



Gerd Hupperich

Smaskrifter

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer und höherer Grade



Inhaltsverzeichnis

Prolog

Der Kalwenkor

Was war und ist	8
Vom Verfluchtwerden	11

Caput I

Die Totenwache

Zu Gast in Karataur	17
---------------------------	----

Caput II

Die Mauern von Slamohrad

Bekannte Stadtgeschichte	23
Stadtbeschreibung	24
Die Alte Unterstadt	26
Die Neue Unterstadt	37
Ogfoldsheim	52
Südhang	55
Odolenmarkt	64
Burg Slamohrad	70

Exkus:

Die Dunkelmannbriefe	72
-----------------------------------	----

Caput III

Hinter der Mauer des Schlafs

Von der Alpjägerei	75
Träume sind keine Schäume	77
Begegnungen in den Traumgruben	79

Caput IV

Zwischenspiele

Wer nicht fragt bleibt dumm	82
Das Dorf der Waldelfen	86

Caput V

Magier und ihre Geheimnisse

Über die Kontinuität des Raums und der Zeit	89
Wieder in Karataur	91
Lauterkopf, ein Dorf	94

Caput VI

Buch und Pfad

Das Weiße Buch von Kalwenkor	95
Der verschollene Pfad	100

Caput VII

Das Herz von Kalwenkor

Tanz auf dem Spiegel	117
Der königliche Baum	119
Das Weiße Buch von Kalwenkor, Schlusskapitel	123
Neues Jahr	124

Appendix

Magischer Almanach	126
Neue Zauber	128



Zum Geleit

Es ist an dieser Stelle üblich, dass der Autor eine kleine Einleitung zu seinem Text ausbreitet, meistens um Spielern zu danken und Quellen offenzulegen. Vielen Dank daher an meine Spieler, die dieses reichhaltige Abenteuer mehr oder weniger tapfer ausgehalten haben.

Eine Quellenangabe liegt mir immer am Herzen, weil sie ja auch demonstriert, aus welchen unterschiedlichen Winkeln ein Autor seine Inspirationen gewinnen kann. Film und Fantasyliteratur sind längst nicht alles und sollten es auch nicht sein. Der große Bekanntheitsgrad solcher Anregungen scheint mir für den Reiz des Ungewöhnlichen eher abträglich zu sein. Für *Smaskrifter* sind viele Einflüsse zu nennen, von denen keiner ein übermächtiges Gewicht entfaltet (und mancher mir gar nicht bewusst gewesen sein dürfte). Auch persönliche Erfahrungen wären zu nennen, was hier jedoch nicht geschieht. In lockerer Aufzählung:

Witiko von Adalbert Stifter

Der Fall des Baumeisters von Peter Ackroyd

Lemprières Wörterbuch von Lawrence Norfolk

Teig O'Kane, ein irisches Märchen

Die Höhle von Steenfol von Wilhelm Hauff

Spuk in Hill House von Shirley Jackson

Der Wij von Nikolai Gogol

Die unendliche Geschichte von Michael Ende

Siegfried und Götterdämmerung von Richard Wagner

Natürlich ist *Smaskrifter* auch eine Behandlung des Genius-loci-Motivs.

Der Wächtergeist des Hains, der *Smaskrifter* ist, entstammt vom Konzept her dem Artikel *Die druidische Kultur* von Bernard Jung aus dem GILDENBRIEF. Der Wächtergeist entstand aus den Seelen der verstorbenen Druiden, die im Wald von Kalwenkor begraben wurden. Jede Seele hinterließ einen Bruchteil ihrer Essenz. Die Gesamtheit dieser Seelenteile ist der Wächtergeist des Haines, der im Holz der Häuser, die aus den Bäumen des Hains gebaut wurden, weiterlebt. Das wird besonders deutlich, wenn Kristor Belisardon die Asche von Maske Trifs beschwört.

Mit *Hrungnir*, Ramotar und dem anderen Verschollenen Pfad werden schon Seiten einer anderen Geschichte aufgeschlagen, die über *Smaskrifter* hinausweist und leider unausgeführt bleiben muss. Vielleicht ein Thema für ein neues Abenteuer.

