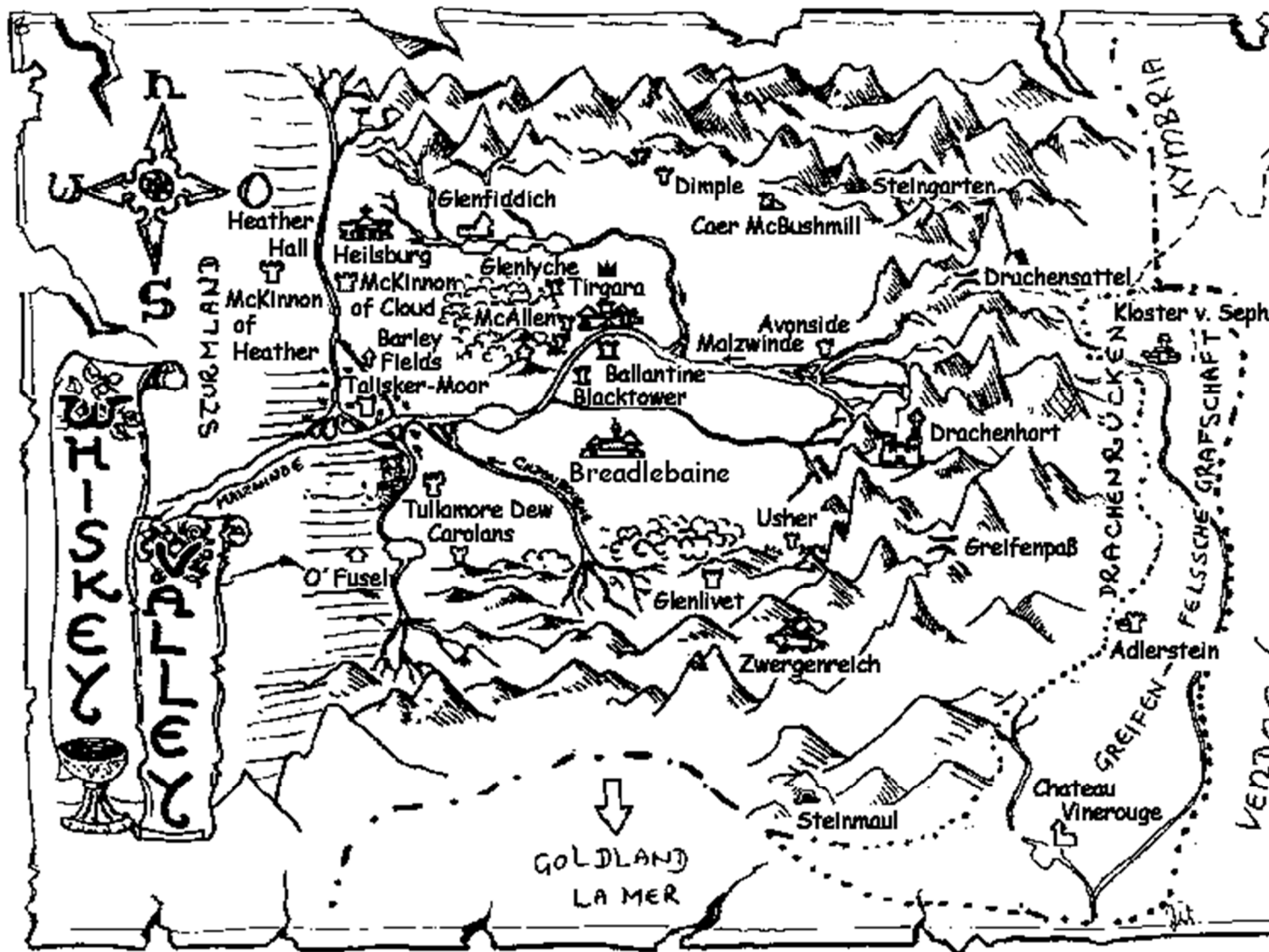


Whiskey Valley



ies ist ein weiteres Land zu dessen Markenzeichen Clanwesen, karierte Tartans und Whiskey gehören. Wenn Du einen Rockträger beleidigst und Dir statt einer großen, haarigen Faust ein besonnenes "Ja, aber" entgegengebracht wird, wenn Du bei einer Versammlung mehr Reden als Trinklieder zu hören bekommst, dann bist Du in Whiskey-Valley gelandet. Hier dürfen auch Frauen den Tartan tragen und es gibt zur Schande aller Hotten sogar, man wagt es kaum auszusprechen, Clanladies (sogar ziemlich viele).

Landkarte Whiskey Valleys



" Die Clans von Whiskey Valley:

Die Whiskey-Clans

Ein Clan ist wie eine große Familie organisiert, die von einem Clanlord oder einer Clanlady angeführt wird. Der Titel des Clanlords ist nicht immer vererbbar, manchmal kommt der nächste Clanlord auch aus einer Nebenlinie oder wird vom Clan gewählt. Jeder Familie hat hier eine eigene Tradition, die manchmal recht skurille Auswüchse hat. In fast allen Clans sind die Frauen den Männern gleichberechtigt. Sie können die Rolle und Funktion, die sie in ihrem Leben spielen, ebenso frei wie Männer wählen. Grundsätzlich gilt, daß jedes Clanmitglied, egal ob Mann oder Frau, nach Möglichkeit das tut, was es am besten kann und womit es dem Clan am besten dient.

Die Bauern sind von den Clans abhängig oder arbeiten direkt für sie, dafür übernehmen die Clans den Schutz des Landvolkes und seiner Felder. Die Whiskeyproduktion ist ausschließlich den Clansleuten vorbehalten. Die Clans unterscheiden sich durch bestimmte Farben und Muster ihrer Kleidung, die von den Dorfbewohnern, die für sie arbeiten, durchaus auch übernommen werden. Unerläßlich für jeden Clansmann ist eine kleine Flasche, die er immer bei sich trägt und die mit dem Whiskey seiner Familie gefüllt ist. Ihr Verlust bedeutet Schmach und Schande.

Streitfälle innerhalb eines Clans werden immer nach den eigenen Regeln und Gesetzen erledigt, wobei der Clanlord und ein Rat der Ältesten entscheiden. Gelegentliche Auseinandersetzungen

zwischen Clans, sei es um Jagdgebiete oder den Preis für ihre Produkte, werden meistens durch ordentliche Schlägereien bereinigt, selten werden Zwistigkeiten mit blankem Stahl ausgetragen. Es gibt jedoch die Tradition der Blutrache, die aber nur durch außergewöhnliche Ereignisse ausgelöst wird. Um ein Ausrotten ganzer Clans durch Jahrhunderte zu verhindern, gibt es das uralte Gesetz, daß eine Blutrache nur innerhalb der Generation der Betroffenen geführt werden darf. Man darf sie nicht auf Kinder oder Enkel übertragen, in diesem Fall würde der Täter als Mörder von seinen eigenen Leuten hingerichtet oder verstoßen werden.

Ballantine - der Königsclan

Eine Legende besagt, daß der damalige Anführer der Ballantines ein Wetttrinken zwischen Clanlords, Göttern und Riesen gewann und so König wurde. Tatsächlich wurde der erste König, Connach Ballantine I, beim Thing am 1. Dezember 70 gekrönt. Im Jahre 110 waren - mit Ausnahme der Kolonie Adlerstein - die heutigen Grenzen gefestigt. Bis zum Jahr 353 wurde jeder König wirklich vom Thing gewählt. Pandur I erließ, wohlgermerkt mit Absegnung des Things und des Ältestenrates, ein Gesetz, welches die Königswürde als Geburtsrecht der Ballantines verankerte. Erste Anzeichen - und leider auch die bösen Folgen - einer gewissen Inzucht kamen in den Jahren 585 bis 733 zum Vorschein.

Conlach I, der 650 König geworden war, heiratete Ilendrea, eine (mit 75 Jahren) sehr junge Elfin. Sie gebar zwei Söhne, Enderil und Thanduril, die als die Goldenen Zwillinge in die Geschichte eingingen. Ilendrea wurde von Verschwörern aus dem eigenen Clan ermordet. 710 wurde Thanduril König und Enderil übernahm das neugegründete Amt des Whiskeylords. Dank der Aktivitäten der beiden Brüder blühte Whiskey Valley auf. Erste Kontakte mit goldländischen Händlern brachten sowohl neue Erkenntnisse über Ackerbau wie auch verschiedene kulturelle Errungenschaften. Ab dieser Zeit begann der Unterschied zwischen den Clans und den Städten größer zu werden.

Der Clan der Ballantines ist bei weitem nicht der reichste, aber dafür der älteste. Wie alle anderen Clans erhält auch er sich von den Erträgen seiner Destillieren. Der Gründe, wieso er immer noch an der Macht ist, liegen vor allem darin, daß er die anderen Clans in Ruhe läßt, und daß diese froh sind, nicht mit den diversen Regierungs- und Verwaltungsaufgaben belastet zu sein. Außerdem haben die Ballantines es immer verstanden, sich durch geschickte Diplomatie und Heiratspolitik auf die Unterstützung verschiedener Clans verlassen zu können, wenn eine andere Familie Machtansprüche stellte.

Läßt der König die anderen Clans im wesentlichen unbehelligt, so holt er sich dafür einiges an Steuern aus den Städten, Handelsniederlassungen und Minen. Aber auch hier sind die Einnahmen bei weitem nicht so groß, daß sich ein langer und blutiger Clanskrieg um die Königswürde auszahlen würde.

Clynelish:

Not found

Der Clan der GlenFiddich

Clan: GlenFiddich

Dest. seit: 3 ADest.

Sitz: [Banshee's Eyrie](#) am Loch Noon in Dreiseenland

Clanlord: Connor (seit 989, geb. 969)



Die GlenFiddichs - einer der vier Gründungsclans von Whiskey Valley - sind im Dreiseenland mit den Lochs Dusk, Noon und Dawn beheimatet. Sie vermischten

sich mit den ansässigen Zwergen, von denen sie auch deren alte Festung erbten, welche in den Klippen am Nordufer des Loch Noon liegt und über heißen Quellen errichtet worden war. Von dort hätte man auch den besten Ausblick auf die legendäre Nebelinsel, wenn diese nicht praktisch immer von undurchdringlichem Nebel verhüllt wäre. Vor vielen Jahrhunderten konnte Morgause, die damalige Clanlady, die Festung von massiver Belagerung befreien, indem sie eine riesige Horde der heimischen Banshee Birds gegen den Feind führte. Seit damals wachen dreizehn dieser Kreaturen in versteinelter Form auf den Zinnen der nunmehr als Banshee's Eyrie bekannten Burg. Jahr für Jahr wird dieser Pakt mit den Wächtern in einem legendenumrankten Ritual erneuert.

Traditionell werden die GlenFiddichs von einem Clanlord und einer Clanlady geführt, seit Lady Morgaine's Rückzug auf die Nebelinsel 989 hat sich aber noch keine Nachfolgerin gefunden. Üblicherweise werden die größten Talente in der Command Voice vom Clan zu Anführern gewählt, und an Begabten mangelt es wahrlich nicht. Mittels ihrer Stimme und ihres Willens vermögen sie andere wie durch Magie zu beeinflussen. Dieses Talent ist aber auch bei anderen Clans vertreten.



→ [Die Bibliothek von Banshees' Eyrie](#)

Auf dem Clansgebiet der GlenFiddichs befindet sich auch eine alte Bibliothek. Sie ist aus den Notizen früherer Clanlords hervorgegangen. Die Informationen reichen bis zu den Gründungsjahren von Whiskey Valley zurück, gehörte der Clan doch zu den ältesten Siedlern des Landes.

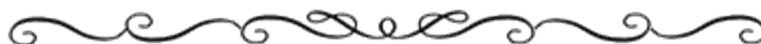
Derzeit wird die Bibliothek von Chamberlain Clanlord **Connor GlenFiddich** verwaltet. Informationen betreffend Ereignissen und Vorkommnissen in Whiskey Valley bitte direkt an [Connor](#) zu schicken.

OT: Viele der Einträge in den Chroniken beziehen sich auf tatsächlich in Spielen erlebtes. Der Name des Spieles findet sich immer unterstrichen am Ende des Textes. Sofern es dazu einen Bericht oder Fotos gibt, kommst du damit direkt dorthin.

Da sich auf Ariochia verschiedene Kulturen unabhängig voneinander entwickelt haben, gibt es auch verschiedene Kalender. Um die jeweiligen Jahreszahlen vergleichen zu können, mag dir folgende Formel weiterhelfen:

$$1002 \text{ ADest} = 1312 \text{ AS (Sturmland)} = 1522 \text{ AI (Goldland)}$$

In Whiskey Valley wird ab der Eröffnung der ersten Destillerie (ADest) gerechnet, in Sturmland nach der Offenbarung des Sturmgottes und in Goldland beginnt die aktuelle Zeitrechnung mit der Herrschaft des ersten Imperators.



[Das Land der Talisker](#)



Das Talisker - Moor, oder wie es ursprünglich hieß: Liosdubh, die dunkle Elfenfestung, erstreckt sich über die Zusammenflüsse des Airgid Abhainn, des Silberstrom, auf der Nordseite der Malzwinde und denen des Ruadhan Uisge, des Roten Wasser und des Gildenbourne, dem Goldbach auf der Südseite, unmittelbar an der Grenze zu Sturmland. Südlich, auf der anderen Seite der Malzwinde, östlich des Ruadhan Uisge liegt das Land der

Tullamore und nördlich des Moores befindet sich rechts und links des Grenzflusses McKinnon - Land.

In den beiden südlich der Malzwinde gelegenen Sumpfgebieten leben ebenfalls noch Familien des Talisker - Clans.

Der einzige sichere Weg ins Moor führt an Caer Dubh, der schwarzen Burg, vorbei. Und auch Heute noch endet die Straße, die die Wolkenfeste der McKinnon mit Caer Dubh verbindet, vor den Toren der Burg.

Der größte feste Platz im Moor erstreckt sich rund um Caer Fèith, der Moorfeste, genannt Tìr ann an Fèith oder Moorland, wo die Talisker kleine Herden von Fenponies und Marshrindern halten.

Boglach-alltan oder Fenbrook ist eine andere Insel im Moor. Boglach-alltan ist, neben den Fundamenten von Caer Fèith und einigen Fundamenten auf Fèithinnis, die einzige Insel die zur Gänze aus einer Felsplatte besteht. Auf Boglach-alltan kommt ein Bächlein an die Oberfläche, daß glasklar gefiltertes Wasser für den Talisker-Whiskey liefert.

Dort steht auch die Brennerei der Talisker. Die Holzkohle für die Brennerei wird nur teilweise selbst erzeugt, da es so gut wie keine nennenswerten Holzvorkommnisse im Moor gibt.

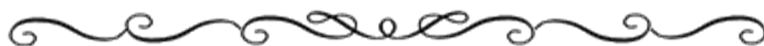
Eòma-achadh - Barleyfields ist, wie der Name schon sagt, das Dorf in dem die Gerste für den Talisker-Whiskey angebaut wird. Es liegt im Schatten von Caer Dubh, der Schwarzen Feste, die den Zugang zum Moor bewacht. In Barleyfields befindet sich auch die Mälzerei. Das Torf dafür wird rund um die Inseln im ganzen Moor gestochen. Caer Dubh und das Dorf liegen am Rande des Moores in einem flachen Hügelland. Von dort aus gibt es sowohl einen Landweg (nicht immer begehbar) und einen Wasserweg in das Innere des Moores.

Fèithinnis oder Marsh - Isle ist einer größeren der festen Orte mitten im Talisker-Moor und wie Caer Fèith und Boglach-alltan nur mit Ortskundigen zu erreichen. Auf Fèithinnis leben die meisten der Fenelfen und einige verschrobene Gelehrte die dort die Ruinen einer Stadt studieren.

Diese Stadt war schon eine Ruine als sich, nach dem Krieg, die ersten Elfen ins Moor zurückzogen. Dieser Krieg brachen aus als Lois Bainbourne, der Urvater der Taliskerlinie in Whiskey Valley, noch ein junger Schmiedegeselle war.

Als das Ende abzusehen war, flüchtete ein größerer Trupp Elfen in ein Hochtal in den östlichen Bergen. Ein Teil dieser Gruppe beschloß im großen Mooregebiet am Rande des Tales zu siedeln, der Rest, in den ausgedehnten Waldgebieten.

Lios' Familie und sein Lehrmeister gehörten zu denen, die später dann als Fenelfen eine eigene Gruppe bilden sollten.



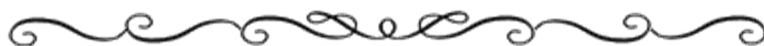
Landstriche:

→ *Der Drachenrücken:*

Siehe Land Drachenrücken

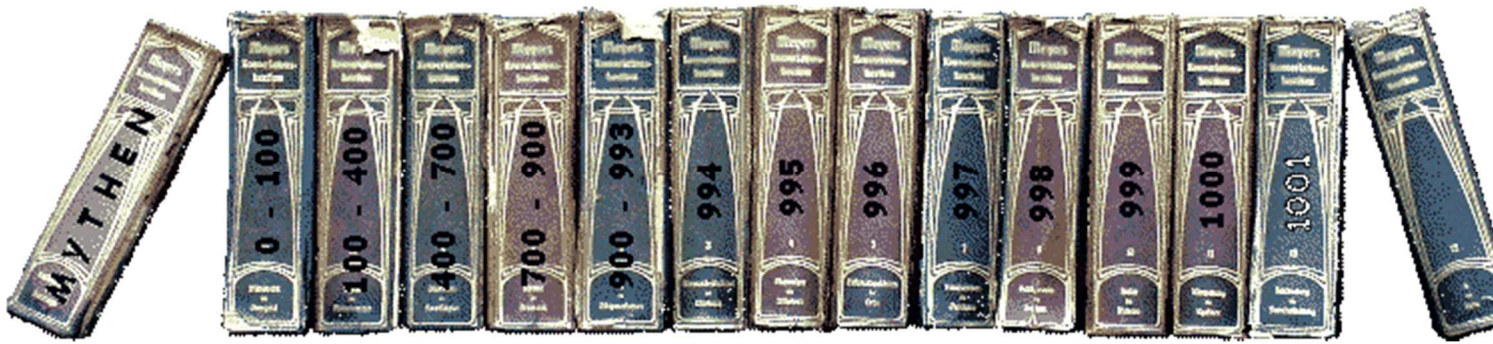
→ *Greifenfelssche Grafschaft:*

Not found





Connor GlenFiddichs [Chronik von Whiskey Valley](#):



Geographie und Wirtschaft

Whiskey Valley ist ein zerklüftetes Hochland mit wildreichen Wäldern, weitläufigen Mooren und klaren Seen und Flüssen, welches sich ungefähr 110 km von Norden nach Süden und ca. 90 km von Westen nach Osten erstreckt. Das Land ist in den [Drachenrücken](#) eingebettet, jenen Gebirgszug, der den Kontinent von Nordland im Norden bis an die Grenzen von Orkland im Süden teilt. Somit hat Whiskey Valley durch das Gebirge eine natürlich Grenze nach Goldland im Osten. Während die Steilhänge im Norden fast unüberwindlich sind, ist das südliche Grenzgebiet ein Hügel- und Bergland, das allmählich ins Hochgebirge überleitet. Richtung Osten führen nur zwei schmale Pässe, der Greifpaß und der Drachensattel, über das Gebirge nach Goldland. Die Grenze im südlichen Gebirge ist fließend, da darunter die Zwerge ihr Reich haben, und man oberirdisch bald in Regionen kommt, die absolut unbewohnbar sind.

