pd

Meisterinformationen zu den Artikeln des *Aventurischen Boten*

Aventurischer Bote 100: Drachenfeuer im Windhag (Seite IV)

Meisterinformationen:

In der Tat hat sich der Schatten eines Riesenlindwurms über das Gebirge gelegt, der insbesondere den Schattengrundpass unsicher macht – die einzige Straßenverbindung zwischen Landesinnern und der Küste. Während die Hafenstadt Harben auf dem Landweg nur noch auf Umwegen gefahrlos erreicht werden kann, verschwinden im Gebirge immer wieder Menschen und werden ganze Tierherden dahingemetzelt. Den Drachen indes bekommt kaum jemand zu Gesicht, der noch davon berichten kann.

Die Geschehnisse werden in den kommenden *Aventurischen Boten* fortgeschrieben.

Aventurischer Bote 102: Der Wurm vom Windhag (Seite VI)

Meisterinformationen:

Die Geschehnisse im Windhag werden auch in den weiteren Ausgaben des *Aventurischen Boten* fortgeschrieben und erfahren ihren Höhepunkt im kommenden Jahr in einem Abenteuer-Sammelband, der sich ganz den Drachen und Lindwürmern widmet. Doch schon jetzt können Sie manche der Vorgänge für eigene Abenteuer verwenden. Nachfolgend machen wir Ihnen ein paar Vorschläge.

Szenariovorschläge:

- In einem der größeren Orte im Bereich des Schattengrundpasses (beispielsweise Widdernhall, Schattengrund oder Tri-veith) werden die Helden gebeten, nach der wandernden Boron-Geweihten Udha Kalkner zu suchen. Sie sei am Totenfest (1. Boron) mit der Absicht losgezogen, den Opfern auf dem Schattengrundpass den Grabsegen zukommen zu lassen. Sich mitten im Winter auf den Pass zu wagen, ist bereits ein Abenteuer für sich, mit einer drohenden Drachenattacke allerdings ein gefährliches Wagnis. Tatsächlich kommt die Boroni ganz gut alleine zurecht und bleibt vom Wurm offenbar unbelästigt, während sie die Helden zum Verlassen des Passes drängt, ehe der Lindwurm auf sie aufmerksam wird. Ein kleiner Wagenzug hingegen hat kein Glück, und den Helden könnte die Aufgabe zukommen, die Überlebenden ins nächste Dorf und / oder einige Plünderer zur Strecke zu bringen.

- Aufgrund der häufigeren Übergriffe durch Wegelagerer steigt die Nachfrage nach kampferprobten Söldnern, um reiche Reisende oder Händler zu beschützen – Helden werden also benötigt!

- Abseits des Gebirges wird ein aus seinem Revier vertriebener, offenbar schwer verletzter Baumdrache gesichtet, der schließlich in der Wildnis abstürzt. (Zwar ist auch ein Westwinddrache denkbar, doch für diesen Vorschlag womöglich ein wenig zu überdimensioniert.) Mehrere Gruppen beginnen einen Wettlauf: Wer erreicht den toten Drachen als erstes und kann sich die wertvollen 'Rohstoffe' aneignen (in der bald erscheinenden Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** können Sie nähere Angaben zu diesen Materialien finden)?

Wie zerlegt man ein solches Wesen, dessen Blut womöglich noch immer kocht? Kann das Eroberte anschließend gegen andere Leichenschänder verteidigt werden? Wie richtet man eine solche Expedition überhaupt aus? Und vor allem: Was, wenn man zu spät bemerkt, dass der Drache mitnichten oder zumindest noch nicht ganz tot ist?

Aventurischer Bote 105: Der Pakt mit dem Wurm (Seite X)

Meisterinformationen:

In der Tat kann man sich durch einen Tribut in Form von Waffen, Rüstungsteilen und Schilden eine unbehelligte Passage über den Schattengrundpass erkaufen – der Riesenlindwurm verschont diese Reisegruppen, die anderen Gefahren der Berge jedoch mangels ausreichender Bewaffnung fortan machtloser gegenüberstehen. Nach und nach werden immer mehr Wagenzüge diese Möglichkeit nutzen und ihren kuriosen Zoll vor Betreten des Passes frei im Gelände hinterlegen. In Widdernhall im Osten und Schattengrund im Westen haben findige Händler rasch die Marktlücke erkannt und bieten – natürlich völlig übersteuert – alte Waffen und beschädigtes Rüstzeug feil.

Dennoch kommt es auch weiterhin zu Angriffen des Drachen – meist dann, wenn eine Reisegruppe oder ein Wagenzug entweder keinen Zoll entrichtet hat oder aber nach dessen Hinterlegung noch immer offen oder in großer Zahl Waffen und Rüstungen bei sich trägt. Weder militärische Nachhut noch mitreisende, kampfbereite



Söldlinge können den Reisenden somit schützen, sie machen im Gegenteil die Passage unsicherer, als wenn man gänzlich auf Kriegswerkzeug verzichtet hätte.