Vorwort zur Neuausgabe

Smaskrifter erschien zuerst 1996 und wird nun in einer Neuausgabe vorgelegt. Praktisch gänzlich umgearbeitet ist das Kapitel III, das den Weg der Abenteurer zu *Smaskrif*-ters Traumgruben und ihre dortigen Erlebnisse behandelt: Das seit dem *Meister der Sphären* vorliegende Konzept des Traumfahrens hat das früher benutzte Kartenspiel mit Zügen auf einem Spielfeld abgelöst. Es gibt nun auch mehr und neue Begegnungen in den Traumgruben, darunter welche, die bisher unbekannte Seiten der Geschichte beleuchten; die Tegarín Charka fiel hier jedoch der Schere zum Opfer, da sie eigentlich nichts zum Lösen des Abenteurers beitrug und ihre Verwandtschaft mit den Elfen nicht mehr passend wirkt. Erweitert wurde das Abenteuer um einen Vorschlag, wie Ramotars Geist in Erscheinung treten kann, die Beschreibung der Burgruine wurde ausgebaut, und der Schluss des Abenteurers ist jetzt etwas ausführlicher.

Zu den formal begründeten Anpassungen, die durch die aktuellere Ausgabe der MIDGARD-Regeln erzwungen wurden, kamen auch Veränderungen hinzu, die das Abenteuer aus heutiger Sicht besser abrunden. So wurde beispielsweise aus dem „Jakobsstab“ in Vlastimils Kramladen ein „Craimonsstab“, Georgio Selvando wurde in Yorsche Selvando umbenannt, die Gesellen des Glasbläfers Bruntsi Plauski erhielten für Zwerge angemessenere Namen, die sechs Wiedergänger im Gasthaus Zum Schwurbecher wurden durch Platz sparende Wandelhände ersetzt, statt auf ältere Abenteuerpublikationen zu verweisen erhielt das Rabenvolk einen leibhaftigen Auftritt, die Dunkelmannbriefe wurden kommentierend beleuchtet.

Alle zum Verständnis des Abenteuerhintergrunds notwendigen Informationen wurden in einem Prolog zusammengefasst. Die musikalischen Hörbeispiele zum Untermalen bestimmter Szenen sind komplett entfallen. Wie üblich danke ich Jürgen Schaarwächter für das Korrekturlesen.

Für den Zuspruch, den die erste Ausgabe bis heute erhalten hat, bedanke ich mich herzlich bei allen, die *Smaskrifter* gespielt haben. Einen besonderen Gruß schicke ich nach Marchtrenk in Österreich, und zwar zur „Halle der Helden“, dem ersten österreichischen Rollenspielverein - ihr wisst schon warum.

Kartenmaterial und diverse Handouts stehen auf der Website unter Spielhilfen zur Verfügung (www.midgard-online.de).



Smaskrifter

Vorbemerkungen

Dieses Abenteuer ist für 4-6 Spielerfiguren beliebiger Grade gedacht. Die Zusammensetzung der Abenteuertypen sollte im Hinblick auf das Spektrum ihrer Fähigkeiten möglichst ausgewogen sein. Die Handlung spielt in der Stadt Slamohrad, die umgeben vom tiefgrünen moravischen Wald ein verwunschenes Dasein führt. Slamohrad ist den Abenteurern noch unbekannt und kommt daher beispielsweise als Heimatstadt nicht in Frage. Es ist aber erlaubt, dass einer der Abenteurer in Slamohrad bis zum 6. Lebensjahr gelebt und seine folgende Jugendzeit andernorts verbracht hat. Zur Zeit der Spielhandlung hat er aber keine Verwandten mehr in der Stadt. Für elfische Spielerfiguren hält das Abenteuer ein paar besondere Herausforderungen bereit.

Wie Smaskrifter zu verstehen ist

Das Anfangskapitel soll die Spieler nach Slamohrad locken und die mysteriöse Grundstimmung des Abenteuers anschlagen; außerdem erhalten sie hier schon Informationen, deren wahre Bedeutung ihnen erst später klar wird. Das zweite, umfangreichste Kapitel enthält eine Beschreibung Slamohrads. Das Kapitel III bietet eine Reihe von mit bestimmten Orten in der Stadt verknüpften Episoden, die in lockerer Abfolge die Haupthandlung vorbereiten. In den Kapiteln IV bis VII findet der Spielleiter die Hauptteile des Abenteurers, sozusagen die Zentren des Geheimnisses, das Slamohrad umgibt.