Whiskey Valley wird vom Fluß Malzwinde ziemlich genau in der Mitte von Ost nach West geteilt; die Westgrenze bilden ihre Zuflüsse Airgid Abainn (Silberstrom), aus den Nordhängen kommend, und Ruahan Uisge (Rotes Wasser), aus den Südhügeln kommend, dessen Oberlauf Rosranogh heißt. Das Gebiet um und zwischen den beiden Flußmündungen ist ein wildes Wald- und Mooregebiet, das vor allem von den Clans Talisker und Tullamore bewohnt und bewirtschaftet wird. Wenige Fähren und Furten ermöglichen einen bescheidenen, aber regen Handel mit Sturmland im Westen. Wesentlich mehr Handelsüter kommen aus dem Osten über die Pässe bzw. über das südlich angrenzende Zwergenreich in Land.

Die meisten Siedlungen sind einfache Dörfer, die rund um die Destillieren der Whiskey-Clans angelegt sind. Es gibt nur zwei Städte, nämlich Breadalbaine im Süden und Tirgara in der Mitte des Landes, die jeweils mit ca. 1000 Einwohnern die größten zusammenhängenden Siedlungen sind. Tirgara liegt direkt an der Malzwinde und bildet sozusagen den ältesten Kern von Whiskey Valley. Im Land verstreut liegen einige kleine Burgen, die oft nur ein einzelner Turm sind, und befestigte Gehöfte. Die Mehrzahl der Bewohner lebt jedoch im Umfeld der Clans, ein Clan besteht je nach Größe aus 200 bis 500 Personen.

Die Landwirtschaft ist nur wenig entwickelt. Es wird gerade soviel Getreide angebaut, daß der Brot- und Whiskeybedarf befriedigt werden kann. Obwohl der oft moorige und torfige Boden sehr fruchtbar ist, ist das Klima meistens zu kalt für große Erträge. Viele Bauern leben von der Schafzucht, ein paar züchten die kleinen, wolligen Hochlandrinder. Einige Clans wie die Taliskers im Westen befassen sich nebenbei mit der Pferdezücht.

Berühmt ist das Land jedoch vor allem für seine Whiskey-Destillieren, deren Standorte das Herz der verschiedenen Clans bilden. Diese Destillerie-Dorfgemeinschaften existieren weitgehend autark, bei der Produktion wird nur die Qualität des Produktes zentral kontrolliert. Dafür ist der Whiskeylord, der immer ein Mitglied des Königsclans der Ballantines ist, mit

seinen Bediensteten zuständig. Im Normalfall überlassen die Clans aber auch den Vertrieb ins Ausland den zentralen Stellen, da der Außenhandel nicht unbedingt zu den Dingen gehört, mit denen sich die Clanladys und -lords gerne die Zeit vertreiben.

Geschichte

Gesichert ist, daß vor etwa 1000 Jahren die ersten Ballantines als Überlebende eines Hottenstammes nach den großen Rassenkriegen in das Hochland eingewandert sind und seßhaft wurden. Sie erkannten die Eignung des Landes für die Herstellung von Whiskey und gründeten die erste Destillerie im Gebiet der heutigen Hauptstadt Tirgara. Mit diesem Gründungsakt beginnt die Zeitrechnung in Whiskey Valley.

Viele Jahre zogen friedlich ins Land, während sich die Ballantines ausbreiteten und mit anderen Einwanderern aus Hottland vermischten. Neue Clans entstanden und wählten sich andere Namen, um die Vielfältigkeit des Produktes Whiskey zu unterstreichen. Die GlenFiddichs, Tullamores, Black-and-Whites entstanden; diese Clans gehören zu den ältesten des Landes. Die wenigen Elfen, die noch im Land wohnten, zogen sich entweder in die Moore im Westen zurück, oder blieben in den Wäldern der Ballantines im Herzen von Whiskey Valley.

Bevölkerung

Die Bevölkerung setzt sich zu 70 % aus Menschen und jeweils zu ca. 15 % aus Zwergen und Elfen zusammen. Über die beiden letzten Rassen wird in der Folge noch berichtet. Erst in letzter Zeitr erhöhte sich der Anteil der Elfen sprunghaft, als mit der Rückeroberung der ehemaligen Kolonie Adlerstein unter Erhard von Greifenfels ein großer Elfenstamm in das neue Staatsgebiet einzog.

Die Bewohner des Hochlandes sind kein ausgesprochen kriegerisches Volk. Überfälle durch Nachbarn sind selten, da das Land sehr geschützt liegt und auch nicht sehr reich ist. Den Leuten selber liegt wenig daran, ihr ruhiges, natur- und whiskeyverbundenes Leben durch aufwendige und anstrengende Eroberungsfeldzüge zu beeinträchtigen. Die Kirmes, Trinkgelage, Whiskey-Verkostungen und gelegentliche Grenzstreitereien zwischen den Clans sorgen für genug Abwechslung. Gelegentliche Überfälle von Orkbanden aus dem Süden, Räuberbanden aus dem Westen und Bergtrollen aus dem Norden dienen mehr der körperlichen Ertüchtigung, als daß sie eine ernsthafte Bedrohung darstellen.

Das soll jedoch nicht heißen, daß wir es hier mit einem tumben Bauernvolk oder feigen Weichlingen zu tun haben, im Gegenteil. Die rauen Lebensumstände haben einen Menschenschlag entstehen lassen, der sich durch Zähigkeit, Stolz und Mut auszeichnet. Die Ehre wird hochgehalten, aber nicht übertrieben. Die Umgangsformen sind höflich, meistens jedoch von einer rauen Gutmütigkeit geprägt. Die Gastfreundschaft wird hochgeachtet, auch wenn es öfters vorkommen kann, daß der Gast mit Kopfschmerzen erwacht. Gründe dafür sind dann meistens übermäßiger Whiskeygenuß, oder, was den Gastgeber leicht erzürnen kann, zu geringer Genuß dieses göttlichen Getränkes. Freundschaftlich gemeinte Kopfnüsse können dann leicht zu zuvor erwähnten Kopfschmerzen führen.

Für dünnen, aber regelmäßigen Austausch von Kulturgütern und neuen Sitten sorgen Reisende, Händler und Abenteurer, die die beiden Pässe von oder nach Goldland überschreiten wollen. Manchmal lassen sich diese Fremden auch in Whiskey Valley nieder, dann jedoch meistens in einer der beiden Städte. Es ist nicht leicht, in einen Clan integriert zu werden, und ohne Clans- oder Stadtfarben wird man leicht für einen Vogelfreien bzw. Rechtlosen gehalten, was das Ableben des Betreffenden ziemlich beschleunigen kann.

In den Südhügeln, den Drachenschuppen, liegen die Höhlenstädte der Erzzwerge, einem kleinen, harten Volk, das von jeher in der Erzgewinnung und Schmiedekunst tätig war. Viele gibt es von dieser langlebigen Rasse nicht mehr, da der Whiskey in Verbindung mit dem starkem Zwergenbier die Zähigkeit und Härte der Höhlenbewohner mehr beansprucht hat als so manche Schlacht mit finsternen Höhlenkreaturen. Mehr darüber im Anhang "Die Zwerge von Whiskey Valley" von Roper McGuinness.



In den dunklen Schatten der Wälder im Herzen Whiskey Valleys und in den Mooren des Talisker-Clans leben verstreut kleine Elfenstämme, die Nachfahren der Elfen der Rassenkriege sind. Die meisten wirken eher verwildert und haben nicht mehr viel mit der kulturell und geistig hochstehenden Rasse zu tun, die sie früher einmal waren. Trotzdem gibt es immer wieder Ausnahmen, meistens Überlebende aus alten Zeiten, die als Lehrer, Heiler, Historiker oder Künstler recht aktiv und beliebt sind. Manche Elfen arbeiten auch als Jäger und Fallensteller für Clans, werden dafür aber eher verächtlich von ihrer eigenen Rasse betrachtet.

Manchmal leben in der Nähe der Clans schrullige Einsiedler, die entweder auf der Suche nach sich selbst oder auf der Flucht vor Clansgesetzen sind. Sie sind Helfer in der Wildnis und wissen trotz ihrer Abgeschiedenheit viel von Land und Leuten. Schon öfters hat ein Eremit mit seinen Kräuterkenntnissen den Clans manche Silbermünze für einen Heiler erspart. Für den Einsiedler schaut dafür regelmäßig ein Laib Brot oder ein Fäßchen Whiskey heraus. Der bekannteste Vertreter diese Sonderlinge ist John McDunn, ein Eremit und Heiler, der vor allem als Berater des Königs berühmt und berüchtigt ist.

Regierung und politische Struktur:

Obwohl die Clans in ihren Tälern absolut unabhängig agieren, wird Whiskey Valley von einem König aus dem Clan der Ballantines regiert. Der König ist oberster Kriegs- und Gerichtsherr, Wahrer der Gebräuche und Sitten. Obwohl er nicht Lehnsherr der anderen Clans ist, obliegt ihm doch die Verleihung von neuem Land bzw. Destillieren. Dann bleibt das Land jedoch im Besitz des Clans und kann nicht mehr zurückverlangt werden. Stirbt ein Clan aus, so übernimmt die Verwaltung und die Neuverteilung des Besitzes wieder der König.

Aufgabe des Whiskeylords, der ebenfalls von den Ballantines gestellt wird, ist es, die Qualität des Whiskeys der Clans zu überprüfen, Normen festzulegen und für einen koordinierten Vertrieb ins Ausland zu sorgen. Ebenso übernimmt er die außenpolitischen Agenden.



Wichtige Fragen, Verteilungen von Ämtern oder Verleihungen von Ehrenzeichen werden mehrmals jährlich auf einem Thing mit den versammelten Clanlords diskutiert, da der König meistens auf die Unterstützung derselben angewiesen ist. Der Spruch des Things ist auf jeden Fall gültig und für alle Beteiligten bindend.

Die Organisation der Clans, ihre Sitten, Erbfolgen und Streitigkeiten bleiben ihnen selbst überlassen. Der Hofstaat des Königs hat in Friedenszeiten mehr repräsentativen und neutralen Charakter, solange es nicht um das Wohl des ganzen Landes geht.

Im Kriegsfall oder bei ernster Bedrohung übernimmt der Hof die Planung von Gegenmaßnahmen und auch die Verantwortung. Für die Dauer des Konflikts wird ein oberster Heerführer ernannt, der für alle Verteidigungsaktivitäten zuständig ist. Jeder Clan ist im Kriegsfall durch Eid verpflichtet, ein bestimmtes Kontingent von Kriegern zur Verfügung zu stellen, wobei Bauern und Jäger ausgenommen sind. Die Nichtbefolgung dieses Eides zieht Ausschluß des betreffenden Clanoberhaupts aus dem Thing und den Entzug jeglicher Unterstützung des Clans beim Vertrieb des Whiskeys mit sich. Außerdem wird der oder die Betroffene für vogelfrei erklärt, was in Whiskey Valley einem Todesurteil gleichkommt. Das gleiche gilt für die Städte und deren Bürgermeister.

Die Städte

In Whiskey Valley gibt es zwei Städte, nämlich Breadalbaine im Süden des Landes und Tirgara, die Hauptstadt, die im Herzen des Landes an der Malzwinde liegt.

Ebenso wie die Clans hat jede Stadt ihre eigenen Farben, die von den Einwohnern stolz getragen werden. Jede Stadt wird von einem Bürgermeister und zehn bis fünfzehn Stadträten, die für die verschiedenen Bereiche des Stadtlebens zuständig sind, regiert. Unabhängig vom Stadtrat gibt es ein dreiköpfiges Richtertribunal, welches unabhängig für die Rechtsprechung zuständig ist. In bestimmten Fällen kann jedoch ein Fall vor das Thing gebracht werden, bzw. kann der König eigenständig ein Urteil revidieren. Jede Stadt hat ein fixes Kontingent an Soldaten, die sowohl als Stadtwachen wie auch als Teil der Streitmacht in Kriegen eingesetzt werden. Sie werden von einem Stadtobersten angeführt. Für die Finanzierung der Stadtverwaltung und ihrer Mitglieder ist die Stadt selber durch Einziehung von Steuern zuständig, was mit ein Grund ist, wieso für das Königshaus oft recht wenig an Steuermitteln überbleibt.

Die Oberschicht besteht aus Handelsfamilien, die ihren Reichtum dem Handel mit den Produkten der Clans verdanken, das Handwerk ist in Zünfte untergliedert, mit all seinen Vor- und Nachteilen. Durch die abweisende Haltung der Whiskey-Clans Fremden gegenüber sind die Städte Schmelztiegel verschiedenster Kulturen und Traditionen geworden. Das meiste, was es in Whiskey Valley an Kultur und Kunst gibt, hat seinen Ursprung in einer Stadt gehabt. Das Leben in der Stadt ist schneller, lauter, bunter, und bei weitem nicht so hart wie in den einsamen Tälern der Clans. So ist dort im Lauf der Zeit ein Gegengewicht zu den traditionsbewußten und bäuerlichen Clans entstanden.

In der Stadt wird auch die einzigartige Stellung von Whiskey als Getränk für alle Lebenslagen nicht so ernst genommen. Gerne werden diverse Schnäpse und Liköre aus der bekannten Welt getrunken oder zumindest probiert. Kein Städter würde es jedoch wagen, vor einem Clansmann laut einen anderen Stimmungsmacher als Whiskey zu preisen. So soll es schon vorgekommen sein, daß ein Leichtsinniger sein Getränk samt Behälter verdauen mußte. Wohlgemerkt, Wein und Bier zählen bei diesem Konkurrenzkampf natürlich nicht. Kein Whiskeyländer kann einem Krug Bier oder einem Humpen Wein länger als zwei Augenblicke widerstehen. Das Verhältnis zwischen Städtern und Clansleuten schwankt zwischen gegenseitiger Verachtung und freundlicher Ignoranz, aber nur selten kommt es zu wirklichen Feindseligkeiten. Schließlich profitieren beide Seiten voneinander.

Breadalbaine wurde 270 ADest. von Dubhglás MacBeane gegründet, erhielt am 4. Juli 310 das Stadtrecht und ist immer noch "in der Hand" der McBains, deren derzeitiges Oberhaupt, Douglas McBain (verheiratet mit Heather Bannister), der Bürgermeister der Stadt ist. Das Wappen der Stadt ist ein goldenes Rautengitter auf dunkelgrünem Grund. Die Stadt ist nicht sehr groß, aber recht wohlhabend, und von Getreidefeldern und Obsthainen umgeben. Die McBains wurden daher auch durch den Anbau und Handel mit Früchten, Getreide und Ölsaaten und der Produktion von Apfelwein reich.

Religion

Allgemein herrscht in Whiskey Valley Religionsfreiheit, die nur durch die Freiheit Andersgläubiger beschränkt ist.

Eine gewisse gesellschaftliche Rolle erfüllen die wenigen Druiden, Anhänger einer uralten und geheimnisvollen Naturreligion. Unzählige Überlieferungen, Mythen und Mirakel sind in den Köpfen dieser Einzelgänger verschlossen. Einige von ihnen besitzen die Gabe der Vorhersehung, des Runenlesens und des Heilens. Es wird gemunkelt, daß sie die Sprache der Tiere verstehen und die Stimme der Natur wahrnehmen können. Ihre Traumdeutungen und Orakel beeinflussen die stolzen und manchmal starrsinnigen Clans genauso wie das einfache Volk.

Sicherlich sind sie als Nachfahren jener Schamanen zu rechnen, die vor und während der Rassenkriege die Geschicke ihrer Stämme bestimmt haben. Wie sich jedoch in Jahre 997 herausstellte, waren die Druiden "nur" Lehrer und Vermittler jener Religion, die sich als der Kult der Erdgöttin bezeichnete, und die jahrhundertlang im Verborgenen unter Leitung einer Hohepriesterin dahinvegetierte. Erst vor kurzem wurde es der Priesterin wieder gestattet, ihre Religion offen auszuüben.

Magie

Magie ist in Whiskey Valley nur einigen Begabten vorbehalten. Trotzdem gibt es immer wieder Adepten, die sich in diesen Künsten versuchen. Magie wird auch nicht so hoch angesehen wie z. B. in Halbland. Man verläßt sich hier lieber auf seine natürlichen Fähigkeiten und spielt nicht gerne mit Mächten, die man vielleicht nicht mehr kontrollieren kann.

Recht verbreitet ist allerdings das Talent der Command Voice, der Fähigkeit, andere durch speziellen Einsatz der Stimme und der Gedanken zu beeinflussen, sei es durch direkte Befehle, Einflüsterungen, den legendären Wahrheitspruch oder stille Botschaften über oft beträchtliche Entfernungen. Enstanden ist diese Begabung wahrscheinlich durch die Verschmelzung der Erbanlagen der verschiedenen Völker und Rassen, aus denen die Bevölkerung hervorgegangen ist. Bei etlichen Clans entscheidet sie auch darüber, wer Clanführer wird.

Prinzipiell wird Magiern ihr Wirken gestattet. Jedoch verbot 895 König Michael die meisten Formen von Schwarzer Magie, Dämonologie und Nekromantie bei Todesstrafe, nachdem der Schwarzmagier Razanor Ballantine vom Feuersturm eines Drachen in seinem Turm Angros mitsamt seinen Bewohnern vernichtet worden war. Als Überwacher fungiert der Hofmagier, der eventuelle Auswüchse der Magieanwendung zu erkennen und vor dem König zu verantworten hat.

Manche Clansleute, z. B. die Black-and-Whites, betätigen sich auch auf dem Gebiet der Alchemie, jedoch werden ihre Versuche aufgrund der Ergebnisse eher mit Mißtrauen als mit Wohlwollen betrachtet. Nicht umsonst ähnelt Blacktower, ihre Clansburg, mehr einer Ruine als einem Clanssitz.

Die Kingsguard

Vor einigen Jahren wurde die Kingsguard gegründet, das einzige stehende Heer im Land, das speziell dem Königsclan unterstellt ist, und als erstes zu Einsätzen an der Grenze geschickt wird. Ansonsten haben die Clans die Verpflichtung, selber im Bedarfsfall Kontingente an Truppen zu stellen. Obwohl die Kingsguard noch im Aufbau ist, konnte ihre

Mitglieder im Grenzkonflikt mit Vendoc und als Einzelkämpfer schon bemerkenswerte Erfolge erringen. Als ranghöchster Offizier gilt jeweils der verantwortliche Vertreter des Königsclans, Einsätze in fremden Clansgebiet müssen jedoch von den verantwortliche Clanlords gestattet werden. Die Kingsguard selber ist in einer Kaserne in Tirgara stationiert, wo sie im Friedensfall als Leibgarde des Königshauses eingesetzt wird.