Während die zunehmend verlassenen Steinbrüche auch weiterhin in unverminderter Zahl angegriffen werden, gehen die Übergriffe gegen die Dörfer in jüngster Zeit zurück – seit man dazu übergegangen ist, die zum Opfer Auserkorenen in Rüstungen zu stecken und sie mit Waffen zu gürteln. An dem Brauch der Lotterie jedenfalls hält man, aus Angst und bäuerlicher Verschrobenheit, auch weiterhin fest. Außenstehende werden in diese ‘inneren Angelegenheiten’ nicht eingeweiht, und mögen die Eltern den Verlust ihres Kindes auch bitter betrauern, so glauben sie doch fest daran, zum Wohle des ganzen Dorfes gehandelt zu haben – und so war denn auch der Vater, der beim Baron von Widdernhall Hilfe suchte, ein Zugezogener aus Tobrien.

Ein Szenario zur Überquerung des Schattengrundpasses unter den Augen des Drachen werden Sie, ebenso wie eines um die Lotterie und die folgende Opferzeremonie, im Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** finden, das als Teil der Abenteueranthologie **Drachenodem** etwa Mitte 2004 erhältlich sein wird.

Szenariovorschläge:

- Der Vater, der nach Widdernhall kam, hat den Baron um Rüstung und Waffen gebeten, um die Bestie zu erschlagen. Dieser Bitte ist der Angroscho bereitwillig nachgekommen, wenngleich er sich sicher ist, dass ein einzelner Mensch gegen einen ausgewachsenen Riesenlindwurm niemals bestehen kann. In der Tat fehlt von dem Tobrier seither jede Spur. Ihre Helden könnten dem verzweifelten, von Rachedgedanken beseelten Mann irgendwo im Gebirge begegnen. Es liegt in Ihrem Ermessen, ob die Gruppe ihm auf seiner Suche nach dem Drachen beisteht (allerdings erfolglos), einen verwirrten Mann aus der Wildnis zurück in die Zivilisation bringt oder aber einen von blakharaz’schem Rachewahn erfüllten Paktierer davon abhalten muss, sein Dorf in den Untergang zu stürzen.

- Möglicherweise war es nicht die Kaiserliche Schatzgarde, von der die Zehntfrau Ulfahan begleitet wurde, wie im *Aventurischen Boten* geschrieben steht, sondern es handelte sich um Ihre Helden. Vielleicht stammt von ihnen die rettende Idee, Waffen und Rüstungen wegzuwerfen, während Ulfahan tatsächlich nur den Leichnam des ehemaligen Pfalzgrafen suchen wollte.

- Die nachgerade schamlosen Preise für rostige Waffen und verbogene oder zerbeulte Rüstungsteile (sprich: Schrott) sorgen früher

oder später für heftigen Unmut, und nur durch das beherzte Eingreifen Ihrer Helden lässt sich eine blutige Eskalation verhindern: Immerhin ist das alte Zeug billiger als neue Erzeugnisse, wenn gleich es ebenso selten ist.

- Zwar mag eine Überquerung des Schattengrundpasses neuerdings möglich sein, doch bekanntlich trennen sich Helden nur höchst ungern von ihren liebgewonnenen Waffen und Rüstungen. Weigern sich Ihre Spieler, diese vor der Passüberquerung in Verwahrung zu geben oder gar als Zoll an den Drachen zu hinterlegen, müssen sie sie zumindest gut versteckt in einem Fuhrwerk mit sich nehmen. Nur dann ist die Gruppe einigermaßen sicher vor einem Drachenangriff – aber gleichzeitig anderen Gefahren wie vagabundierenden Räubern umso schutzloser ausgeliefert ...

Aventurischer Bote 107: Das Ende des Wurms (Seite XIV)

Meisterinformationen:

Fast alle der im Artikel angedeuteten Ereignisse nehmen Bezug auf den Abenteuerhintergrund **Der Wurm vom Windhag** in der Abenteueranthologie **Drachenodem**. Dort werden nicht nur die meisten Geheimnisse um die Geschehnisse im Windhag gelöst, sondern Sie können auch den Untergang Kleinaus und die Drachenhatz durch die ‘stolzen Recken des Markgrafen’ ausspielen. Wir gehen deshalb an dieser Stelle nicht näher auf diese Dinge ein.

Nur soviel: Zwar wurde der Wurm tatsächlich bezwungen, doch werden seine Hinterlassenschaften noch lange Bedeutung für den Windhag haben. Der enorme Hort aus Waffen und Rüstungen wird dazu führen, dass man in der Markgrafschaft künftig auf relativ gut bewaffnete Räuber und Bergbewohner treffen kann. Vor allem ziehen die sterblichen Überreste des Riesenlindwurms allerlei Interessenten an, so dass drachische Exotica (siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** S. 120) in den folgenden Monaten zu relativ günstigen Preisen in der Region gehandelt werden (insbesondere Schuppen, nicht aber die Karfunkel des Wurms). Dies bietet Ihnen hinreichend Stoff für kleinere Abenteuer ...

Die Anthologie **Drachenodem** erscheint in Bälde und beinhaltet nicht nur sieben Abenteuer, in denen die Drachen Aventuriens im Mittelpunkt stehen, sondern auch einen umfangreichen Anhang mit allgemeinen Hintergrundinformationen und aventurischen Quellen um die heißblütigen Schuppenkreaturen.