Smaskrifter ist ein „surrealistisches“ Abenteuer, das die üblichen Erwartungen der Spieler ziemlich vor den Kopf stoßen kann. Damit der Spielleiter weiß, auf was seine Spieler sich einlassen, seien einige Stichworte aus einem Lexikon zum Begriff Surrealismus angeführt:

- Vertauschung und Auflösung der normalen Dimensionen.
- Freies, schöpferisches Spiel als assoziierendes Mittel.
- Hinwendung zu Traum-, Symbol-, Märchen- und Mythenwelten.

Es ist nicht leicht, *Smaskrifter* mit einem einzigen Schlagwort zu umreißen. Verschiedene Stile wie Detektiv-, Reise-,

Stadt- und Horrorabenteuer verbinden sich zu einem flexiblen Inhalt, aus dem Spielleiter und Spieler die endgültige Handlung entwickeln. Der Text spinnt überwiegend keinen durchgängigen Handlungsstrang - dieser Band zerfällt vielmehr in Bausteine, die in freier Manier zusammengesetzt werden können. Was der Leser als Mangel empfinden kann, bietet den Spielern viele Möglichkeiten, den Handlungsablauf unmittelbar mitzugestalten. Der Spielleiter kann aus den Bausteinen aber auch eine bestimmte Handlung entwerfen, je nachdem welche Abfolge ihm schlüssiger erscheint. *Smaskrifter* soll gleichermaßen zum Improvisieren wie zum Komponieren anregen. Nur Mut!

Dem Leser wird vermutlich auffallen, dass das Abenteuer in erster Linie von einer besonderen Stimmung lebt. Hier verschwimmen die scharfen Grenzen zwischen Realem und Irrealem. Gegenwart und Vergangenheit - diese Begriffe büßen ihre uneingeschränkte Brauchbarkeit ein. In Slamohrad wirkt eine archaische Macht - ungreifbar und nebelhaft -, die aus einer Zeit stammt, welche ein anderes Midgard kannte, kurz gesagt: Smaskrifter. Smaskrifter ist der verdorbene Wächtergeist eines Heiligen Hains, der beim Bau der Stadt gefällt wurde und dessen Holz in den Häusern weiterlebt. Smaskrifter hält Slamohrad und seine Bewohner in seinem Bann. Die Spieler sollten das Gefühl bekommen, dass ihnen ständig jemand über die Schulter schaut.

Ohne Robert Graves' *Die Weiße Göttin*, das sein Autor selbst „eine historische Grammatik der Sprache des poetischen Mythos“ nennt, wäre dieses Abenteuer nicht möglich gewesen.

Wie Smaskrifter aufgebaut ist

Smaskrifter soll einerseits ein flexibles Abenteuer sein, andererseits gibt es einige Dinge zu beachten, die so etwas wie den kleinsten gemeinsamen Nenner für den Ablauf gewährleisten.

Nach dem Vorspiel des ersten Kapitels, das die Abenteurer noch außerhalb Slamohrads erleben, geht es in den Episoden des Kapitels III darum, in der Stadt achtzehn geheime Überlieferungen aufzuspüren, Überlieferungsfragmente ge-



nannt, die einen Querschnitt durch die Geschichte Slamohrads darstellen und Spuren des Wirkens von Smaskriftern sind. Diese Fragmente sind also Zeugnisse, die Smaskrifter nicht ganz unterdrücken, aber zumindest mit je einem besonderen **Fluch** belegen konnte. Die Flüche treffen die Spielerfiguren nach und nach und verwickeln sie immer mehr in das hinter

Übersicht Überlieferungsfragmente

Die Reihenfolge, in der die Spielerfiguren die Überlieferungsfragmente sammeln können, ist beliebig. Nur der *Mitternachtsball* liegt an letzter Stelle. Örtlichkeiten, an denen ein Überlieferungsfragment aufgespürt werden kann, sind in der Stadtbeschreibung mit **Ü1-Ü11** markiert.

Bildergeschichte von der Nachtmähre (Ü1: Vlastimils Kramladen).

Gedenktafel (Ü2: Das alte Waisenhaus).