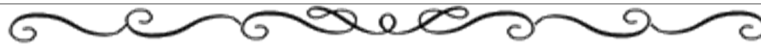
Die Chronik von Whiskey Valley

aufgezeichnet in der [Bibliothek von Banshees' Eyrie](#)

Band I: die Jahre vor der Zeitrechnung (mythisches Zeitalter bis 0 ADest.)

-12000	Hochkultur der Oreks
-10000	Hochkultur der Elfen und Zwerge
-6000	Elfenreich mit Zentrum im heutigen Goldland, Unterwerfung der Oreks
-4000 bis -1500	Hochblüte des fast den gesamten Kontinent umfassenden Elfenreichs
-1500	Beginn des Niedergangs, Krieg Elfen gegen Zwerge, Orks und Menschen
-1000	Untergang des Elfenreichs, Verfall der Zentren und Städte
ca. -100	Die Zwerge verstecken das verfluchte Elfenrelikt, Bran, Castor, Schuara, Trikala und Wignau werden als "Schläfer" ins Elfenetz eingesponnen, während Micaelescu in der Unterwelt zurückbleibt. Elfenfluch I
0	Beginn der Zeitrechnung ADest. mit Gründung der Destillerie Ballantine

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

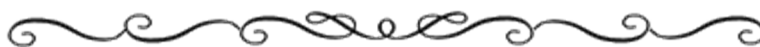


Band II: die Gründungsjahre (0 ADest. bis 100 ADest.)

0	Beginn der Zeitrechnung ADest. mit Gründung der Destillerie Ballantine
3	Gründung der Destillerie GlenFiddich unter Clanlord Angus und der Gestaltwechslerin Gudrun Bjørndottir
5	Gründung der Destillerie Tullamore
7	Gründung der Destillerie Black & White durch Clanlady Mustela
ca. 25-30	Bjørn GlenFiddich (Sohn von Angus und Gudrun) beim Turnier in Mahonien Mahonien I
53	Gründung der Destillerie Clynelish
68	Kinlough McBushmill gründet Clan
68	Unter der neuen Hohepriesterin, die unter dem Einfluß eines Elfenrelikts steht und als Maeve die Rächlerin auftritt, entartet der lokale Kult der Großen Mutter, es kommt zu Menschenopfern und offener Feindschaft vor allem gegen die Clans.
70	Clanlord Connach Ballantine vereint die Clans gegen den entarteten Kult der Großen Mutter.
03.10.70	Die Schläfer aus dem Jahr 998 tauchen auf und beobachten ein Menschenopfer des Kults und den folgenden Angriff der Clanskrieger unter Connach Ballantine. Zusammen mit zwei McAllans suchen die Schläfer die Burg des Kults als angebliche Gläubige auf. In einer Erscheinung werden sie vom Geist der früheren Hohepriesterin über das Elfenrelikt informiert. Beim Versuch, an dieses zu kommen, lösen sie eine Falle aus und werden gefangen genommen. Elfenfluch III
04.10.70	Am Morgen werden sie von der traditionell eingestellten Priesterin Luna befreit. Die McAllans öffnen das Burgtor für die bereitstehende Clansarmee, die Schläfer bergen das Relikt, fliehen aus der Burg und vernichten es während des mittlerweile entbrannten Gefechts. Durch die Nebel der Zeit werden sie wieder ins Jahr 998

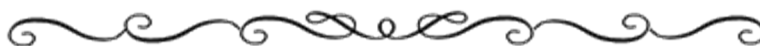
gezogen. Nach dem Sieg der Clans und dem Tod der meisten Kultisten gestattet Connach in geheimen Verhandlungen Luna und den anderen Überlebenden, den Kult in der alten Weise weiterzuführen, aber nie wieder öffentlich aufzutreten. [Elfenfluch III](#)

- 01.12.70 Auf einem Thing wählen die Clans Connach Ballantine zum ersten König des Landes, welches sie nach der Anregung der Schläfer "Whiskey Valley" nennen.



Band III: erste Städte entstehen (100 ADest. bis 400 ADest.)

- 13.01.110 Festlegung der Grenzen von Whiskey Valley
115 Bündnis zwischen Morwen Talisker und Lios Bainebourne von den Elfen
117 Fertigstellung von Caer Dubh, Aufbau der Destillerie Talisker
123 Fertigstellung der Destillerie Talisker, Morwen "Blacksword" wird 1. Clanlady
10.08.125 Gründung des Ortes Tirgara
130 Fertigstellung von Caer Fèith im Talisker-Moor
220 Finnan und Mháiri aus Forth errichten am Fluß Libhéd die Glenn Libhéd Whiskey-Destillerie
12.03.225 Fertigstellung der Festung Ballantine
227 Glenn Libhéd wird das Clansrecht zuerkannt, Finnan wird 1. Clanlord
248 Fertigstellung von Black & White Tower
263 Wiederaufbau von Black & White Tower nach einem Brand
270 Dubhglás MacBeane gründet den Ort Breadalbaine
01.08.270 Tirgara erhält Stadtrecht und wird Hauptstadt (Wappen: rot/weiß).
282-284 Clanlord Moriac läßt Burg Glenlivet erbauen
04.07.310 Breadalbaine erhält Stadtrecht (Wappen: gold. Rautengitter auf Dunkelgrün)
ca. 320-330 CL Morgause GlenFiddich befreit belagerte Clansfestung mit Hilfe der Banshee Birds ("Morgause' Flug") und schließt mit diesen den Wächterpakt, die Festung heißt seither Banshees' Eyrie.
328 Den Black & Whites gelingt die Herstellung von Lordwasser (später Königswasser genannt).
352 Der Ort Glenlivet (vormals Forth) wird von einer Mure teilweise zerstört. Danach Ausbau der Schutzanlagen und Verstärkung der Burgmauern unter Clanlord Dubhglás (Fertigstellung 354).
353 Krönung von Pandur Ballantine I: Königswürde wird Geburtsrecht der Ballantines

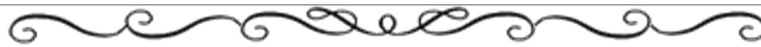


Band IV: erste Kämpfe und König Conlach I. (400 ADest. bis 700 ADest.)

- 456 Einrichtung einer Bibliothek auf Burg Glenlivet unter Clanlord Iolair
522-526 Kämpfe gegen einfallende Bergriesen; der Ort Eagle's Nest wird mehrmals verwüstet.
605-608 Erste Renovierungsarbeiten auf Burg Glenlivet unter Clanlady Alicia
01.01.610 Gründung der Abtei Heilsburg
01.12.616 Leonidas wird König (nimmt als erster Ballantrine den Eingottglauben an)
650 Conlach I wird König

- 658 Elric McKinnon aus Hottland siedelt westlich des Silberstroms (die McGuires auf der Ostseite waren schon Jahrzehnte früher gekommen).
- 01.08.665 Conlach I heiratet die Elfin Ilendreia, Endril's Tochter.
- 10.08.670 Die goldenen Zwillinge, Enderil und Thanduril, werden von Ilendreia geboren.
- 01.04.679 Eine Expedition aus WV und Hottland überschreitet den Drachenpaß nach Vendoc/Goldland und gründet die Festung und Kolonie Adlerstein.
- 11.05.679 Seamus, Ruth und Johannes Ballantine versuchen, Conlach zu stürzen. Dabei wird Ilendreia getötet.
- 01.01.680 Seamus, Ruth und Johannes Ballantine werden hingerichtet (in Whiskey ersäuft).
- 686 Nach dem Tod von Elric und Mary McKinnon können sich deren Kinder Frederic und Maeve nicht über das Erbe einigen, es kommt zur Spaltung.
- 688 Maeve McKinnon heiratet Cedric Talisker.
- 690 Die Talisker unterstützen Maeve McKinnon gegen einen Angriff Frederics.
- 11.06.695 Schlacht um Adlerstein gegen goldländische Truppen

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



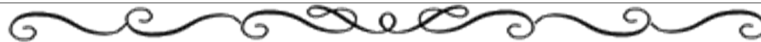
Band V: die Schlacht der 1000 Klauen (700 ADest. bis 900 ADest.)

- 01.01.710 Thanduril wird König, Enderil wird der 1. Whiskeylord.
- 710-715 Weitere Angriffe Frederics gegen Maeve. Nach deren Tod wird ihre Tochter Ivy Clanlady, diese errichtet Caer Neul, die Wolkenfestung, mit Hilfe der Zwerge und Elfen; ihr Zweig nennt sich fortan McKinnon of Cloud.
- 715 Friedensvertrag und Aussöhnung zwischen den beiden McKinnon-Sippen
- 716 Eine Seuche rafft fast alle Nachkommen der Zwergin Zaknaflin B&W dahin.
- 724 Der Scheibenkreuzritter Hasufin wird von seinen eigenen Leuten lebendig eingemauert.
- 729-813 Lady Clupea führt den Clan der B&Ws; während ihrer Herrschaft gelingt die vollständige Restaurierung Blacktowers.
- 12.10.733 Enderil wird von Asgurd (Sohn Ruth's u. Johannes') ermordet, sein Sohn Legolar wird 2. Whiskeylord.
- 12.03.782 Großmeister Hartmut von der Flammenaxt erwirbt Burg Drachenhort für den Scheibenkreuzorden.
- 01.07.800 König Ingolf heiratet Tamara Ballantine aus dem Zweig Enderils.
- 03.06.826 Das Ringgeistspiel wird zum ersten Mal gespielt.
- 12.12.841 Schlacht der 1000 Klauen gegen ein im Norden eingefallenes Heer von Orks, Trolen und Wölfen
- König Peregrin fällt.
 - Erstmals kämpft auch ein Heer von Scheibenkreuzrittern.
 - Die Clynelishs beschließen ihre künftige Isolation, ausgelöst durch den Tod von CL Dubghans Sohn in der Schlacht.
 - Amish Bruichladdich zieht sich zurück, um solch böse Dinge in Zukunft zu verhindern. Das Böse unter uns
 - Clanlord Sean Glenlivet fällt.
- 847/848 Amish Bruichladdich erschafft magisches Portal, um das Böse abzuleiten. Das Böse unter uns
- 852-859 Gründliche Renovierung von Burg Glenlivet, Anbau der beiden Seitenflügel und

Übersiedlung der Bibliothek unter Clanlady Lorna.

- 11.03.895 Nach 200 Jahren Ruhe wird beim Drachensattel ein Drache gesichtet.
- 22.07.895 Der Schwarzmagier Razanor Ballantine wird in seinem Turm Angros von Scheibenkreuzrittern belagert.
- 895 Der letzte Bruichladdich stirbt im Kampf gegen Razanor. Das Böse unter uns
- 12.08.895 Angros wird samt seinen Bewohnern vom Flammensturm eines Drachen vernichtet.
- 01.09.895 König Michael verbietet, unterstützt vom Scheibenkreuzorden, dem Abt der Heilburg und Finlach, dem Erzdruiden, bei Todesstrafe die Ausübung von Schwarzer Magie in WV.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)

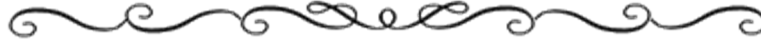


Band VI: die jüngste Vergangenheit (900 ADest. bis 993 ADest.)

- 905 Seamus Dimple I vernichtet Aegion, ist aber durch dessen Fluch im Waldland gefangen.
- 932 Bei einem Trollangriff wird Caer McBushmill zerstört und der Clan fast vernichtet.
- 940 Dorian wird Clanlord
- 960 Ungeklärter Tod von Aglaja, der Mutter des Clanlords, durch Sturz aus einem Fenster.
- 977 Erhard von Greifenfels vermittelt im Grenzkonflikt zwischen Sturmland und Goldland.
- 981 Tod von Molly Glenkinchie-McGuire, Glenkinchie-Destillerie wird stillgelegt.
- 981 1. Feldzug gegen die Orks im Waldland, Teilnahme Erhard's v. Greifenfels
- 01.08.984 Kerron Ballantine übergibt das Amt des Whiskeylords an seinen Sohn Sean.
- 12.12.984 Handelstreffen mit Roper McGuinness und anderen Vertretern der Zwergenbinge
- 987 Schwerer Konflikt im Scheibenkreuzorden, Erhard von Greifenfels wird Nachfolger des dabei umgekommenen Großmeisters.
- 989 Clanlord Dorian stirbt an Auszehrung, nachdem er seit 987 die Bibliothek nicht mehr verlassen hatte. Es gibt keine Erben, keine Witwe, keine überlebenden Verwandten. Die Destillerie wird eingemottet, der Verkauf der Whiskey-Vorräte eingestellt.
- 31.07.989 Beim Lughnasad-Fest wird Connor GlenFiddich Clanlord auf Banshees' Eyrie nach Morgaine's Rückzug auf die Nebelinsel.
- 12.09.989 König Johannisus fällt einer Alkoholvergiftung zum Opfer.
- 01.10.989 Conlach II wird König und lockert Whiskey Valley's Isolation nach außen.
- 02.08.990 Jessica Black & White wird Clanlady auf Blacktower.
- 01.-03.11.991 Sean Ballantine, Jessica B&W, Morwen Tullamore, Connor GlenFiddich und John McDunn weilen zu Gast auf Wildegg in Sturmland und werden in Auseinandersetzungen zwischen Brühlmländern und Sachsen verwickelt. [Burgfest](#)
- 18.-20.09.992 Gregor GlenFiddich und Malu Tullamore werden auf Hohenegg mit Göttern konfrontiert. Götter-Live
- 27.-28.03.993 Die WV-Abordnung auf Wildegg in Sturmland wird vom nochmaligen Wintereinbruch überrascht. [Burgfest](#)
- 03.07.993 Ballantine-Jagdfest: Grab und Freundschaftssteine König Thanduril's werden

- gefunden. [Jagdfest](#)
- 02.06.993 Hochzeit von Sean Ballantine mit Lady Marian Lhynn aus Tirgara
- 31.10.993 Geburtstagsfest Leithana's auf Aggstein in Sturmmland: Sean Ballantine schließt Handelsvertrag mit der Königin von Eisland und verhandelt über Whiskey-Trail durch Sturmmland nach Brühmland.
- Dez.993 Sean Ballantine weilt auf Vortragsreisen in Halbland.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmmland) = 1522 AI (Goldland)
--



Band VII: 994 ADest.

- 12.02.994 Eine WV-Abordnung ist zu Gast im legendären waldländischen Druidenbunker.
- Früh.994 Carric Talisker führt ein Söldnerheer gegen Caer Fèith, um die Macht zu übernehmen, wird aber besiegt. Sturmländische Räuberbanden können dadurch nach WV vordringen.
- 28.05.994 Ballantine-Jagdfest: Die sturmländischen Räuber werden zurückgeschlagen. Kreaturen der Nacht (Ghul, Vampir, Werwolf) und der Teufel suchen die Jagdgesellschaft heim. [Jagdfest](#)
- 29.05.994 Das Palim Wignau, ein "Schläfer" aus dem Elfennetz, nimmt am Jagdfest teil. [Jagdfest](#)
- 12.08.994 Jessica B&W experimentiert mit "Dyn-A-Mit" und verwüstet abermals Blacktower.
- 27.08.994 Entdeckung der Einödschenke "Zum goldenen Tropfen" [Einödschenke](#)
- 24.09.994 Die "Schläfer" aus dem Elfennetz erwachen nach etwa 1100 Jahren. Die verfluchten Elfenrelikte werden geborgen und vernichtet - die Elfenkönigin opfert sich - aber die Dunkelelfen retten eines und fliehen durch ein Dimensionstor nach Ymris, dem Totenreich der Elfen, gefolgt von den Schläfern. [Elfenfluch II](#)
- 25.09.994 Thing:
- Connor GlenFiddich wird Chamberlain von WV.
 - Lucy McBain aus Breadalbaine übernimmt den Clan der Glenlivets.
 - McKinnon's Drambuie wird als minderes, aber gleichberechtigtes Whiskeyprodukt anerkannt.
- 26.09.994 In Ymris verfolgen die Schläfer die Flüchtigen bis zur Burg von Lord Morion. Dort entwenden und vernichten sie das Relikt, werden aber gefangen genommen. Nach zahlreichen Verhören und Versuchen integriert Lord Morion sie als Ausstellungsstücke in seinen "Zoo". [Elfenfluch III](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine erlöst Seamus Dimple I auf der Suche nach dem Wasserzeichen. [SZM 1](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine und Begleiter beim Konzil der Magier im Waldland. [SZM 2](#)
- Herbst 994 Sean Ballantine und Begleiter finden die restlichen 3 Zeichen in verschiedenen Welten. [SZM 3/4](#)
- ??..11.994 Durch die Aktivitäten der Zeichenträger funktioniert einen Tag lang keine Magie. [SZM 4](#)
- Blacktower durch gleichzeitiges Experiment von undurchdringlicher Kuppel umgeben.
 - Die steinernen Wächter von Banshees' Eyrie schwärmen aus.
- Win.994 Fiona Talisker wird nach Angus' Tod 10. Clanlady.

Band VIII: 995 ADest.

Anfang 995 Gerüchte um gepanschten GlenFiddich in Tirgara: Connor GlenFiddich sperrt Lieferungen an den Händler Brendon McCloud.

31.01.995 Neuerliche Bindung der Wächter von Banshees' Eyrie

Früh.995 Seamus Dimple II wird Clanlord.

13.05.995 Ballantine-Jagdfest: Kampf mit Chaosjüngern (deren Anführer wird von einem Drachen geröstet aufgefunden). Angelice Ballantine wird vom sturmländischen Grafen Dorian von Valurien gerettet. Der verwilderte Knabe Bill, der letzte McBushmill, wird gefunden. Flora McCloud verhandelt mit Connor GlenFiddich wegen weiterer Lieferungen. [Jagdfest](#) Offizielle Beschlüsse dieses Abends:

- Alkelda O'Fusel darf Carolan herstellen.
- Söldnerführer Johnnie Walker aus Bourbon erhebt Anspruch auf Stonegarden.
- Vertrag über Salzhandel mit den Vulkaninseln.
- Seamus Dimple II wird Kartograph des Scheibenkreuzordens.

Ein in die Versammlung platzender Chaoskobold aus Blacktower meint, einige Gäste seien Gestaltwandler. Er wird vom Elfen Ancalagon vertrieben, laut diesem könne der Bann nur auf Blacktower gelöst werden.

14.05.995 Roper McGuinness öffnet ein Tor im Blacktower-Schirm, über die Geisterwelt erlangen die Besessenen ihre Seelen zurück

01.06.995 Thing:

- Carandir, Großmeister der roten Magier, wird als prov. Handelsminister bestätigt.
- Angelice Ballantine wurde vom in sie verliebten Dorian von Valurien entführt.
- Johnnie Walker darf trotz ungültigen Anspruchs in Stonegarden siedeln und Whiskey produzieren.

17.07.995 Präsentation der neugegründeten Kingsguard

Som.995 Seamus Dimple heiratet Clarissima de La Mere

18.08.995 Seamus Dimple wird auf seinem Geburtstagsfest vom Dämon Antrataxes entführt, die drei Flüche seines Clans erfüllen sich, seine Mutter Dorothy begeht Selbstmord. (Die Dimples hatten sich nach der Schlacht der 1000 Klauen das Land der McBushmills angeeignet.) Eldon der Waldläufer stiehlt Seamus' Geschenke.

06.10.995 Jagdfest auf Schloß Ballantine. Ein rätselhafter grauer Pilger namens Fizzban veranlaßt, durch Erzählen von Geschichten die Kraft der Feenwelt zu stärken und dadurch das Chaosloch in Blacktower zu schließen. [Jagdfest](#)

07.10.995 Während der Jagd wird Eldon gestellt, kann aber entkommen.

31.10.995 Thing in der alten Glenkinchie-Destillerie:

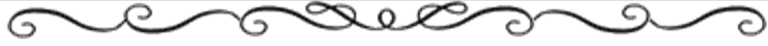
- Bill McBushmill wird Clanlord, da seine Identität eindeutig ist.
- Willow McKinnon wird zum Clanlord Glenkinchie ernannt.
- Bergljót, die Gesandte von Eisland, wird prov. Clanlady Avonside.

Einige Teilnehmer werden von Chaoswesen übernommen, diese können jedoch ausgetrieben werden. Die Dämonin Lilith entführt Sean Ballantine unter Hinweis auf die Zeichenträger.

01.11.995 Ancalagon taucht auf, ungehalten über Johnnie Walker's Ansiedlung in Stonegarden. Dieser ist ein Nachkomme der McDalmores!

Dez.995 Erhard v. G. erobert die alte Kolonie Adlerstein zurück.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band IX: 996 ADest.

11.01.996 Flutkatastrophe in den Katakomben von Banshees' Eyrie

11.01.996 Thing:

- Die Greifenfels'sche Grafschaft wird WV angegliedert, Graf Erhard erhält Stimmrecht im Thing.
- Tristan B. kehrt nach 25 Jahren aus Goldland zurück, wo sein Neffe, König Conlach, festgehalten wird.
- Das Recht der Elfen auf Stimmrecht im Thing wird bestätigt und durch Fiannbhar wahrgenommen.

02.02.996 Eldon wird von den Zeichenträgern gestellt und getötet. Die Familienchronik der Dimples wird gefunden. [SZM 5](#)

03.-04.02.996 Die Zeichenträger finden ihre von Lilith entführten Gefährten. Mittels der Zeichen bringen sie deren vertauschte Seelen in die richtigen Körper. [SZM 5](#)

04.02.996 Sean Ballantine und Seamus Dimple II kehren zurück. Die Zeichenträger und Fiannbhar bleiben aber verschwunden. [SZM 5](#)

März 996 Finnan Clynelish wird Clanlord nach dem Tod seines Vaters Bain.

19.03.996 Alister Usher McDope und Bill McBushmill brechen mit John McDunn und Keil (Tristan Ballantines Leibwächter) zur Befreiung König Conlachs auf.

23.03.996 Trade Fair in Barleyfields Talisker

24.03.996 Bergljót Avonside, Connor GlenFiddich, Willow Glenkinchie und Flora McCloud begleiten den Tundaraner Ian McMulligan in seine Heimat. [Tundara I](#)

20.-21.04.996 Die Tundara-Expedition erlebt die mystische Zusammenkunft der Schwarzen Frauen mit und hilft, Ian's Dorf Trap-Nor von Sturmländern zu befreien.

17.06.996 König Conlach kehrt mit seinen Befreiern zurück, darunter den Elfen Eldran und Elyana.

24.-25.08.996 Erhard v. G. präsentiert seine neuen Ländereien. Der erinnerungslose John McDunn kehrt in Begleitung der Elfin Viviane zurück. Fiona Talisker ersticht mit einem verfluchten Dolch Johnnie Walker, wodurch die Anwesenden in einer Welt von Alpträumen gefangen sind. Mit Ancalagon's Traum kann der Dolch vernichtet werden, allerdings wird dabei ein Wesen freigesetzt, dem selbst Ancalagon nicht begegnen möchte. [Jagdfest](#)

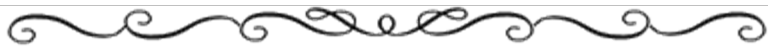
Okt. 996 Auf Grund einer Prophezeiung beenden die Clynelishs ihre Isolation.

23.11.996 Erster Kontakt von Finnan Clynelish mit Sean Ballantine

11.12.996 Überfall der Shedar auf eine Patrouille der McDopes

Dez.996 Entdeckung des Lagers der Shedar und des Magischen Tors, worin Bill McBushmill verschwindet

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band X: 997 ADest.

28.01.997 Thing in Tirgara:

- Clan McAllan tritt nach zehnjähriger Abgeschlossenheit wieder auf.
- Fiona Talisker wird vom Mord an Johnnie Walker freigesprochen.
- Allister Usher McDope präsentiert einen gefangenen Shedar.
- Ancalagon fordert den Abzug der Siedler aus Stonegarden bis zum Frühjahr.
- Auf Protest von Goldland und Vendoc wird ein Turnier um die Greifenfels'sche Grafschaft angesetzt.

Feb 997 Rowena Clynelish wird unterwegs nach Goldland vom Orden der verwelkten Mistel entführt.

21.03.997 Connor GlenFiddich, Bergljót Avonside, Jessica B&W, Marca McAllan, Morwen Tullamore und die Talisker-Elfen Dorian und Lorina brechen nach Tundara auf. [Tundara II](#)

20.04.997 Rowena Clynelish's Befreiung

26.04.997 Das Ritual der Schwarzen Frauen in Tundara verläuft diesmal erfolgreich. [Tundara II](#)

27.04.997 Im Hochlager von Trap-Nor (Tundara) wird die Bibliothek der Oreks entdeckt. [Tundara II](#)

10.05.997 WV gewinnt auf Falkenruh das Turnier um die Greifenfels'sche Grafschaft gegen Vendoc. Die Seelen einiger Teilnehmer werden durch einen alten Elfenzauber vertauscht. Zu dessen Aufhebung verlangt Endril von Erhard das Land, gibt es aber zurück. [Turnier der Entscheidung](#)

03.06.997 Rückkehr der Tundara-Expedition [Tundara II](#)

17.06.997 Thing:

- Moirach McAllan wird als neue Clanlady vorgestellt.
- Erste Berichte über die Sumpfwesen: ein gemeinsames Vorgehen wird beschlossen.
- Der Status der Grafschaft als Lehen des Königs an Erhard von Greifenfels wird geklärt.

06.-07.09.997 Die Hochzeit von CL Robert Glen Ord und Delphine de la Sire aus Vendoc (deren Seelen beim Turnier vertauscht worden waren) findet auf Falkenruh im Rahmen eines "Picnic" statt. Die Shedar bringen Bill McBushmill zurück, der bei der Hochzeitsfeier zahlreiche schwere Vergiftungen auslöst und von einem abtrünnigen Shedar, der ein Gegenmittel zur Verfügung stellt, als Doppelgänger entlarvt wird. Seamus Dimple bringt die Nachricht, daß Sean Ballantine's Gattin Marian ermordet wurde und der Täter Sean unter Wahrheitszauber als Auftraggeber genannt und Selbstmord begangen habe. [Jagdfest](#)

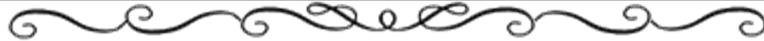
10.-20.09.997 Ancalagon, Lucy Glenlivet, Rob Swanson, Malu Tullamore Dew und die Elfen Eldran und Elyana befreien Bill McBushmill und kehren mit Allister Usher McDope zurück: das Tor wird zerstört. [Tor der Shedar](#)

27.09.997 Thing:

- Brann der Rabe, Hohepriesterin der Großen Mutter, bietet Hilfe gegen Sumpfwesen an.
- Der 900jährige Eid ihres Kults, nie wieder öffentlich aufzutreten, wird

- aufgehoben.
- Sean Ballantine wird trotz des Verdachts gegen ihn als Whiskeylord bestätigt.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XI: 998 ADest.

- Frü.998 Ein hundertköpfiger Trupp aus den meisten Clans - winterbedingt halten sich die Clans der nördlichen Highlands heraus - und diversen Helfern dringt ins Sumpfgebiet an der Vendoc-Grenze vor, wo ein Bündnis mit den blau-grünen Amphibionen geschlossen wird. Es kommt zu einer Schlacht gegen ein monströses Pflanze/Tier-Wesen. Trotz Verbrennens kämpft dessen metallisches Skelett weiter, unterstützt von den gelb-roten Amphibionen. Der durch Marca McAllans Ritual gerufene Ancalagon kann es schließlich in einem gewaltigen Kampf trotz seiner schwerer Verletzungen besiegen. Im Zentrum der Überreste findet sich eines der verfluchten Elfenrelikte! Roper McGuinness übernimmt dieses zur Verwahrung, allerdings kann Mary-Jane Usher-McDope unbemerkt ein abgebrochenes Stück an sich nehmen. Amphibionenjagd
- 24.05.998 Die Clynelishs richten die Whiskey Valley Games aus, an denen neben vielen Clans auch Vertreter der Kingsguard und zahlreiche Gäste aus dem In- und Ausland teilnehmen. Die Bewerbe Steinweitwurf, Schwertkampf, Bogenschießen (Recurve- und Langbogen), Messerwerfen, Geländelauf, Seilziehen, Schnurspringen, Whiskey-Verkostung und Baumstammwerfen (Weite und Stil) verlaufen sehr spannend und abwechslungsreich. Bei der Siegerehrung kommt es zu massiven Orküberfällen auf den Austragungsort, einen zerklüfteten Talkessel, und Druiden der Verwelkten Mistel versuchen, eine Teilnehmerin zu opfern. Nach erfolgter Abwehr und Versorgung der Verletzten findet das abendliche Gelage an einem sichereren Ort statt. [WV Games](#)
- 06.-07.06.998 Der noch nicht entlarvte "Doppelgänger" des Seamus Dimple führt Sean Ballantine und sein Dutzend Begleiter auf der Suche nach dessen Doppelgänger durch das Portal des Amish Bruichladdich [s. 847/848] in eine Art Spiegelwelt, wo nun sie selbst die Doppelgänger sind. Mit ihrer Hilfe möchte der dortige, skrupellose Erhard von Greifenfels der absolut regierenden Königin Moyra die Macht über "Groß-WV" entreißen, allerdings schlagen sie sich auf deren Seite. Zwar hat er ihnen durch einen versklavten Sukkubus ihre Seelen geraubt, um sie in seine Gewalt zu bringen, aber ein von Moyra beschworener Seelenfänger beschafft diese wieder. Sie befreien den "echten" Seamus Dimple, kehren mit Moyra's Hilfe in ihre Welt zurück und zerstören das Portal. Leider gibt es dabei auch Verluste zu beklagen, Bill McBushmill und der rätselhafte "Mann der vier Elemente" werden Opfer des Großinquisitors, Ganter aus Breadalbaine fällt beim Decken des Rückzugs, Marca McAllen ist verschollen. Sean Ballantine und Jessica B&W leiden an der Verfallskrankheit, die sie sich beim Kampf gegen den untoten Bibliothekswächter zugezogen haben. Das Böse unter uns
- 09.06.998 Auf dem Heimweg von Burg Bruichladdich geraten Sean Ballantine, Seamus Dimple, Connor GlenFiddich und Jessica B&W in die magische Taverne "Zum Goldenen Keiler", wo sie auf Moyra und Erhard treffen. Auch Reichsherold Arnulf und Herodent aus La Mer halten sich dort auf. Die Elfin Innisdale kann das Fortschreiten der Verfallskrankheit stoppen.
- 11.07.998 Thing: Mary-Jane Usher-McDope's Burg weist durch den Einfluß des

entwendeten Stücks vom Elfenfluch massive Zerstörungen auf, die meisten Burgbewohner sind fürchterlich entstellt gestorben. Im äußerlich unversehrten Turm stoßen sie hinter einer magischen Barriere auf den rätselhaften Magier Fizzban/Chronos.

Thing:

- Goldland ist besorgt wegen übersinnlicher Phänomene und bietet Zusammenarbeit an.
- Unruhen in der sturmländischen Grenzprovinz Valurien, Verwicklung des Sturmgottordens.
- Beschluß verstärkter Grenzsicherung (unter möglicher Einbindung der Amphibionen), gemeinsamer Manöver mit Goldland, Verlegung der Vorratslager ins Landesinnere.
- Besserung der Verhältnisse in den Sumpfgebieten, aber Verschlimmerung im Taliskermoor, wo ein weiterer Elfenfluch vermutet wird.
- Bericht über die Parallelwelt: Verbindung besteht weiterhin über "Fäden" in Form von Gegenständen und Taten: Connor GlenFiddich wird deren Auflistung übernehmen.

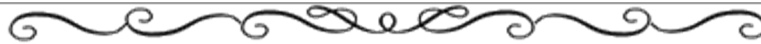
Allister Usher-McDope verkündet seine Verlobung mit der Elfin Elyana. Fizzban berichtet, er komme aus Ymris, dem Totenreich der Elfen, wo die "Schläfer" [s. -100, 24.09.994] gefangen seien. Mittels des "Blutsteins" bringt er die Clynelishs und McDopes sowie Karenai ad Thylia, Gwenda von Winterthal und Cameron Claddath dorthin, um die Schläfer zurückzuholen.

- 08.09.998 Im Goldenen Keiler einigen sich die Clans Clynelish, GlenFiddich, Glenlivet und Tullamore Dew mit dem Wirt auf eine erste Whiskeylieferung. Es kommt zu einer Begegnung mit Mary-Jane McDope aus der Parallelwelt! Charis, eine Sturmländerin, ist nach der Auslöschung ihres Dorfs durch sturmländische Truppen unter einem "Schwarzen Baron" verletzt in den Keiler entkommen. Sie und der ebenfalls anwesende Ian McMulligan folgen Connor GlenFiddich nach Banshees' Eyrie.
- 02.-03.10.998 In Ymris führt Lord Morion dem als Dunkeelfen getarnten Trupp aus Whiskey Valley seinen Zoo vor. Im Lauf der Nacht werden die Schläfer befreit. Fizzban führt diese und die seit der Befreiung ihrer Seelen an sie gebundenen Lichtelfen Elenaron und Argayle ins Talisker-Moor und bringt die anderen zurück zum Thing am 11.07.998, dank des Blutsteins auch die in Ymris Getöteten. [Elfenfluch III](#)
- 03.10.998 Informiert von Fizzban führt Connor GlenFiddich die zurückgekehrten Schläfer, Elenaron und Argayle durch das Talisker-Moor zum Elfenrelikt. Bei dessen Vernichtung werden sie - ohne Connor - durch die Nebel der Zeit ins Jahr 70 gezogen. [Elfenfluch III](#)
- 04.10.998 Die Schläfer, die beiden Elfen und auch Connor erwachen geschwächt auf Caer Neul bei den Glenkinchies, von denen sie bewußtlos im Moor gefunden worden sind. Ihre Seelen haben sich voneinander gelöst. Brann, Micaelescu, Schuara und Trikala nehmen Connors Einladung an, Castor will die weiße Werwölfin suchen. [Elfenfluch III](#)
- 19.10.998 In den Stollen im Süden finden sich Spuren eines mißglückten Eindringens, offenbar des Sturmgottordens.
- 22.10.998 Etwa fünf über die Nordberge eingedrungene, mutmaßliche Angehörige des Sturmgottordens werden von wilden Banshee Birds zerrissen, wobei auch zwei von diesen zu Tode kommen.
- 14.-15.11.998 Nach gemeinsamen Manövern von Clans, Kingsguard und Greifenfels wird im

Rahmen eines Festes auf Ballantine Hall zu Tirgara das Thing abgehalten. Unerwartet wird Marca McAllan vom Sukkubus aus der Parallelwelt zurückgebracht. Dieser sorgt noch den ganzen Abend für Verwirrung, worunter auch das Thing leidet. Neben dem Ansiedlungsantrag der McTugger aus Hottland geht es hauptsächlich um die Aktivitäten des Sturmgottordens in Valurien und die damit verbundenen Grenzverletzungen. Allister Usher-McDope leidet vorübergehend unter schweren Halluzinationen. Am nächsten Morgen wird über das Ultimatum des goldländischen Imperators und die Rolle der Grafschaftselfen beraten. Schließlich vertagt sich das Thing zum Einholen weiterer Informationen.

- 03.12.998 Bei der Fortsetzung erstattet Egyrian, ein Vertreter der Grafschaftselfen, Bericht und überreicht einen Kristall mit gespeicherten Informationen. Erhard von Greifenfels berichtet über die Verhältnisse in Valurien und Morwen Tullamore über das Problem der telepathischen Verbindung mit Karenai ad Thylia.
- Dez. 998 Unbemerkt und überraschend erfolgt die Abreise der goldländischen Botschafter Dux Ad-Dayr und Karenai ad Thylia. Kurz darauf kommt es zu einem heftigen Wintereinbruch, der Whiskey Valley 6 Wochen lang von der Außenwelt und von der Grafschaft abschneidet. Erstmals seit 30 Jahren friert die Malzwinde zu.

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XII: 999 ADest.

- 19.01.999 Die Pässe werden wieder passierbar.
- 22.01.999 Bei einem Festmahl auf Ballantine Hall erfolgt die offizielle Ernennung von Marca McAllan zur neuen Kommandantin der Kingsguard. Freydûn überbringt eine Probe der Substanz, mit der die Lindwürmer ruhiggestellt werden. Sean Ballantine zeigt Anzeichen von Lykanthropie! Ein Bote des Imperators - ein Ordensmann vom bisher unbekannten Weißen Kristall - berichtet von einer großangelegten Verschwörung in Goldland und bestätigt die bereits vermutete Falschheit des Briefes mit dem Ultimatum. Noch in derselben Nacht organisiert Freyduin ein Heilmittel für Seans Lykanthropie. [Festmahl in Tirgara](#)
- Feb. 999 Die meisten Lindwurm-Transporte werden abgefangen und heimgeschickt. Ein Lindwurm entkommt im sumpfigen Auegebiet der Grafschaft, seither entdecken die Zwerge immer wieder Spuren in den Minen.
- 14.04.999 Marca McAllan bittet die Clans um Informationen über deren Truppen zwecks Koordination mit der Kingsguard.
- 08.05.999 Auf Laurel Glenkinchies Anregung findet im Rahmen des Jagdfestes eine Verkostung spezieller Schätze aus den Kellern der Clans statt - Cragganmore, Dalmore, Isle of Jura, Knockando, Laphroig, McAllan, Robbie Dhu und ein "Australian Outback", den Morwen Tullamore aus fernen Landen mitgebracht hat. [Jagdfest](#)
- 29.05.999 Die von den McAllans ausgerichteten WV Games finden bei ungewöhnlicher Hitze statt; bei den Bewerbungen können sich Kylie Clynelish (Bogenschießen), Moirach McAllan (Lindwurmstechen), Sean Ballantine (Fechtduell), Erik aus Breadalbaine (Baumstammwerfen, Kampf um die Brücke) und Laidir Dulanaich McLonnert (Steinweitwurf) auszeichnen. [WV Games](#)
- Aug. 999 Zur Absicherung gegen sturmländische Übergriffe beginnt die Kingsguard, die Hauptstraßen zu kontrollieren.
- 11.-12.09.999 Sean Ballantine und Cara Black & White wohnen in Hottland einer Hochzeit

des Clans McStout bei. Unerwartet stößt Sean auf seine von den Jadranischen Inseln stammende Tochter! Während des Festes wird das Braubuch der McStouts gestohlen. Die Hochzeit

Okt. 999

Finnan und Brandon Clynelish brechen auf, um einen Waldläufer zu treffen, der in einem Brief Informationen über die Druiden der Verwelkten Misttel angekündigt hat.