Rabenbuchschieße

Über die Kontinuität des Raums und der Zeit (Ü3: Kristor Belisardon, der Älteste der Magier).

Der betrogene König (Ü4: Die Glasharner).

Rabenbuchschieße

Vargstökur Saga (Ü5: Hrokkinskinna).

Testament Huldriks, des Magiers (Ü6: Der Mäuseturm).

Rabenbuchschieße

Traumreise (Caput III)

Dreiheit der Druiden (Ü7: Wieljand, der Schmied).

Jenufas Liebesbrief (Ü8: Geister, die poltern).

Rabenbuchschieße

Druidische Inschrift (Ü9: Das Hünengrab).

Geständnis des Schwurbrechers (Ü10: Zum Schwurbecher).

Rabenbuchschieße

Smaskrifiers Bannspruch (Ü11: Mühle).

Dunkelmannbrief I.

Rabenbuchschieße

Traumgruben (Caput III)

Dunkelmannbrief II.

Dunkelmannbrief III.

Rabenbuchschieße

Dunkelmannbrief IV.

Dunkelmannbrief V.

Rabenbuchschieße

Dunkelmannbrief VI.

Mitternachtsball (Ü12: Magistratshaus).

Rabenbuchschieße

Der Verschollene Pfad (Caput VI)

den Kulissen der Stadt ablaufende Geschehen. Mehr zu den Flüchen findet sich im Prolog (*»Vom Verfluchtwerden«*).

Mit jedem **zweiten** Überlieferungsfragment erhalten die Abenteurer außerdem eine **Buchschieße**, die wie ein Rabbe geformt ist. Aus den zusammengekommen neun Buchschießen entsteht *Das Weiße Buch von Kalwenkor* (s. Caput VI), dem die Spielerfiguren Hinweise und Hilfsmittel für die ihnen bevorstehende Auseinandersetzung mit Smaskriftern entnehmen können. Die Rabenbuchschießen sind Zeugnisse von **Huldrik**, dem Zauberer, welche er vor der alten Macht in Slamohrad für die Nachwelt bewahren konnte.

Sobald die Abenteurer **6 Überlieferungsfragmente** aufgefunden haben, fängt eine Serie von Träumen an (s. Caput III, *»Die aufgestoßene Tür«*), in denen sie auf einem Drachenschiff zu dem waelischen Fischerdorf Inrim fahren. Sie kommen dort an, wenn sie in der Wachwelt **12 Überlieferungsfragmente** zusammengelesen haben. Von diesem Zeitpunkt an findet die Handlung auf zwei Ebenen statt: in der Welt des **Traums** (s. Caput III, *»Die Traumgruben«*) und auf dem realen Boden *Midgards*.

Zugleich begeben sich in Slamohrad Ereignisse, die aus der Überlappung von Gegenwart und Vergangenheit folgen. Zu dieser Erkenntnis gelangen die Abenteurer nach und nach.

Wenn die Gefährten während des Mitternachtsballs (s. Caput II, *»Der Mitternachtsball«*) das 18. und **letzte Überlieferungsfragment** entdecken, leitet die Handlung in einen Schluss mit geschichteten Spielebenen über, nämlich einer im Traum erlebten Bergbesteigung (s. Caput VI, *»Der verschollene Pfad«*), durchsetzt mit Ereignissen in der Vergangenheit und Aufgaben in der Gegenwart, die im Finale gipfeln (s. Caput VII, *»Tanz auf dem Spiegel«* und *»Der königliche Baum«*). Diese drei Ebenen finden gleichzeitig statt. Keine leichte Aufgabe für den Spielleiter, hoffentlich aber eine lohnende!

Smaskrifter ist ein dichtgewebtes Abenteuer, in dem alles mit allem zusammenhängt und mehr noch zusammenzuhängen scheint. Dennoch könnte es dem Spielleiter gefallen, zwischen das Sammeln der Überlieferungsfragmente andere Einfälle oder sogar ganze Abenteuer einzuschieben, die ebenfalls in Moravod stattfinden. Die Spieler sollten dann einen Grund haben, sich eine Zeitlang in Slamohrad niederzulassen und auch später wieder zurückzukehren. Smaskrifter kann warten, und der Spielleiter kann sich mit dem Ausspielen der Überlieferungsfragmente ebenfalls Zeit lassen. Nur der Schluss nach dem 18. Fragment erlaubt keine Unterbrechung mehr.