15.10.999

Auf Burg Ballantine stellt Sean bei einem Fest anlässlich seiner Rückkehr seine Tochter Gwyneth vor, begleitet von einer Abordnung der McStouts. Unwissentlich löst Dorian McStout den uralten Fluch einer halbelfischen Bardin aus der Zeit kurz nach dem Großen Krieg aus. Es kommt zu Angriffen steinwerfender Goblins, bewußtseinseinflussender Schattenwesen und des Angst und Schrecken verbreitenden Geistes der Bardin, während die Burg von einem undurchdringlichen Magischen Schild umgeben ist. Das von Dorian gefundene und von Moyra übersetzte Tagebuch der Bardin endet mit der Bitte, ihr Vermächtnis zu verbreiten. In den Kellergewölben aus ihrer Zeit findet sich einer ihrer Texte, der unter Dorians Führung gesungen wird, worauf sie erscheint und ihm weitere Texte zum Verbreiten überreicht. Das Vermächtnis der Bardin

15.10.999

Finnan und Brandon Clynelish werden vermißt, da sie an dem Fest auf Burg Ballantine hätten teilnehmen sollen.

19.10.999

Reisende aus Waldland werden in Grenznähe auf Tullamore-Gebiet von Orks und Druiden überfallen.

25.10.999

Cederic Clynelish, Connor GlenFiddich, Mary-Jane McDope sowie deren überraschend aufgetauchter Bruder Allen, dessen Begleiterin Jasmin Opalesque und Calidor v. Bethana geraten auf der Verfolgung der Spuren im Tullamore-Gebiet durch ein Telporationstor nach Waldland. Schließlich finden sie dort Finnan und Brandon, die durch die DVM ihren Verstand verloren haben, und können ihnen diesen mit Hilfe einiger freundlich gesonnener Wesen zurückgeben. Die Suche

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XIII: 1000 ADest.

29.03.1000

Erweckung der in einer Steinpyramide ruhenden Meren-Iset durch Allister Usher, Elyana, Kyle Clynelish, Connor GlenFiddich, John McDunn, Fiannbhar, Liorina Brightleaf (Talisker), Brann der Rabe und Rashid Ben Mullah aus Porta Auregia. Verbotener Wald

04.04.1000

Bei Angriff von Trollen und Orks im Zwergenreich fallen 12 Zwerge, der versteckte Elfenfluch wird entwendet.

09.04.1000

Beim Frühjahrsthing auf Ballantine Hall wird Marca McAllan als Kommandantin der Kingsguard suspendiert. Eine offizielle Delegation soll die Leichen von Dorian von Valorien und Angelice Ballantine bergen. Maurice de Bracy aus Tirgara wird provisorischer Clanlord Avonside. Dunkelelfenlord Morion aus Ymris zerstört durch den Elfenfluch die neue Universität der Ushers und Teile der Clynelish-Destillerie. Meren-Iset und die anwesenden Kleriker können ihn vertreiben. Thing

Frühjahr 1000

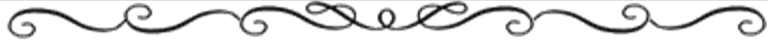
Eine 400 Mann starke, unter Drogen stehende Armee der Ushers wird knapp vor den Toren Tirgaras aufgehalten.

30.06.-02.07.1000

Bergung der in Valorien ermordeten Prinzessin Angelice Ballantine, Vertreibung der vom "Schwarzen Ritter" beeinflussten Sturmgottpriester und seiner Orkarmee. Vorläufig wird Valorien von der Nachbargrafschaft

Albuthan verwaltet werden. Blutrote Sonne über Valorien
seit Aug. 1000 Zahlreiche Morde im Norden von WV
03.-05.11.1000 Tausendjahrfeier auf der alten Festung Ballantine mit zahlreichen Gästen und Freunden. Ein besonderes Geschenk bereitet ein gewisser Sukkubus, der die praktisch bereits enttarnte Marca MacAllen von der Anderen Seite im Tausch für die "echte" heimbringt.

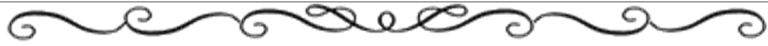
1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Band XIV: 1001 ADest.

14.03.1001 Gemeinsam laden Fionna Talisker, Sean Ballantine, Robert McDalmore und McKinnon zu ihrem Geburtstag in Barleyfields.
27.-28.10.1001 Lagavulin (vom Loch Dawn, GlenFiddich) wird auf Burg Ballantine zum Whiskey des Jahres gekürt, gefolgt von Glenlivet, Clynelish, Talisker und Glenkinchie. Erstmals seit 12 Jahren findet dieses Ereignis wieder statt; im Lauf des Abends erscheint der Geist von König Johannisius, bringt ein wenig Licht in die damaligen tragischen Ereignisse und erklärt Tullamore Dew zum Whiskey des Jahres 989! Whiskey des Jahres

1002 ADest = 1312 AS (Sturmland) = 1522 AI (Goldland)



Abenteuer:

Abenteuer: Jagdfest 1: Die Steine des Thanduril (1993)
Jagdfest 2: Lauter liebe Gäste (1994)
Elfenfluch 1: Das verfluchte Relikt (1994)
Elfenfluch 2: Die Schläfer erwachen (1994)
Jagdfest 3 (1995)
Jagdfest 4: Geschichten (1995)
Whiskey Valley Thing 996 (1996)
Jagdfest 5: Alpträume (1996)
Whiskey Valley Thing 997 (1997)
Das Turnier der Entscheidung (1997)
Jagdfest 6: Le Picnic (1997)
Whiskey Valley Games 998 (1998)
Whiskey Valley Thing 998/1 (1998)
Elfenfluch Intermezzo 1: Zwischenspiel in Ymris (1998)
Elfenfluch Intermezzo 2: Die Befreier (1998)
Elfenfluch 3: Das Ende des Weges (1998)
Whiskey Valley Thing 998/2 (1998)
Ein Festmahl in Tirgara (Chances & Changes) (1999)
Jagdfest 7: Whiskey, Whiskey, Whiskey (1999)
Whiskey Valley Games 999 (1999)
Whiskey Valley: Die Suche (1999)
Whiskey Valley Thing 1000 (2000)
Whiskey Valley Games 1000 (2000)
1000 Jahre Whiskey Valley (2000)
Whiskey des Jahres 1001 (2001)



Und es begab sich einst, daß Sir Sean Ballantine, seines Zeichens Whiskeylord und Cousin des Königs von Whiskey Valley, zu einem geselligen Jagdwochenende geladen hatte, welches naturgemäß in den Gefilden um die Jagdhütte der Ballantines stattfand.

Also verfügte sich besagter Sean Ballantine in Begleitung von Clanlady Jessica Black & White und Clanlord Connor GlenFiddich am Vorabend jenes Ereignisses auf selbige Hütte, um die hierzu notwendigen Vorbereitungen zu treffen. Besonderes Augenmerk wurde darauf gelegt, alle Gäste mit einer reichlichen Menge des wunderbaren Lebenssaftes von Whiskey Valley versorgen zu können. Weiters galt es, die Jagdausrüstung auf Vollständigkeit und einwandfreien Zustand zu überprüfen.

Am folgenden Vormittag leiteten Clanlady Morwen Tullamore Dew und Bruder Franzis Kuß den schier nicht enden wollenden Strom an Gästen ein, unter welchen sich sogar eine Abordnung aus dem fernen Goldland befand. Zur Mittagsstund schenkte der Gastgeber zur vorläufigen Begrüßung eine Runde aus seinem kleinen (drei Liter fassenden) Whiskeyfläschchen aus; vorläufig deshalb, weil noch nicht alle Gäste eingetroffen waren. Danach wurden ein rustikaler Imbiß aus den Naturprodukten des Landes gereicht und dazu erfrischende Getränke kredenzt.

Anschließend erzählte Sean Ballantine eine Legende seines Clans: Einst war der König von Whiskey Valley vor dem nicht unbeträchtlichen Problem gestanden, welchem seiner drei Söhne er seine Nachfolge übertragen solle. Nach langem Nachsinnen hatte er, inspiriert durch den goldgelben Quell der Weisheit aus eigenem Hause, einem befreundeten Geist drei Ringe übergeben und seine Söhne ausgeschiedt, ihm diese wieder abzunehmen. Derjenige Sohn, welcher alle Ringe zurückbrächte, würde den Thron erben. Dies sollte sich jedoch als äußerst schwierig erweisen, da jener Geist mit seinem magischen Schwert seine Verfolger immer wieder zeitweise versteinerte und, selbst wenn es gelang, ihn in die Enge zu treiben, seinem Bezwinger nur jeweils einen der Ringe aushändigte. Die beiden anderen mußten also den Brüdern abgejagt werden! So geschah es schließlich, daß keiner von ihnen jemals zurückkehrte und der König, nunmehr unbedrängt von seinen ehrgeizigen Söhnen, noch viele gute Jahrgänge in Frieden regierte. Nach seinem Tode übernahm dann seine Tochter den Eichenfaßthron ...



Im Laufe der Zeit hatte sich aus dieser Legende ein Spiel entwickelt, die "Ringjagd". Sean übernahm nun selbstverfreilicht die Rolle des Ringgeistes, während die anderen drei Gruppen bildeten, welche sodann ausschwärmten, um von diesem ihren jeweiligen Ring zu erkämpfen. Im selbst für Ortskundige etwas unübersichtlichen Gelände stieß der Ringgeist zuletzt auf die von den beiden Goldländern und den drei Clanführern gebildete Gruppe und mußte auch dieser nach heftigem Kampf ihren Ring überlassen. Als sie jedoch auf die beiden anderen Gruppen traf, war die Entscheidung schon zu ihren Gunsten gefallen, da jene einander gegenseitig außer Gefecht gesetzt hatten und somit nur mehr deren Ringe einzusammeln waren (was doch eines gewissen Aufwands bedurfte).

Mittlerweile waren auch die restlichen Gäste gekommen, unter welchen sich interessanterweise ein Hotte befand, nämlich McComfortable, dessen schwarz-weißer Kilt

zwischen seinem Träger und Jessica Black & White zu einem Disput ob der gemeinsamen Clansfarben und der Berechtigung zu deren Tragen führte. Allerdings konnte dieser durch die nunmehr folgende offizielle Begrüßung - in Form einer weiteren Runde aus dem zuvor erwähnten Fläschchen - einigermaßen gezügelt werden. Im Zuge selbiger erfolgte auch die namentliche Vorstellung der Gäste.

Nun war es an der Zeit, sich mit Pfeil und Bogen für die bevorstehende Jagd einzuschließen. Die enorme Durchschlagskraft dieser Waffe wurde dabei recht eindrucksvoll demonstriert, als einige Pfeile einen im Zielbereich befindlichen Metallkessel durchbohrten.



Schließlich wurde zur eigentlichen Jagd geblasen. Als am besten mit der Gegend Vertrauter übernahm Sean Ballantine die Führung ins beste Jagdgebiet, überließ dann aber bei der Anpirsch und beim Schießen den anderen den Vortritt. Im Gegensatz zum vorherigen Probeschießen war dies nun die eigentliche Herausforderung, da die Ziele ob der größeren Entfernung und ihrer beeindruckenden Geschwindigkeit um einiges schwerer zu treffen waren. Trotz anfänglicher Fehlschüsse gelang es gemeinsam doch, ein ansehnliches Nachtmahl zu erlegen: Truthähne, Rehe und Wildschweine! Tiere, welche keinen Blattschuß abbekommen hatten, wurden praktisch von der Übermacht überrannt. Einige Jäger versuchten sich sogar am Speerwerfen!

Beim Bergen der letzten Beute, eines Rehs, kam es zur Entdeckung einer Karte, welche das Tier bei seinem Sturz freigelegt haben mußte. Diese stellte einen Plan der Umgebung dar und enthielt in Runenschrift und diversen anderen Zeichen Hinweise auf einen Schatz, der anscheinend irgendwie mit den Ballantines in Zusammenhang stand!

Nach einer Pause, die der Erholung von der Jagd und der Stärkung der Jäger diente und Zeit zu Beratungen über die Karte bot, brach man gemeinsam auf, um dieses Geheimnis zu ergründen. Nach einigem Zögern erklärte sich schließlich sogar McComfortable bereit, abermals auszuziehen!

An jener Stelle des Waldes, welche auf der Karte mit einem Totenschädel bezeichnet war, wurde ein Stein entdeckt, der mit einem Scheibenkreuz, den Initialen "CB" sowie mehreren Runen versehen war. Dieses Kreuz und die Initialen waren wohl abermals ein Hinweis auf die Ballantines. Die Untersuchung des Runensteins führte zur Entdeckung eines unter ihm vergrabenen Schädels, in welchem eine weitere Anweisung verborgen war!

Den nächsten markanten Punkt auf der Karte stellte der "Spiegelteich" dar, in dessen Nähe man die "Hängenden Artefakte" vermuten durfte. Doch trotz der relativ genauen Karte folgten die meisten einem falschen Weg; möglicherweise waren sie über eine Irrwurz gestiegen. Jedenfalls erreichten schließlich nur vier den Spiegelteich, worauf Sean Ballantine sich aufmachte, die anderen auf den rechten Weg zu führen. Dies mit gutem Grund, denn aus den Anweisungen ging hervor, daß von den anscheinend sieben Artefakten jedes von jemand anderem zu bergen sei!

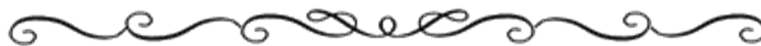
Als bald fanden sich einige der "Hängenden Artefakte" in Gestalt eines dreiarmligen Leuchters und dreier Kerzen, die in den Bäumen hingen. Während der weiteren Suche trafen auch die Verirrten ein, und gemeinsam wurde man schließlich fündig. Es gab zwei weitere Kerzen in den Bäumen sowie einen zweiarmligen Leuchter, der anscheinend hinuntergefallen und im Teich gelandet war. Außerdem befand sich im Wasser eine Flasche mit einer Botschaft, welche in fthirchslegeipS abgefaßt war. Aus welchem Grund der Teich wohl "Spiegelteich" heißen mag?!

Diese Botschaft führte schließlich zur Waldkapelle, wobei nun alle darauf achteten, nicht wieder auf Irrwege zu geraten. Vor der Kapelle entspann sich noch ein Disput, welchem Gott sie geweiht sein mochte und ob es sich schicke, selbige mit Waffen zu betreten. Wie in Whiskey Valley üblich, herrschte in diesem Punkt absolute Meinungsfreiheit, und jeder traf für sich selbst die Entscheidung. Nach dem gemeinsamen Eintritt wurden die Kerzen in die Leuchter gesetzt und auf dem Altar entzündet. Tatsächlich, nach geraumer Zeit verloschen mit einem Windstoß die Lichter, begleitet von einem leisen Klirren! Mitten auf dem Altar stand nun eine kleine Flasche! Da es drinnen mittlerweile recht dunkel geworden war, wurde selbige zusammen mit den Artefakten hinaus ins - auch schon schwindende - Tageslicht gebracht.



In der Flasche befanden sich Edelsteine von tropfenförmiger Gestalt, geschliffen und in verschiedenen Farben, 17 an der Zahl, genauso viele wie Gäste! Bei ihrem Anblick durchfuhr Sean Ballantine eine Erkenntnis; es handelte sich um lange verschollenene Schmuckstücke, die "Freundschaftssteine" seines Clans, welche ihren jeweiligen Trägern dessen volle Gastfreundschaft und Unterstützung sicherten, wann immer sie sich auch in Whiskey Valley aufhalten mochten. Und die Mitglieder der Jagdgesellschaft waren ihre neuen Träger!

Nach der Rückkehr zur Jagdhütte konnte endlich das Festmahl beginnen, welches hauptsächlich aus der am Nachmittag erlegten Beute bestand. Mittlerweile war die Dämmerung schon vorüber, jedoch erhellte der Vollmond die Lichtung. Ein Feuer wurde entzündet und das zerteilte Wild darüber gebraten, während Bier und Wein die Runde machten. Es wurde gegessen, getrunken, gesungen, erzählt, gescherzt und gelacht, und es wurde ein langer Abend, wobei sowohl die Geschehnisse des Tages als auch bereits mehr oder weniger lang zurückliegende Ereignisse im Mittelpunkt standen. Zu später - eigentlich schon wieder früher! - Stunde erzählte Sean die Legende von "Beryllian", doch das ist eine andere Geschichte ...



→ Jagdfest II - Lauter liebe Gäste

(28.-29.05.994 ADest.)





Bereits am Vorabend treffen Sean Ballantine und Connor GlenFiddich am Jagdsitz ein, um alles vorzubereiten. Erfreut stellen sie fest, daß die Quelle tatsächlich genug Wasser für alle spendet.

Am nächsten Morgen bringt Roper McGuinness ein Faß des unvergleichlichen Biers aus seiner Zwergenbinge. Kurz darauf kommen Jessica Black & White, Morwen Tullamore Dew mit ihrem Berater Albion, Ritter Arnulf von Zeilner aus Sturmland und Lady Amalthea als Gesandte von Königin Aurafanú vom Inselreich Sommerland. Die nächsten sind Prinzessin Sitari von Galatha, Nichte des Padisha von Oskodir in Goldland und Valarion ni'L Ibram, Gesandter des Padisha, in deren Begleitung Ritter Gunther der Junge aus Sturmland. Angesichts dieser bereits illustren Schar erfolgt die traditionelle Begrüßung mit dem Ballantine'schen Whiskey, gefolgt von einem rustikalen Imbiß. Anschließend wird das Lager vorbereitet, und man übt sich im Bogenschießen.

Unvermutet taucht ein Bote des Königs auf, welcher die Clanführer zu sich ruft, um einen dreisten Überfall sturmländischer Räuberbanden zurückzuschlagen. Allerdings ahnt niemand, daß ein versprengter Räubertrupp bereits ganz in der Nähe ist! Nach dem Aufbruch der Clanführer überfallen fünf Räuber das Lager, fesseln Ritter Gunther an einen Baum und nehmen Ritter Arnulf, der dabei eine Beinwunde davonträgt, als Geisel. Die anderen Gäste halten sich zu diesem Zeitpunkt nicht im Lager auf; wie man später erfährt, hatten es die Räuber ursprünglich auf eine der Damen abgesehen!

Gemeinsam mit Prinzessin Herlind von Idolsberg und ihrem Paladin Wolfhart von Dietreich, beide aus Goldland, gelingt es den anderen Gästen schließlich, die Räuber aufzustöbern und Arnulf zu befreien. Kurz darauf kehren auch die Clanführer von ihrem erfolgreichen Einsatz zurück - Sean hat eine Fußverletzung erlitten - und lauschen Arnulfs Bericht, der recht gut behandelt worden ist und auch von der Begegnung mit dem anscheinend verrückten Waldelfen Endril erzählt.

Da infolge der unerwarteten Ereignisse die Zeit recht fortgeschritten ist und auch das letzte Wild unter diesen Umständen die Flucht ergriffen haben dürfte, werden die vorsorglich mitgebrachten Vorräte für das abendliche Gelage verwendet. Arnulf nutzt die Gelegenheit, seine Talente als Barde darzubieten. Die Clanladies und Albion verlassen schließlich gemeinsam mit dem im Laufe des Gelages eingetroffenen sturmländischen Waldläufer Wolf von Schleinbach die illustre Runde, wobei ihnen die Clanlords noch ein Stück das Geleit geben.

Als im Wald ein durch Mark und Bein gehendes Heulen erschallt und seltsame Leuchterscheinungen zu sehen sind, will die Runde anfangs das Feuer nicht verlassen, aber dann stürzt Prinzessin Herlind atemlos aus dem Wald und bittet, ihrem Paladin zu helfen. Nur Prinzessin Sitari und Lady Amalthea bleiben zurück, als die anderen ihre Waffen holen. Drei Wesen der Nacht nähern sich dem Lagerfeuer; Ghul, Vampir und Werwolf umzingeln die beiden Ladies, welche sich - Rücken an Rücken - mit Fackeln und Dolchen des vermeintlichen Angriffs erwehren wollen. Jedoch geschieht ihnen nichts, die hungrigen Kreaturen bitten nur um Fleisch und Blut und trollen sich wieder, nachdem sie sich an den Vorräten gelabt haben.

Doch der Spuk ist noch nicht zu Ende! Bei der Verfolgung seltsamer Geräusche im Wald fällt der legendäre Ausspruch: "Macht das Licht aus, ich will etwas sehen!" Schließlich stößt man auf einen Fremden, der sich als Teufel vorstellt, und die Anwesenden in recht interessante philosophische Betrachtungen über Gut und Böse verstrickt.

Am nächsten Vormittag kommen auch die brühländischen Gäste, Hofmagierin Tara aus dem Geschlecht der Eomer, ihre Tochter Rhodeira de la Vegas, Oberst Roland von Mauersturm, Lady Augustine de la Roche und Sturmgottpriester Aldir zusammen mit den Goldländern, Kortan ni'L Enghail und dem Söldner Calvados sowie einem Palim! Allerdings, angesichts des auch für einheimische Verhältnisse schlechten Wetters, reisen sie nach einem kräftigen Brunch weiter.

Nur die Hartgesottenen, Sean Ballantine, Connor GlenFiddich, Arnulf von Zeilner, Gunther der Junge, interessanterweise aber auch Lady Amalthea, Prinzessin Sitari und Valarion ni'L Ibram setzen es sich in den Kopf, im Freien köstliche Würste aus dem Kessel, serviert auf Steinplatten, zu genießen. Angesichts ihrer hartnäckigen Kinder haben sogar die Naturgötter ein Einsehen, und der Regen läßt nach. Schließlich läßt sich auch die Sonne wieder blicken, was die verbliebene Schar zu einem Spaziergang nützt.



→ [ELFENFLUCH I: DAS VERFLUCHTE RELIKT](#)

Die weiteren Abenteuer findest Du im [Elfenfluch 2](#), im [Intermezzo 1](#) und [2](#), sowie im [Elfenfluch 3](#), die chronologisch aufeinander folgten.

Die Geschichte spielt vor etwa 1100 Jahren im Gebiet des heutigen Whiskey Valley. Die Rassenkriege zwischen Elfen, Orks, Menschen und Zwergen sind vorbei. Die Welt liegt in Trümmern; Flüchtlinge, Überlebende und Plünderer ziehen durch eine unbekannte Wildnis, darunter auch eine kleine Gruppe, bestehend aus dem Krieger Micaeescu, dem Händler Castor, dem Waisenmädchen Trikala und dem Palim Wignau. Von einem sterbenden Elfen erhalten sie einen rätselhaften Gegenstand, ein kugelförmiges, silbernes Geflecht. Weitere Elfen tauchen auf, einer davon, ein Magier, möchte es an sich nehmen, der Elfenkönig jedoch befiehlt der Gruppe, mit dem Ding zu verschwinden. Die Elfenkönigin greift vermittelnd ein und führt sie zu einem Stamm von Waldmenschen, deren Anführerin, "Schamanin", ihnen bei der Erforschung des Gegenstands behilflich sein könne.



Gleichzeitig stößt in der Nähe eine Gruppe von Orks, unter ihnen der Halbork Bran "Chiller" Mat Morn, auf einen weiteren Ork, der eine Gefangene, die Schamanin Schuara, mit sich führt. Die Orks wollen mit ihr alles mögliche anstellen, streiten aber über die Reihenfolge. Bran's Meinung zählt überhaupt nicht, er wird als Mischling von den drei anderen äußerst gering geschätzt und entsprechend behandelt. Die gefesselte Schuara kann sich nur mit Worten zur Wehr setzen, aber Bran - auf's Äußerste gereizt - attackiert seine Gefährten! Unerwartet kommt ihm ein Waldbewohner, "Jäger", zu Hilfe, und gemeinsam können sie die Orks überrumpeln und in die Flucht schlagen. Anschließend führt Jäger die beiden zu seinem Stamm.

Schamanin erklärt sich bereit, der Gruppe zu helfen, zuvor benötigt sie jedoch ein paar Utensilien für eine Beschwörung, darunter bestimmte Kräuter, welche Trikala für sie suchen soll. Die anderen sollen Mistelzweige mitbringen. "Schütze" führt sie in das entsprechende Gebiet, wo plötzlich ein Walddämon auftaucht, der versucht, Trikala zu verführen.

Nach einem gemeinsamen Mittagessen führt Schamanin zusammen mit Schuara das Ritual durch, bei dem ein dunkler Geist erscheint, der über den Ursprung des Relikts erzählt. Dieses wurde von Elfen erzeugt und stellte die ultimative Waffe gegen alle Orkrassen dar. Im Lauf der Zeit entartete jedoch die innewohnende Magie und tötete oder verwandelte alle Elfen, die mit ihm in Kontakt kamen. Menschen und Zwerge seien immun, und der Geist empfiehlt, das Relikt den Zwergen zur Verwahrung zu übergeben.

Anschließend führt Jäger die Gruppe zu den Zwergenhöhlen. Bei den Verhandlungen erweisen sich die Zwerge als äußerst starrsinnig, sie wollen mit Elfendingen eigentlich nichts zu tun haben. Aufgeregt berichtet ein dazustoßender Zwerg von einem weiteren Überfall des Insektenmonsters. Die um Hilfe gebetene Gruppe folgt den Zwergen und stößt tatsächlich auf das Monster, das gerade einen Zwerg ausweidet! Es ist äußerst zäh, aber gemeinsam kann es doch getötet werden. Die nun sehr dankbaren Zwerge bitten die Gruppe zwar, jetzt zu gehen, da sie um ihren toten Gefährten trauern müßten, aber am Abend auf ein Signal hin zum Spiegelsee zu kommen, um das Relikt zu übergeben.



Die Rückkehr ins Lager erfolgt gerade rechtzeitig, um die Entführung der Elfenkönigin durch Orks zu verhindern. Dabei dreht Castor nach einer Verletzung durch, zerfleischt den schuldigen Ork und verschwindet im Wald - er hat sich in einen Wolf verwandelt! Während sich alle erholen, taucht ein Haufen rüpelhafter Söldner mit einem gefangenen Elfen auf, der fortwährend mißhandelt wird. Elfenkönigin und Waldmenschen können das Ärgste verhindern, befreien können sie den Elfen, der laut den Söldnern an magischen Experimenten mit Menschen beteiligt war, jedoch nicht. Die Gruppe sieht keine Veranlassung, einzugreifen, was bei ihren früheren Erlebnissen auch kein Wunder ist. Als die Söldner den Gefangenen wieder fortschaffen, stürzt sich plötzlich Castor auf ihn und bringt ihn um - er hat einen seiner an seinem Zustand schuldigen Peiniger erkannt!

Nach dem gemeinsamen Mahl am Lagerfeuer greifen die Dunkelelfen - Elfenmagier und Elfenhexe - an, unterstützt von Dämonen, und bewirken eine magische Lähmung. Nach genußreicher Schilderung ihrer Pläne hypnotisieren sie einige der Überrumpelten, um die anderen zu töten. Im letzten Moment greift die Elfenkönigin ein und hebt die Lähmung auf. Schamanin ruft den Walddämon zur Unterstützung und fordert Jäger auf, die Gruppe in Sicherheit zu bringen. Angesichts der Dämonen beginnt Schuara, wie ein Schaf zu blöken und muß geführt werden, aber die Flucht gelingt.



Am Spiegelsee wird das Relikt den Zwergen übergeben. Plötzlich tritt der Geist aus dem Ritual auf und entpuppt sich als Tod. Er klärt die Gruppe über ihre durch das Relikt verursachte Verseuchung auf und möchte sie in sein Reich mitnehmen. Wieder erscheint die Elfenkönigin und bietet ihnen an, sich auf unbestimmte Zeit in ein Elfenetz einspinnen zu lassen, wodurch sie im Schlaf geheilt würden. Irgendwann, wenn das Relikt wieder Unheil anrichten sollte, würden sie erwachen und als einzige immune Menschen wieder eingreifen können. Die Zwerge erklären, sie würden eine geheime Nachricht für die Schläfer hinterlassen, wo das Relikt versteckt sei. Der Tod ist schließlich einverstanden, zur Besiegelung des Paktes müsse er aber auf jeden Fall eine Seele mitnehmen. Micaelescu ist bereit, ihm zu folgen, die fünf anderen begleiten die Elfenkönigin und werden eingesponnen.

Weiter geht es in [Elfenfluch 2](#).



→ [ELFENFLUCH II: DIE SCHLÄFER ERWACHEN](#)

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und die weiteren Abenteuer im [Intermezzo 1](#) und [2](#), sowie im [Elfenfluch 3](#), die chronologisch aufeinander folgten.

Etwa 1100 Jahre später, am 24.09.994, werden auf dem Jagdsitz der Ballantines Vorbereitungen für das am nächsten Tag geplante Thing getroffen. Die ersten Gäste sind Jessica Black&White und der Zwerg Ewen Drambuie, Haushofmeister der McKinnons. Sie werden bereits von Connor Glen-Fiddich erwartet und zu einer alten Zwergin geführt, die nach Ewen verlangt hat. Sie erzählt die Geschichte des verfluchten Elfenrelikts und übergibt Ewen ein Dokument, in dem verschlüsselt das Versteck beschrieben ist. Anscheinend werde das Relikt wieder aktiv, ihr Mann sei vor kurzem wegen des Geheimnisses getötet worden! Aus dem Hinterhalt wird sie beschossen, aber glücklicherweise nicht getroffen; der heimtückische Schütze flieht. Ewen macht sich an die Entschlüsselung. Die erste Spur führt zu einem alten Grabstein, unter dem sie weitere Hinweise finden, u. a. auf den Ruheort der Schläfer. Unterwegs befreien sie eine junge Frau aus der Gewalt von Räubern, welche dankbar Connors Einladung zum Jagdsitz annimmt.



Mittlerweile kommen vier Söldner an, die zu einem Treffpunkt beim Spiegelteich bestellt wurden. Dort wartet ein Verbindungsmann auf sie, der sie beauftragt, hinter das Geheimnis des Relikts zu kommen und es möglichst zu beschaffen. Auch sie haben eine Begegnung mit Räubern zu bestehen.

Die drei haben inzwischen die Schläfer gefunden und begonnen, sie zu befreien. Verwirrt erwachen diese und ziehen mißtrauisch ihre Waffen. Die Situation ist gespannt, zudem gibt es Verständigungsprobleme, da die Schläfer einen sehr alten Dialekt sprechen. Außerdem sind sie nur zu viert, Bran, Castor, Schuara und Trikala; sie vermissen Wignau, das Palim! Bald erscheinen einige Elfen, die deutliche Spuren körperlichen und geistigen Verfalls zeigen, der König ist blind, die Königin äußerst schwach, die anderen haben verschiedenste Symptome. Die Königin gibt den Schläfern einen Trank, der die Sprachprobleme beseitigen soll; Castor verschüttet seinen demonstrativ, um zu zeigen, was er von den Elfen hält. Sie sagt, sie seien krank, weil sie aus der Geisterebene angegriffen würden, auf die sie keinen Einfluß hätten. Die Schläfer seien erwacht, weil das Relikt in Gefahr sei. Die Schamanen sollten in der Geisterwelt die Ursache herausfinden, die anderen das Relikt suchen und bergen. Auch die in den ausgegrabenen Schriftrollen erwähnte Sonnenscheibe solle beschafft werden. Die Söldner tauchen ebenfalls auf und stiften weitere Verwirrung. Einer der Elfen führt Bran zum Grab eines Orkhäuptlings in der Nähe, wo dieser eine alte Rüstung und einen Dolch findet.

Schuara führt das Ritual durch, das sie und Castor in die Geisterwelt bringt, während Connor die anderen in den alten Geisterwald führt, der in den Aufzeichnungen erwähnt wird, wobei die Söldner mehr oder weniger offen in der Nähe bleiben. Unterwegs berichten Trikala und Bran weitere Einzelheiten aus der Vergangenheit. Nach längerem Marsch stößt man auf einige aufgebahrte Elfenmumien. Jessica erkennt die Sonnenscheibe am Hals der einen und nimmt sie an sich.

Schließlich erreichen sie die Höhle, wo das Relikt verborgen wurde. Allerdings wird Ewen von dem dort hausenden Vampir verletzt, bevor Bran ihn mit seinem Schwert Slinger töten kann. Das Relikt - und seine vier unerwarteten Ableger! - werden ins Freie geschafft. Während Ewen einen Heiltrank braut, scannt Jessica die Relikte. Die Aura des ursprünglichen ist überaus bössartig und gefahrverheißend! Der einzige goldene Ableger zeigt

keine Spur davon, ganz im Gegenteil! Der Reihe nach überprüft sie auch die drei silbernen Ableger, wobei sie von Mal zu Mal schwächer wird. Deren Aura ist absolut gleich wie beim Original. Taumelnd und blaß erhebt sich Jessica. Der Heiltrank ist ebenfalls fertig. Die Relikte werden verpackt und mitgenommen.

Doch nun tauchen die Elfenmumien auf und kommen immer näher! Gegen normale Waffen sind sie immun, einzig Slinger kann sie "töten", aber Bran hat nicht mehr genug Kraft für alle nach seinem Kampf mit dem Vampir, und sonst kann niemand Slinger führen. Allerdings lassen die Mumien Jessica in Ruhe, da sie die Sonnenscheibe trägt, und unter diesem Schutz kann die Gruppe schließlich umkehren. Angesichts der Mumien haben sich auch die lästigen Söldner verzogen.



Schuara und Castor werden in der Geisterwelt von der Schamanin des Waldvolks empfangen und treffen auf die schrecklich entstellten Geister der Elfen. Sie erklimmen den Berg der Knochen, wo sie vom Knochenmann Informationen erhalten. Die Elfenhexe hat Seelenteile der Elfen entführt. Sie können die Seelen befreien, wenn sie im Schachspiel die Hexe besiegen. Die Spielfiguren sind Darstellungen der in die Ereignisse verwickelten Wesen. Mit Hilfe der Sonnenscheibe könnten die Relikte neutralisiert werden. Für dieses Ritual sei jedoch die Anwesenheit aller Schläfer bzw. Träger des Artefakts notwendig, d.

h. man müsse Micaeleescu aus der Unterwelt zurückholen, der Geist des im Schlaf verschwundenen Palims sei sowieso immer in der Nähe.

Schließlich treffen die beiden Gruppen wieder zusammen und berichten einander. Auch die Söldner tauchen wieder auf und schlagen etwas abseits ihr Nachtlager auf, nachdem sie schriftliche Einladungen der Ballantines - gefälscht vom Elfenmagier - vorgewiesen haben. Die Schamanen befragen die Runen und erfahren das Ritual der Sonnenscheibe und den Weg in die Unterwelt. In der Nähe wohnende Hexen könnten ein Gift brauen, welches vorübergehend töte. Endril, der Waldelf, führt einen Teil der Gruppe zu den Hexen. Diese sind erst nach längeren Verhandlungen bereit, das Gift zu brauen und vertrösten auf später. Sie beauftragen Trikala, die notwendigen Pflanzen zu besorgen.

Nach dem mit den ersten Gästen des morgigen Festes eingenommenen Nachtmahl unternimmt Castor einen Streifzug durch die Gegend, von dem er ziemlich aufgeregt zurückkehrt. Er berichtet seinen Gefährten, zu denen nun auch Jessica und Ewen zählen - Connor ist unterwegs, um weitere Gäste abzuholen - daß er die Söldner belauscht habe. Diese stünden im Auftrag der Dunkelelfen und wollten in der kommenden Nacht über die Gruppe herfallen. Man beschließt, ihnen zuvorzukommen und sie ihrerseits zu überfallen. Allerdings haben die Dunkelelfen Wind davon bekommen und schützen die Söldner! Die am Nachmittag vor den Räufern gerettete Frau war zwar bisher für die Dunkelelfen tätig, schlägt sich jetzt aber, da selbst Werwölfin, auf die andere Seite. Trotzdem werden im nun folgenden Gemetzel nicht nur die Söldner, sondern auch Bran, Trikala, Ewen und Jessica getötet. Schuara kann sich mit einem Siegel der Macht schützen, die Wölfe müssen fliehen.