Prolog

Der Kalwenkor

Was war und ist

Land von Wald und Wasser

Das Land, in dem *Smaskrifter* spielt, ist dichtes, zum Teil hügeliges Waldland, das an vielen Stellen gerodet ist, um Platz für menschliche Behausungen und Äcker zu schaffen. Die Bevölkerung lebt zu über 90% in Dörfern, und Städte sind als Sitze mächtiger Fürsten selten. Steinkohle, Braunkohle, Eisen, Blei und Zinkerz sind die Bodenschätze, die überwiegend vorkommen und in kleinen Mengen im Tagebau abgebaut werden. Moravod ist in *Gaue* unterteilt, die von den *Dschupanen* (Gauverwalter, Burgherr) im Namen des Großfürsten verwaltet werden. Ihr Einfluss reicht aber in manchen Gegenden nicht weiter als die Wälle ihrer Festungen.

Die Küstenstadt Geltin ist für den Fernhandel, vor allem mit Waeland, bedeutsam. Hier herrscht auch der Großfürst, dessen unbeständiger Einfluss jedoch immer davon abhängt, welche eigenen Pläne die moravischen Sippen und ihre Anführer gerade schmieden. Diese Sippen oder *Rod* sind die gesellschaftliche Basis, von denen sich mehrere auch zu einem Stamm oder *Pleme* vereinigen können. Seit mehreren Generationen stellt der prschemslidische Stamm die Großfürsten in Geltin. Die mit dem Thron rivalisierenden Sippen der Lechen verfügen über großen Landbesitz und stellen den alten Hochadel dar, der traditionell auf die Loyalität des einfachen Volkes zählen kann. Der Großfürst sucht daher oft beim niederen Adel der *Wladyken* Unterstützung. Die Moraven sind also beileibe kein einheitliches Volk.

Das abgelegene Moravod war trotz seiner Lage am Meer der Fünf Winde nie Teil des Valianischen Imperiums und hatte auch unter dem Krieg der Magier so gut wie nicht zu leiden. Geltin entwickelte sich allerdings auf dem Höhepunkt der Seemeistermacht zu einer Stadt und zum wichtigsten Handelsstützpunkt der valianischen Händler im Norden. Der Stadtfürst konnte sich seine Unabhängigkeit nur bewahren, indem er sich und sein Volk dem Schutz der Valianer unterstellte und den Seemeistern in Geltin weitgehende Zugeständnisse einräumte. Ein Teil der Stadt, das Valianerviertel, war ganz seinem Einfluss entzogen und wurde von einem thalassischen Statthalter nach eigenem Gutdünken verwaltet. Als Protektorat der Seemeister gewann Geltin so sehr an Größe, Reichtum und Einfluss, dass sich der Stadtfürst nach

dem Krieg der Magier und dem Abzug der Valianer zum Großfürst von ganz Moravod aufschwingen konnte.

Wie alles begann - der Kalwenkor

Als die Vorfahren der Siolcin begannen, sich dem Anarchen zu entziehen, verließen sie Dunkelheim im Karmodin, und einige ließen sich vorübergehend in der Nähe des heutigen Slamohrad nieder. Ihr Anführer *Mirdionir*, der König vom Wald, ging einen Pakt mit dem Dunkelzwerg *Wieljand*, dem König unter dem Berg, ein und ließ mit dessen Einverständnis den heiligen Hain pflanzen. Die Kräfte des Berges und des Waldes schufen so gemeinsam den **Kalwenkor**. Der Kalwenkor war nicht alleine der Wald und nicht alleine der Berg - er war der Hain, in dem beide eine Einheit bildeten. *Wieljand* schmiedete *Thandaldar*, das Schwert, das zum Schutz der neun Baumarten des Hains in *Mirdionirs* Hand diente.