Erfreut kommt der Tod, um die Gefallenen in sein Reich zu holen. Freiwillig folgen ihm Schuara und Castor. Das Gift der Hexen ist nicht mehr nötig, um in die Unterwelt zu gelangen. Dort werden die Neuankömmlinge von den Sharroks, den Geistern der Unterwelt umringt und belästigt. Diejenigen, die im Kampf umgekommen sind, könnten nicht mehr zurückkehren, und im Austausch für Micaulescu müsse jemand anderer hierbleiben. In dieser Not kommt die von der weißen Werwölfin verständigte Elfenkönigin und bietet dem Tod an, sich für die anderen zu opfern und statt ihnen hierzubleiben. Diesem Angebot kann selbst der Tod nicht widerstehen, die Seele der Elfenkönigin statt ein paar mickriger Seelen gewöhnlicher Sterblicher! Unter der Leitung Jessica's wird schließlich zu später Stunde das Ritual durchgeführt. Inmitten eines aus einem speziellen Pulver gebildeten Pentagramms liegt die Sonnenscheibe, in den Spitzen die Relikte. Außerhalb sitzt an jeder Spitze einer der Schläfer bzw. Micaulescu. Die Worte aus den alten Aufzeichnungen murmelnd, entzündet Jessica das Pulver. Vom Pentagramm greift das Feuer auf die Relikte über und beginnt, sie zu verbrennen. Aber noch einmal greifen die Dunkelelfen an, und es entbrennt ein wilder Kampf. Die ebenfalls aus der Unterwelt zurückgekehrten Söldner schlagen sich nun endgültig auf die Seite der Schläfer. Tatsächlich gelingt es, die Dunkelelfen zurückzuschlagen. Allerdings kann der Magier noch eines der Relikte aus den Flammen reißen, bevor sie durch ein Dimensionstor verschwinden! Nach kurzer Beratung mit dem Elfenkönig folgen ihnen die Schläfer, bevor sich das Tor wieder schließen kann.



Die Fortsetzung des Abenteuers erfolgt in [Intermezzo](#) 1.



→ [Jagdfest IV - Geschichten](#)
(06.-07.10.995 ADest)

Auf Grund der leider recht kurzfristigen Einladung finden sich diesmal nur 25 Teilnehmer auf Aggstein ein; es fehlt auch König Conlach, der von seiner Schwester Moyra und Whiskeylord Sean Ballantine vertreten wird. Neben diversen Clansleuten sind auch wieder etliche altbekannte und neue Gäste gekommen. Abgesehen von einer kurzen Begrüßung und Vorstellung besteht der offizielle Teil des Abends praktisch nur aus dem Festgelage, welchem herzlich zugesprochen wird.

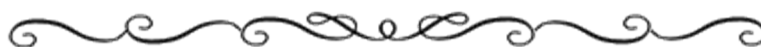
Während des ganzen Abends versucht Ian McMulligan aus Tundara, Zuhörer für seinen Bericht über die seltsamen Ereignisse seiner Heimat und Begleiter für seine geplante Expedition dorthin zu finden. Aber auch in Whiskey Valley tut sich gar Seltsames, denke man nur an die Barriere um Blacktower und die Geschehnisse des vorigen Jagdwochenendes! Nach dem Mahl werden die Ereignisse vom Seamus Dimples Geburtstagsfest von seiner Frau Clarissima de la Mer und seiner Halbschwester Desdemona geschildert ...

Nach einem mysteriösen Aufenthalt auf einem der Türme erscheint das Verhalten von Moyra Ballantine und Erhard von Greifenfels seltsam verändert. Am auffälligsten ist jedoch der Auftritt eines eigenartigen Wanderers, der zunächst wortlos durch die Halle schreitet und die Anwesenden mustert. Als ihn Connor GlenFiddich und Willow McKinnon nach seinem Begehren fragen, beginnt er mit seiner Geschichte, die alle - einschließlich der bereits ruhenden Flora McCloud - in ihren Bann zieht. Er sei Fizzban, ein Bote aus dem Feenreich, dem Reich der Phantasie, welches seine Existenz unserem Glauben daran und unseren Geschichten darüber verdanke. Durch die Chaos-Aktivitäten, die einen Korridor durch seine Welt und damit auch durch unsere zögen, sei diese Existenz ernsthaft gefährdet, was schließlich auch uns bedrohe. Er bitte uns, uns diesen einen Abend der alten Geschichten zu erinnern und einander zu erzählen, um die Feenwelt wieder zu stärken. Nach der Beantwortung einiger Fragen meint er, er müsse weiter und verabschiedet sich.

Nachdem sich alle halbwegs von ihrer Nachdenklichkeit erholt haben, setzt man sich gemütlich zusammen und - erzählt Geschichten. Den Anfang macht Bergljót, die Gesandte aus Eisland, gefolgt von Clanlady Morwen, die erzählt, wie ihr Clansname, Tullamore, zu Tullamore Dew wurde, und Jessica Black & White, die einen längst vergangenen Frauenaufstand in Hottland schildert, weiters Erhard von Greifenfels und Ian McMulligan. Dann erzählt Wolf von Schleinbach in seiner unnachahmlichen Art vom Schwarzen Hauptmann, und schließlich trägt Sean die Geschichte von Beryllian vor. Es ist spät geworden, und einige Gäste verabschieden sich. Sean begibt sich mit Lucy Glenlivet und seiner Nichte Barbara auf seinen Jagdsitz, um dort alles vorzubereiten, die anderen gehen langsam zur Ruhe.

Der nächste Tag begrüßt die Gesellschaft mit für die Jahreszeit äußerst mildem Wetter, und gut gelaunt wechselt man zum Jagdsitz, wo bereits ein kräftiges Frühstück wartet. Connor hat anschließend Mühe, Flora aus ihrem Verdauungsschlaf zu wecken, dem sie ausgerechnet vor der für die Schießübungen aufgestellten Zielscheibe verfällt. Nach dem Probeschießen geht es in den Wald, wo einige Wildschweine erlegt werden. Außerdem findet man die Spuren von Bären, welche in diesem Jahr überhand genommen haben. Aus der Beute und einigen Vorräten entsteht ein schmackhaftes Mittagsmahl. In der anschließenden Ruhepause erzählt Bergljót wieder eine ihrer Geschichten.

Später folgt man den Bärenfährten und erlegt tatsächlich zwei dieser Tiere nach einiger Mühe. Wieder zurück, herrscht einige Aufregung, als die Clanführer einen der Gäste festnehmen wollen, in dem sie Eldon erkannt haben, den steckbrieflich gesuchten Dieb der Geburtstagsgeschenke des unglücklichen Seamus Dimple. Nachdem man Jessicas Armreif bei ihm findet, teleportiert er mit Hilfe einer gestohlenen Perle aus dem Gastgeschenk Bergljót's weg. Diese führt schließlich im Beisein des Whiskeylords ein Ritual durch, um den Ankunftsort des Flüchtlings herauszufinden. Doch dies ist eine andere Geschichte ...



→ Jagdfest V - Alpträume
(24.-25.08.996 ADest.)

Anlässlich der Rückkehr König Conlachs finden sich einige Clansführer und sonstige Gäste auf Burg Adlerstein ein, um ihn am nächsten Tag zum Jagdfest zu geleiten. Erhard von

Greifenfels nutzt die Gelegenheit zur Vorührung seiner zahlreichen Greifvögel, welche bewundernde Anerkennung finden.

Beim abendlichen Festgelage an der reich gedeckten Tafel hat König Conlach Gelegenheit, einerseits über seine Gefangennahme und Befreiung in Goldland zu berichten, andererseits sich über die aktuelle Situation in Whiskey Valley zu informieren. Zur allgemeinen Überraschung taucht plötzlich auch John McDunn in Begleitung einer Elfin namens Vivian auf, kann sich aber zunächst an nichts erinnern, erkennt auch niemanden und weiß nicht einmal seinen eigenen Namen.

McGregor legt einen seltsamen Dolch mit zwei Klingen vor, den er bei einer toten Burgwache gefunden hat. McDunn fördert aus seinen Habseligkeiten eine kleine Sanduhr zutage, welche Lady Moyras Interesse findet. Kaum greift sie danach, verschwindet sie, und an ihrer Stelle erscheint die Elfin Elyana (dieser Name wird erst viel später bekannt). Sie erklärt, Moyra sei in Sicherheit vor einem gefährlichen Ereignis dieses Abends. Sie selbst diene dem Gott der Zeit, könne aber nicht in den Ablauf eingreifen.

Als der Fall Johnnie Walker zur Sprache kommt, entwickelt sich eine hitzige Diskussion zwischen diesem und Fionna Talisker, in deren Verlauf sie ihn mit dem vorhin erwähnten Dolch niedersticht, ebenso wie kurz darauf Fiannbar, die versucht, ihr diesen abzunehmen! Morwen Tullamore Dew gelingt es nicht, sie zu entwaffnen, und auch Connor GlenFiddich hat keinen Erfolg mit seiner Command Voice. Schließlich kann Peregrin, einer der Gäste, sie von hinten niederschlagen. Aber auch jetzt ist es unmöglich, ihr den Dolch abzunehmen, er kehrt - von selbst! - immer wieder zu ihr zurück. Immerhin kann man ihn wieder in seine Scheide stecken. Johnnie Walker ist verschwunden, Fiannbar ist tot! Für Fionna bricht eine Welt zusammen, Laurel McKinnon kümmert sich um sie, so gut er kann.

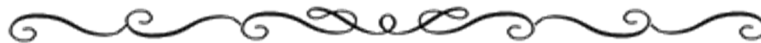
Doch dies ist nur der Anfang der schrecklichen Ereignisse! Mitten im Gespräch bricht Graf Erhard von Krämpfen geschüttelt im Burghof zusammen. Mit letzter Kraft drückt er Connor sein Scheibenkreuz mit den Worten "Glaubt es nicht!" in die Hand, bevor ihn das heimtückische Gift dahintrifft. Unmittelbar darauf erwischt es auch Sean Ballantine, der ins Koma fällt. Es handelt sich um ein sehr seltenes, aufwendig herzustellendes Gift aus der goldländischen Purpurschnecke, gegen das es kein Gegenmittel gibt! Zwei Vampire tauchen auf, sie wirken zwar nicht besonders angriffslustig, aber umschleichen immer wieder die Gesellschaft. Schließlich kann Connor sie mit Hilfe des Scheibenkreuzes nach draußen scheuchen. Morwen berichtet später, der König habe ein Dokument verlesen, wonach sie ihre Würde als Clanlady abgeben müsse, als Nachfolger werde ihr Cousin bestimmt; alle Anwesenden seien dafür gewesen. (Im Nachhinein stellt sich dies als ihr persönlicher Alptraum heraus!) Peregrin und seine Begleiterin werden im Burghof von den beiden Vampiren überfallen, aber Fionna tötet einen mit dem unseligen Dolch, der andere flieht vor dem Scheibenkreuz. Eine maskierte, schwarzgekleidete Frau taucht auf und macht Flora McCloud Vorwürfe, das Ritual gestört zu haben. Die sich keiner Schuld bewußte Flora ist verzweifelt. Connor klärt die anderen über die mysteriösen Schwarzen Frauen in Tundara auf. In einem Kellerverlies der Burg wird ein etwas ramponierter Scheibenkreuzritter gefunden, Hasufin, der behauptet, im Jahre 724 von seinen eigenen Leuten eingemauert worden zu sein! Er gibt den Rat, mit Hilfe des Scheibenkreuzes den richtigen Traum zu finden.

Tatsächlich führt dieses in andere Träume! Zuerst in den von Seamus Dimple, der zwar froh ist, aus einem Kampf gegen eine Übermacht gerettet zu werden, sich aber zunehmend belastigt fühlt und sich aus dem Traum zurückzieht, nachdem er eine Nachricht mit einer verschlüsselten Botschaft übergeben hat. Später wird sie entziffert, es gebe zwei Dolche, von Drachen gemacht. In einem weiteren Traum gelingt es, Moyra zu befreien. Sie berichtet, sie sei daheim, Erhard aber nicht da. Auch sie verweilt nicht lange. Schließlich stößt man auf Ancalagons Traum. In diesem ist er gefangen und in seine menschliche Gestalt gezwungen.

Mit seiner Hilfe kommt endgültig Klarheit in die Geschehnisse. Tatsächlich hätten vor langer Zeit Drachen die beiden Dolche gefertigt. Diese suchten sich einen Träger aus, in diesem Fall Fionna. Johnnie Walkers Seele sei rettungslos verloren, verzehrt vom Dolch. Alle weiteren Ereignisse seien dadurch ausgelöste Alpträume. Die Dolche könnten in einem Ritual vernichtet werden, wenn man ihrer habhaft werde. Sie seien zwar intelligent, aber ihm könnten sie sich nicht widersetzen.

Den zweiten Dolch, den man zuerst bei Erhard vermutet hatte, findet man bei dem verrückten Hasufin. In einem harten Kampf bei dichtem Nebel gelingt es, ihn zu überwinden. Vorsichtig, eingeklemmt zwischen zwei Schwertern, um ihn nicht zu berühren, bringt McDunn den Dolch zu Ancalagon. Dieser schafft es auch, Fionna zu überreden, ihm den anderen auszuhändigen. Ancalagon führt das Ritual durch, die Dolche verschwinden zwar, aber anscheinend sind sie nicht wirklich vernichtet, sondern haben ihre Kräfte zu einem rätselhaften Wesen vereinigt, dem selbst Ancalagon nicht begegnen möchte.

Jedenfalls sind die Alpträume vorbei und ungeschehen, Fiannbar und Erhard weilen wieder unter den Lebenden, und auch Sean Ballantine ist wohlauf. Allerdings ist die Nacht bereits weit fortgeschritten, und man begibt sich zur wohlverdienten Ruhe, auf zu hoffentlich angenehmeren Träumen. Der einsetzende heftige Regen kann niemanden mehr wirklich erschüttern. Allerdings läßt er auch am nächsten Morgen nicht nach, damit entfällt leider das Jagdfest, und man zehrt von den Vorräten aus Adlerstein, welche Erhard reichlich auftischen läßt.



→ Jagdfest VI - Le Picnic
(06.-07.09.997 ADest.)



Diesmal steht das Jagdfest ganz im Zeichen der Hochzeit von Clanlord Robert Glen Ord mit Comtesse Delphine de la Sire aus Vendoc und findet auf Falkenruh in der Greifenfels'schen Grafschaft statt. Dort hatten einander die Brautleute im vergangenen Sommer während des legendären [Turniers um die Grafschaft](#) auf bemerkenswerte Weise kennengelernt, indem durch einen alten Elfenzauber ihre Seelen vertauscht worden waren. Aus diesem Anlaß sind auch unsere neuen Freunde aus Vendoc zahlreich zu einem neuerlichen "Picnic" erschienen, wobei die einzelnen Clans - in Vendoc heißen sie Familien - ihre köstlichen Käse kredenzen. In der Tat scheinen diese so vielfältig wie unser Whiskey!



Und so beginnt dieses Fest mit einem fröhlichen, genußreichen und sonnigen Nachmittag. Zahlreiche Hochzeitsbräuche aus beiden Ländern werden gepflegt, wobei es zu unserer Überraschung Vendoc gelingt, unser uraltes Tug of War - das Seilziehen - für sich zu entscheiden! War das etwa eine kleine Revanche für das Turnier?!

Erste Schatten tauchen auf, als bei der Orakelbefragung durch die Priesterin aus Vendoc etwas schiefgeht. Dadurch sei die Hochzeit unmöglich geworden! Bei den folgenden Beratungen findet sich aber eine Lösung: Wenn der Bräutigam drei äußerst schwierige Prüfungen bestünde, wäre er doch geeignet. Robert Glen Ord willigt ein, doch bereits die erste Aufgabe erscheint aussichtslos: Er müsse ein Einhorn herbeischaffen! Allerdings weiß Sean Ballantine wieder einmal Rat, er erinnert sich an ein kleines Mädchen, welches kürzlich in einem Misthaufen in der Nähe gespielt und dabei eine tönernen Einhornfigur verloren hat. Nach einem kräftigen Schluck beginnt Robert in diesem Misthaufen zu wühlen. Angespannt schauen alle zu, und tatsächlich, nach einiger Zeit präsentiert er das Einhorn! Unter lautem Beifall wird er gelobt.

Die zweite Prüfung ist der "Hügel der Verzweiflung", wo er sich vom Fuß des Hügels durch eine Doppelreihe von einem Dutzend Gegnern zu seiner Braut am Gipfel durchkämpfen muß. Doch, angespornt von der "Verzweiflung", schafft er es tatsächlich, und das ohne allzu schwere Verletzungen! Allerdings ist er noch nicht am Ziel, nach der Behandlung seiner Verletzungen wartet noch die letzte Prüfung.

Diesmal muß er der Versuchung durch die weiblichen Waffen widerstehen. Der Reize sind gar viele, doch heldenhaft widersteht er ihnen. Zuletzt bleibt nur noch eine gewisse Berta, die ihn zu umgarnen versucht, und Robert scheint dieser Betörung schon fast zu erliegen, aber noch einmal kann er sich aufraffen und ihr entkommen. Zur Erleichterung sowohl Delphines als auch der Gäste hat er sich allen Anforderungen gewachsen gezeigt, und der Hochzeit steht nichts mehr im Wege.

Abermals Unruhe erregt das unerwartete Auftauchen einer Gruppe von neun der rätselhaften Shedar in Begleitung des verschollenen Bill McBushmill. Ihr Anführer versichert, daß die Shedar keinen Krieg wollten und alles ein Mißverständnis sei. Nach langen Verständigungsproblemen hätten sie durch McBushmill erfahren, daß wir keine Gefahr darstellten, und sie brächten ihn hiermit unversehrt zurück. Bill bestätigt dies, und die nach wie vor recht unnahbaren Shedar ziehen sich zurück. Der Langvermißte wird herzlich willkommen geheißen, kann aber nicht allzu viel berichten. Hauptsächlich bestätigt er, daß es sich bei den Shedar um mächtige Krieger und Magier handle.



Die hereinbrechende Dunkelheit veranlaßt uns, die Feierlichkeiten innerhalb der Mauern von Falkenruh weiterzuführen. Nach einem äußerst ausgiebigen Festmahl in der Großen Halle kommt es zur eigentlichen Hochzeitszeremonie in einer der Turmstuben. Allen Hindernissen zum Trotz sind die beiden nun ein Paar und - was ihnen wahrscheinlich gar nicht so bewußt ist - ein symbolisches Bindeglied zwischen Vendoc und Whiskey Valley.

Leider wird bald darauf die Freude abermals getrübt. Zahlreiche Gäste zeigen schwere Vergiftungserscheinungen, schmerzhafte Krämpfe, die in einer Hand beginnen und nach und nach auf den ganzen Körper ausstrahlen, gefolgt von Phantasieren und Ohnmacht. Betroffen sind König Conlach, sein Berater John McDunn, Connor GlenFiddich, zahlreiche weitere

Clansleute, aber auch der goldländische Botschafter Ad-Dayr und einige Vendocer. Die üblichen Neutralisierungsmittel zeigen keine Wirkung, nur der von Allister McUsher als Hochzeitsgeschenk gedachte Trank kann die Symptome für eine gewisse Zeit unterdrücken. Unsere hektischen Beratungen ergeben schließlich, daß alle jene betroffen sind, die Bill McBushmill berührt haben!