Nach dem Fall von Dunkelheim entschieden sich viele Elfen, dem Weg nach Westen zu folgen, den vor ihnen schon die *Coraniaid* beschritten hatten. *Mirdionir* und elf seiner Söhne beschlossen aber, den Kalwenkor nicht zu verlassen. *Mirdionir* ging in den Herzbaum des Hains ein. Die elf Prinzen verwandelten sich in die elf edlen Bäume, entsprechend den neun Baumarten des Hains, um den Kalwenkor weiterhin zu bewahren. Als ein Gesicht in den Bäumen offenbarte *Mirdionir* sich später einem Menschenknaben, der zum Begründer eines Druidenzirkels wurde. Nun hüteten die Druiden die Geheimnisse des Hains und schützten ihn mit dem Schwert *Thandaldar*. So ging ein Äon zu Ende.

Was Smaskrifter ist

Es gab jedoch einen zwölften Sohn *Mirdionirs*. Er wurde mit der Aufgabe betraut, das Gefolge in den gelobten Westen zu führen, aber er sollte scheitern. Der Glaube der ihm Anvertrauten an Frieden und Freiheit im Westen schwand. Sie fielen von ihm ab, zerstreuten sich im Norden *Midgards* oder schlugen gar den Rückweg gen Osten ein. So ging eine Hoffnung zugrunde.

Viel später kehrte der zwölfte Prinz zum Kalwenkor zurück, und mit ihm kam eine Schar beutegieriger Waelinger unter ihrem Anführer **Vargstökur**. Die *Vidhingfahrer* brachten den Druiden im Hain den Tod, aber auch die Nordmänner gingen in ihren Untergang, denn sie waren die betrogenen



Von den Elfen *Midgards*

Die einzige von ihrer Kopffzahl her nennenswerte Gruppe von Elfen, die heute noch auf *Midgard* vertreten ist, sind die *Siolcin*. Sie leben in den albsichen und moravischen Wäldern und in Clanngadarn und sprechen als gemeinsame Sprache das *Eldalyn*. Wie alle Elfen sind sie mittelgroß, schlank und von großer Schönheit, besitzen spitze Ohren, dreigliedrige Daumen und mondlose Fingernägel. Ihre Haut ist hell, während als Haarfarben helle Töne im Bereich Weißblond bis Hellbraun vorherrschen. Die Mehrzahl der Bewohner von Silmaeste gehört zu diesen „normalen“ Elfen.

Die *Siolcin* stammen von den *Alfar* ab, die in grauer Vorzeit zusammen mit dem *Anarchen* nach *Midgard* kamen. Ihre Vorfahren erkannten, wenn auch spät, die Verblendung, mit der sie die dämonischen Pläne ihres Meisters unterstützt hatten. Einige blieben in der Gegend des heutigen Moravod, aber andere zogen nach Westen und siedelten sich in *Vesternesse* an.

Aus der alten Sprache der *Alfar*, dem *Alfaiaacainta*, sind die verschiedenen Elfensprachen hervorgegangen. Zum heutigen *Eldalyn* gibt es allerdings beträchtliche Unterschiede, auch wenn beide Sprachen eine Reihe von Begriffen und die Runen des *Beth-Luis-Nion* gemeinsam haben. Wer *Eldalyn* mit einem Fertigkeitwert von +12 oder mehr sprechen oder schreiben kann, hat für *Alfaiaacainta* entsprechende Fertigkeitwerte von +8. *Hochcoraniaid* ist noch enger mit der alten Sprache der *Alfar* verwandt, benutzt aber eine andere Schrift. Ab Sprechen: *Hochcoraniaid*+12 kann man auch Sprechen: *Alfaiaacainta*+10.

Alle Elfen sind im Prinzip unsterblich, wenn sie nicht durch Unfälle oder Gewalt ums Leben kommen. Elfen altern auch nicht, es sei denn durch großes Leid. Ein alt ausschender Elf hat daher lange unter einem großen Kummer gelitten, und er kann sogar sterben, wenn das Seelenleid zu groß wird - wie der wahre König des Waldes, *Mirdionir*, in diesem Abenteuer.

Opfer des zwölften Prinzen, der sich die Aufnahme in den *Kalwenkor* ertrouten wollte. Er eignete sich die Macht des *Hains* an, verkörpert in den neun magischen Baumrunen. Als auch er starb, verschmolz seine Seele wie giftiges Blei mit dem Wächtergeist des *Hains* und verdarb diesen. Doch die Verderbnis von *Kalwenkor* war erst noch wie eine innere

Wunde, die man nicht sehen konnte. Der Zauber des Rabenvolks ließ den Wächtergeist des *Hains* schlafen. So ging ein weiterer Äon vorüber.

Als die menschlichen Vorfahren der heutigen *Moraven* das Rabenvolk verdrängten und die Stadt *Slamohrad* gründeten, weckten sie auch den kranken Geist des Ortes: **Smaskrifter**. In diesem Augenblick traten die elf Baumprinzen wieder in elfischer Gestalt in die Geschichte ein, um mit **Smaskrifter**, ihrem feindlichen Bruder, um die Macht des *Kalwenkor* zu kämpfen.

Den Wächtergeist zu besiegen, war jedoch weder dem Geschlecht der Elfen noch der Menschen gegeben. Denn aus den Seelen von Menschen, vor langer Zeit verstorbenen Druiden des *Hains*, war er entstanden, und die Seele eines Elfen-Prinzen hatte ihn verfälscht. Nur Wesen aus dem Blut beider Völker, ein neues Geschlecht, könnten **Smaskrifter** austilgen. Deshalb suchten die elf Prinzen die Verbindung zu elf Menschenfrauen aus dem noch jungen *Slamohrad*.

In den Gestalten des Narren **Maske Trifs** und der schönen **Jenufa** hintertrieb **Smaskrifter** ihre Absicht und stürzte die Stadt in einen Bürgerkrieg. Durch seine Einflüsterungen nährte **Maske Trifs** König *Odolens* Hass auf den Waffenherrn *Ogfold* und benutzte ihn als Werkzeug zur Vernichtung der noch ungeborenen Halbelfenkinder. Ihre menschlichen Mütter wurden hingerichtet, und den Vätern raubte **Smaskrifter** das Gedächtnis. Als **Jenufa** drängte er *Ogfold* zum Mordanschlag auf König *Odolen* und trieb ihn damit in den Tod. *Odolen* gewann den Krieg, aber er war nur noch eine Hülle, die **Smaskrifter** ausgebrannt hatte. Die Überlieferung der Menschen in *Slamohrad* machte in romantischer Verschleierung aus den unglückseligen Müttern elf Königstöchter und aus dem tödlichen Zwist einen Kampf um die politische Macht in der Stadt.

In dem Bürgerkrieg hatte der unheilvolle Geist des *Hains* nun vollends die Gewalt über den *Kalwenkor* an sich gerissen. Seine Prinzenbrüder irrten erinnerungslos wie steuerlose Schiffe auf nächtlichem Meer durch die kommenden Zeiten. *Mirdionir* wurde aus dem Herz von *Kalwenkor* vertrieben, denn jetzt war **Smaskrifter** der König des Waldes. Er entmachtete auch *Wieljand*, den König unter dem Berg, und setzte *Odolen* an dessen Stelle, der nun nicht mehr sterben konnte und unter den Berg gebannt war - in den folgenden Jahrhunderten dem Wahnsinn verfallend.

Den Beginn *Slamohrads* hatte **Smaskrifter** mit Blut besudelt. Nach dem Sturz der Könige von *Dysland* griff er wieder in die Geschehnisse der Menschen ein, als die Stadt sich neu

gründete. Der elfköpfige Magistrat war von Anfang an nur ein Spiegel seines Einflusses, und er sicherte seine Macht durch Verträge und Abmachungen, die er mit den neuen Stadtvätern schloss. Er schuf den Elfenjäger **Sojka**, um alles Elfsche von Slamohrad abzuwehren, und die halbelfischen **Minquion** in den Wäldern verpflichtete er sich zu tumber Gefolgschaft, damit sie keine Gefahr für ihn selbst werden konnten. In Träumen fing er die Menschen Slamohrads in einem spinnwebfeinen Netz, durch das er sich von ihren Seelenkräften nähren konnte. So folgte das Leben aller Einwohner von Kindheit an Smaskrifters Willen; er lenkt in Wahrheit die Stadt. So erfüllte sich ein dritter Äon.

Doch seit das Unheil mit der Vidhing über den Kalwenkor gekommen war, wusste oder ahnte Smaskrifter die Zeit, die ihm neue Gefahr bringen würde und die noch in ferner Zukunft lag. Im Jahre 1773 nL stellten die Magier **Yorche Selvando** und **Terfol Hanomak** einen magischen Versuch über Raum und Zeit an. Smaskrifter griff in das Experiment ein, damit es eine Berührung der Zukunft mit der Vergangenheit, der Gegenwart der Abenteurer mit dem Zeitpunkt der Vidhingfahrt, bewirkte. Auf diese Weise brachte er die Entscheidung über das Schicksal Slamohrads und des Kalwenkors selbst auf den Weg. Die Kette der Überlieferungsfragmente sollen die Abenteurer immer mehr mit der Stadt und Smaskrifter verbinden. Ein Spiel, in dem Smaskrifter Meister und Figur zugleich ist.

Dramatis Personae

Vor Äonen

MIRDIONIR - König des Waldes vom Kalwenkor, Alfär
 ELF BAUMPRINZEN - seine Söhne und Erben
 DER APFELPRINZ - sein zwölfter Sohn
 WIELJAND - König unter dem Berg vom Kalwenkor, Dunkelzwerg

12. Jahrhundert nach der Landung

VARGSTÖKUR - Anführer der Vidhingfahrer
 SKEI GULLFJÖDR, LARS TURILSON, BJARNI KOLBEINSSON,
 BÖDVAR BALTI, TRYGGVI KRAKUNEFS, TRUSKAL HAMSUN,
 BJARNAR HORNKLOFI - Vidhingfahrer
 ULF LOFTUNGA - Skalde

Um 1350

ODOLEN - erster König von Slamohrad
 OGFOLD - sein Waffenherr
 HULDRIK - ihr zauberkundiger Ratgeber

JENUFA - Ogfolds Geliebte

MASKE TRIFS - Narr des Königs

ODOLENS ELF TÖCHTER - namenlose Opfer im Bürgerkrieg

SECHS VERSCHWÖRER - namenlose Waffengefährten Ogfolds

STUJ UTROBY - Schamane im Bund der Verschwörer

Um 1770

YORCHE SELVANDO - Magier aus Tura

TERFOL HANOMAK - moravischer Gelehrter

Jetztzeit

LUBOMIR - greisenhafter Burgherr auf Karataur

RORISWOY - sein verstorbener Knecht

UNKE VLASTIMIL - Kramhändler am Karfunkelplatz (Ü1)

KRISTOR BELISARDON - valianischer Magier an der Schädelschanze (Ü3)

ROSTISLAW, RADOST und MILGO - Alpjäger in der Rabengasse (O1)

HILDA BANJEK - Erste der Glasharfner im Winkelweg (Ü4)

LAUREL MELECHAN und LEBEGRIN HOMMEL - bei ihr gastierende Halblinge (Ü4)

HROKINSKINNA - waelische weise Frau am Gratensteig (Ü5)

DROSTA SKRIG - rachsüchtiger Hexer (unter der Bündnisbrücke)

WIELJAND - Dunkelzwerg und Schmied am Eisenmarkt (Ü7)

BRUNTSI PLAUSKI - Glasbläser in der Glaserstraße (O6)

RIZIKA GLASTOPLUK - Glasschleiferin in der Glaserstraße (O9)

MAREK BLASON - Holzkaufmann in Ogfoldsheim (Ü8)

KRYSATLAMA - Rattenschamane (Ü10 oder Wälder)

WOLK TSCHELSUBIN - Bannwart der Stadt (Ü12)

FILIN OPJOKA - Stadtrichter (Ü12)

KAPELLAN KASIMIR - Pfleger von Burg Slamo (O24)

TRAUMBOLDE - koboldhafte Traumgestalten der Kaufleute
 Ladislaus Smelko (O18), Morslip Resnitska (O19), Stanislaw Dyga (O20), Rowno Prosoka (O21), Sobeschlaw Uz (O22) und Znaip Pritsch (O23)

DER HÄHER - unversöhnlicher Elfenjäger

DIE MINQUION - unangenehme Gruppe von Halbelfen

MIRDIONIR - uralter Elfenheiler in Silmaeste

COROLIN - seine Schülerin

JENUFA - weibliche Erscheinung von Smaskrifter

MASKE TRIFS - männliche Erscheinung von Smaskrifter

SMASKRIFTER - Verderber von Kindern, Herr der Spiegel,
 Herrin der Hexerei, Meister der neun Bäume: der kranke
 Wächergeist vom Kalwenkor