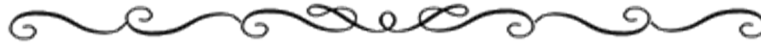
Aus der Nacht taucht ein einzelner Shedar auf und geht Bill zu, der verzweifelt versucht auszuweichen und um Hilfe bittet. Als man die beiden trennt, gibt der Fremde zunächst unverständliche Worte von sich, aber schließlich verstehen wir: "Nicht Bushmill!" Auf gezielte Fragen betreffend die Vergangenheit weiß Bill keine Antwort. Rasch sind wir uns einig, dem Shedar zu gestatten, ihn zu berühren. Er legt ihm die Hand auf's Haupt, und vor unseren Augen verwandelt sich unser vermeintlicher Gefährte in ein fremdes Wesen - ein Gestaltwandler! Dieser stürzt sich auf die Umstehenden, aber gegen unsere Übermacht hat er keine Chance. Allerdings regeneriert er sich fortlaufend und erhebt sich immer wieder, bis er schließlich verbrannt wird. Der Shedar übergibt uns ein Gegenmittel und gibt uns zu verstehen, daß er ein Abtrünniger sei. Schließlich verschwindet er ebenso rasch, wie er aufgetaucht ist. Tatsächlich tut das Mittel rasch seine Wirkung und heilt die Vergiftung.

Kaum ist die Aufregung vorbei, ruft der erst abends dazugestoßene Seamus Dimple die anderen Clanführer sowie John McDunn und Graf Erhard zu einer heimlichen Besprechung zusammen. Wir treffen uns in einer abgelegenen Kammer, und König Conlach verliest den von Seamus überbrachten Brief des Kommandanten der Kingsguard. Darin wird berichtet, daß Sean Ballantines Gattin Marian durch Gift ermordet worden sei und der Mörder unter Wahrheitszauber Sean als Auftraggeber bezeichnet habe, bevor er Selbstmord begangen habe! Sean bestreitet dies, und wir beschließen, baldigst ein Thing einzuberufen.

Am nächsten Tag findet die traditionelle Jagd statt. Das frischvermählte Paar ist natürlich schon zu seiner Hochzeitsreise aufgebrochen, und etliche von den Gästen haben sich bereits verabschiedet. Auch König Conlach ist angesichts der gestrigen Ereignisse heimgereist, um Vorbereitungen zu treffen. Die Verbliebenen bilden zwei Gruppen, wobei die vorhandenen Späher und Jäger möglichst gleichmäßig aufgeteilt werden. Beide Gruppen stoßen auf reichlich Beute, aber die meisterhafte Treffsicherheit John McDunn's entscheidet diesen Wettkampf.

Die Zeit bis zum abschließenden Verzehr der Beute wird mit Jagdspiele verbracht. Dabei verstecken sich die "Tiere" so gut, daß sie von den "Jägern" nicht aufgestöbert werden können, also begeben sie sich auf die Suche nach diesen und werden schließlich doch noch "erlegt". Dabei arbeiten die "Jäger" so gut zusammen, daß ihnen auch die "Wilden Tiere" nicht gefährlich werden können.





→ ELFENFLUCH INTERMEZZO 1

ZWISCHENSPIEL IN YMRIS

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), weiter geht es in [Intermezzo 2](#) und [Elfenfluch 3](#).

Auf der anderen Seite des Tors landen die Schläfer in einem etwa ein Meter tiefen, rosa See, und das Palim ist unter ihnen! Am Ufer entdecken sie die Spuren der beiden Dunkelelfen und folgen ihnen. Die Dunkelheit bricht herein, und aus dem Boden beginnen Kristalle zu wachsen. Als sich die Spuren in einem ebenfalls kristallinen Wald verlieren, verlassen sie sich auf Castor's Geruchssinn. Nach einigen Stunden im Wald hören sie zunächst ein immer lauter werdendes Summen, dann entdecken sie einen Schwarm falkengroßer, kristallener Libellen. Schuara kann empathisch Kontakt aufnehmen, und die recht freundlichen Wesen führen sie eine Weile.

Sie kommen ins Zwielficht einer türkislen Ebene. Im dort herrschenden Nebel gehen Zeitgefühl und Orientierung verloren, und auf dem matschigen Boden verfallen sie in Müdigkeit. Trikala findet noch einige anregende Blätter in ihrem Vorrat, die sie zum Kauen verteilt. Irgendwo im Hinterkopf vernehmen sie eine Stimme, der sie folgen. Auf dem etwa bauchhohen Nebel nähert sich eine Gestalt, die sich als kleine, grün-braun gekleidete Elfin entpuppt. Diese, Cal, fragt, was sie denn im "Nebel der Traurigkeit" suchten, während das Palim erfolgreich versucht, genauso auf dem Nebel zu sitzen wie sie, und schließt sich ihnen an. Als der Nebel endet, springt Cal geschickt ab, während das verdutzte Palim abstürzt.

Durch eine Schlucht erreichen sie ein liebliches Tal an einem Fluß und essen von den dortigen Früchten. Mittlerweile etwa 18 Stunden unterwegs, schlafen sie ein. Im Traum spricht etwas zu ihnen, jeder befindet sich an seinem Lieblingsort und sieht eine Lichtgestalt. Sie erwachen mit der Gewißheit, daß es richtig ist, hier zu sein und wissen, daß nur sie das Relikt vernichten können. Sie erzählen Cal von den beiden Dunkelelfen und dem Relikt; worauf Cal meint, diese seien wahrscheinlich bei Lord Morion. Zunächst kommen sie durch ein recht normal wirkendes Gebiet, dann in ein eher alpträumhaftes, das wie schwarzer Bergkristall aussieht.

Es wird dunkler, und ein kalter, pfeifender Wind setzt ein. Cal führt sie zur Burg von Lord Morion. Ein Reiter verläßt diese, und sie verstecken sich. Cal zeigt ihnen einen Hintereingang, durch den sie in ein Kellergangsystem gelangen und über eine Treppe weiter hinauf. An einem Tor verläßt sie die Gruppe, um das Relikt zu suchen, und findet es in einem Labor. Sie führt das Palim hin, das sich dort lange austobt und damit die beiden dort arbeitenden Dunkelelfen, die sie nicht sehen können, zur Verzweiflung bringt. Schließlich entwendet Wignau, das Palim, das Relikt und das von den Elfen verwendete Buch. Als sie zurückkehren, werden sie aber verfolgt - laute Rufe schallen durch die Burg! Cal bietet an,

die Flucht zu decken, und schließt das Tor hinter den Schläfern. Eilig hasten sie den Gang zurück und fliehen aus der Burg.

Ein tiefer, etwa 10 Meter breiter Spalt versperrt ihnen den Weg, und sie laufen diesen entlang. Da ereignet sich ein Erdbeben, der Rand beginnt abzubröckeln, und sie rutschen in die Tiefe. Plötzlich werden sie von einem schützenden goldenen Schimmer eingehüllt, und alles beruhigt sich. Ranken schießen aus dem Boden, in ihrer Mitte liegt das Relikt. Es erweist sich nun als äußerst schwer, seine Berührung verursacht Schmerzen, und bald ist es unmöglich, es weiter zu bewegen. Schuara befragt ihre Knochen, und diese bilden einen Kreis mit einem einzelnen Knochen in der Mitte.

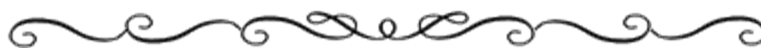
Also bilden auch die Schläfer einen Kreis um das Relikt; als sie einander an den Händen fassen, spricht wieder die Gestalt aus ihrem Traum. Nun seien sie soweit, erstmals ihre Bestimmung zu erfüllen. Sie sollten sich auf das Wesentliche in sich selbst besinnen. Nach und nach versinken sie in Konzentration - Castor wird dabei zum Wolf - was schließlich zum Erscheinen goldener Stäbe führt. Jeder richtet seinen Stab auf das Relikt, welches sich rauchend in den daraus hervorschießenden Energiebahnen auflöst; auch die Stäbe verschwinden wieder.

Als sie nach dieser Verausgabung langsam wieder zu sich kommen, finden sie sich von zahlreichen Dunkelelfen umzingelt. Der Gefangennahme durch Lord Morion haben sie nichts mehr entgegenzusetzen. Etwa eine Woche lang werden sie verhört, wobei sie zwar erklären, warum sie das Relikt zerstört haben, aber nichts von ihrer Bestimmung verraten - sie können es nicht. Die beiden altbekannten, so lange verfolgten Dunkelelfen sind außer sich über die Zerstörung, aber Lord Morion scheint das wenig zu bekümmern.

Die Schläfer werden schließlich in seinen Zoo gebracht, eine verfallene Burg, wo sie auf andere Gefangene treffen. Sie erfahren, daß sie sich in Ymris befinden, dem Totenreich der Elfen. Durch eine magische Barriere ist es ihnen unmöglich, die Burg zu verlassen. Die Dunkelelfen führen immer wieder Versuche mit ihnen durch und bilden sie auch in ihren Fähigkeiten weiter aus. Von einem der umgänglicheren Elfen erfahren sie, daß auch Cal noch irgendwo in Ymris weilt.

Im Lauf der Jahre bringen die Schläfer dem allerersten Gefangenen, einem Urmenschen, das Sprechen bei und geben ihm den Namen Drak. Durch die Experimente fällt es Castor immer schwerer, zum Wolf zu werden; Wignau's stofflicher Körper entschwindet abermals; Bran's orkische und menschliche Hälften werden auf jeweils eine Körperseite konzentriert; Micaelescu's Kinder werden mit ihren Müttern weggebracht. Ihr zwergischer Leidensgenosse, von den Elfen mit menschlichen Extremitäten versehen, begeht immer wieder Selbstmord, wird aber wiederbelebt

Weiter geht es in [Intermezzo 2](#).



→ [ELFENFLUCH INTERMEZZO 2: DIE BEFREIER](#)

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), sowie im [Intermezzo 1](#), die weitere Geschichte steht in [Elfenfluch 3](#).

Nach der großen Jagd im Frühjahr in der Greiffenfelsschen Grafschaft stellte sich heraus, daß Elfenflüche wieder aktiv geworden waren.



(Vermutlich durch die Störung von Wynans Traum, die die durch die Ereignisse in Tundara hervorgerufen und dann behoben worden war).

Der eine Fluch wurde von Ancalagon und einem gemeinsamen Ritual der Anwesenden Magier und Kleriker vernichtet, dann stellte sich heraus, daß im Talisker-Moor ein weiterer verborgen war.



Beim **Thing im Juli** auf der **Burg von Mary-Jane McDope** (die Burg war kurz zuvor durch einen Elfenfluchsplitter zerstört worden) tauchte ein Magier namens Fizzban auf recht ungewöhnliche Weise auf, der den Anwesenden von den "Schläfern" und ihrer Gefangennahme erzählte und klarstellte, daß nur die Schläfer eine Chance hätten, den Elfenfluch im Moor zu vernichten. Daraufhin wurde ein Befreiungstrupp zusammengestellt, der durch ein magisches Tor, das Fizzban erschuf, nach Ymris reiste.

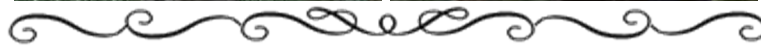
In Ymris mußten sich die Befreier mit sich veränderenden Gebieten herumschlagen, in einem nachtschwarzen Wald kämpften sie gegen einen riesigen magischen Eber, Allister Usher fing sich den Pfeil eines Elfen ein, der an einer Jagdgesellschaft teilnahm, und schließlich gerieten sie in einen Hinterhalt der Dunkelelfen, die zwei der Reisenden töteten und den magischen Stein, den Schlüssel für die Rückkehr, stahlen.

Cal, eine Elfin, die in Ymris lebt, führte die Überlebenden an den Hof eines Lichtelfenlords, der sie bis zum Zeitpunkt der Befreiung aufnahm. Am Hof lernten sie einen Elfen kennen, der als Architekt den Zoo geplant hatte, und ihnen eine "Einladung" von Lord Morion verschaffte, den Zoo zu besuchen.

So brachen die Befreier nach ungefähr zwei Wochen auf (zuvor war Kylie Clynelish bei einem Attentat getötet worden, das eigentlich dem Elfenlord galt), um, als Dunkelelfen getarnt, die Schläfer aus dem Zoo Lord Morions zu befreien und zurückzubringen.

Nachdem dies gelungen war, trennten sich die Wege: die Schläfer kamen ins Talisker-Moor, während die Befreier zurück zum Thing kehrten. Die "Toten" kehrten ebenfalls wieder zurück, da ihre Seelen ja an den wiedergewonnen magischen Blutstein gebunden waren.

Weiter geht es im [Elfenfluch 3](#).



→ ELFENFLUCH III: DAS ENDE DES WEGES

Die Vorgeschichte findest Du im [Elfenfluch 1](#) und [2](#), sowie im [Intermezzo 1](#) und [2](#), die chronologisch aufeinander folgten. Weitere [Fotos](#) sind auch zu sehen.

⇒ Auf Lord Morions Burg

Die "Schläfer", also der Werwolf Castor, die Schamanin Schuara, die Händlerin Trikala, der Krieger Micaelescu und der Halbork Bran werden in der Burg des Dunkelelfen Lord Morion in Ymris gefangengehalten und Opfer seltsamer Experimente. Ihre Fluchtversuche wurden durch ein Kraftfeld vereitelt, das die ganze Anlage umgibt.



In der Nacht treffen seltsame Gäste ein. Die Gefangenen werden einer Gruppe Elfen mit silbernen Masken vorgeführt. Auch der Dunkelmagier und die Dunkelhexe, denen sie die Reise in diese Welt verdanken, belustigen sich an ihren Qualen. Als sie Castor mit Silber brennen, kommt es fast zu einer Verzweiflungstat seiner Gefährten.



Plötzlich gellt ein Schrei über den nebligen Hof. "*Die Sicherungen sind ausgefallen!*" Die Silberelfen ziehen ihre Waffen und kämpfen sich zusammen mit den Gefangenen einen Weg in die Freiheit. Vor ihnen öffnet sich ein formloses Tor ins Nichts. Getrieben von den Schreien ihrer Verfolger stürzen sie hindurch. Eine Gestalt in einem langen grauen Mantel versperrt ihnen den Weg. "*Ich bin Fizzban, der Magier.*", hören sie eine alte, brüchige Stimme. "*Ich war es, der euch die Befreier geschickt hat.*"

Fizzban war bei seinen Reisen durch Raum und Zeit auf die Spur der Schläfer gestoßen und hatte erkannt, dass sie die

einzigste Möglichkeit waren, die verbliebenen Artefakte zu zerstören. Also warb er eine Schar aus Whiskey-Valley an und, verstärkt um die Elfen Elenaron und Argayle. (siehe [Intermezzo 2](#)) Und tatsächlich gelang es den beiden letztgenannten, in Besitz der Seelensplitter zu kommen, die Lord Morion ihnen entnommen hatte und die für das Funktionieren des Kraftfeldes verantwortlich waren. Leider vermischten sich während der Flucht die Seelen der Elfen mit den Splittern, sodass ihre Schicksale nun, zumindest fürs Nächste, verwoben ist.

⇒ *Talisker Hochmoor 998 AD*

Durch wallende Nebel gelangen die befreiten Schläfer, zusammen mit Elenaron und Argayle, in ein Mooregebiet. Hier treffen sie auf Connor GlenFiddich, der sie, ebenfalls von Fizzban verständigt, zu einem weiteren Artefakt der Elfen führt, das in den Wurzeln eines umgestürzten Baumes liegt. Der Versuch Schuaras, einen Schutzkreis aufzubauen, misslingt. Es bleibt ihnen nichts übrig, sie müssen sich auf den Schutz durch die Elfen verlassen.

Die Schläfer fassen sich an den Händen und konzentrieren sich auf ihre Ziele und Wurzeln. Castor stösst ein Wolfsgeheul aus, Schuara ruft ihr Totem, Trikala stellt sich eine blühende Wiese vor, Micaeescu spricht zu seinem Hauptmann und Bran träumt vom ehrenvollen Kampf und Heldentod eines Orks. Sie fühlen alle, wie sie eins wurden und die Macht Gestalt annimmt. Gemeinsam fokussieren sie all ihre Gefühle auf das dämonische Objekt. Da geschieht es wieder. Goldene Stäbe erscheinen in ihren Händen und werfen einen goldenen Strahl auf das Artefakt. Mit beißendem Rauch geht es in Flammen auf.

⇒ *Whiskey Valley? Was soll das sein?*

Wieder gelangen sie durch einen Dimensionstor an einen unbekannten Ort. Auf einer Waldlichtung werden sie Zeugen eines Ritualmordes, den eine Priesterin an einem Clansmitglied verübt. Im folgenden Angriff einer Gruppe Clanskrieger stirbt sie und die Schläfer werden gefangengenommen und befragt. Schnell stellt sich heraus, dass ihre Reise sie diesmal in das Jahr 70 AD geführt hat. Die Clansleute sind Angehörige der ersten Clans, die in das damals noch "Hochtal" genannte Gebiet des späteren Whiskey Valley kurz nach den Elfenkriegen eingewandert waren. Im Moment führen sie einen Krieg gegen die Anhänger der Priesterschaft der Großen Mutter. Diese hatte sich in den letzten zwei Jahren unter der Führung der "Erhabenen Rächerin" von einer Naturreligion in einen totalitären, machtgierigen Kult verwandelt. Die Schläfer vermuten ein Artefakt auf der Ordensburg der Priesterinnen und brechen, begleitet von zwei Kriegern der McAllans, dorthin auf.

⇒ *Die Ordensburg*

Bei der Ankunft verspüren sie die Anzeichen eines weiteren Artefaktes. Dennoch werden sie freundlich aufgenommen. Der Kult präsentiert bei einer Heilungszeremonie seine Macht. Die Neuankömmlinge werden, ihren Fähigkeiten entsprechend, zu verschiedenen Arbeiten eingeteilt.

Bei der Reinigung der Krypta der vor zwei Jahren verstorbenen Hohepriesterin vernimmt Bran einen leisen Ruf. Zusammen mit seinen



Gefährten untersucht er das Grab. Die schwache Stimme des Geistes der Priesterin erzählt, dass sie vom Orden geschickt wurde, das Artefakt zu zerstören, dann aber ermordet wurde. Die jetzige Hohepriesterin versuchte anfangs, es zu kontrollieren, wurde aber vom Elfenfluch zur bösen Seite gezogen. Wo das Objekt zu finden sei, könne sie nicht sagen. Nur, dass es nur zu Vollmond erscheinen würde. Was für ein Glück, dass gerade Vollmond ist...

Beim abendlichen Festmahl verdichten sich die Gerüchte, daß das Artefakt in einem Raum in der Nähe des Speisesaals sein müsse. Dort findet Bran eine Treppe, die an einer Mauer endet.

Beim *"Ritual der Großen Mutter"* wird ein Freiwilliger zu Ehren der Großen Mutter geopfert. Danach belebt die Ehrwürdige Rächlerin die getötete Priesterin wieder. Noch vor dem darauf folgenden Fruchtbarkeitsritual tappen Castor, Elenaron und Argayle in eine Falle und werden ins Verließ geworfen. Beim darauf folgenden Befreiungsversuch werden auch die übrigen Schläfer, außer Schuara, gefangen und müssen die Nacht im Kerker verbringen.

⇒ *Befreiung aus dem Verließ*

Bei Morgengrauen öffnet sich das Tor und die Priesterin der Luna wirft ihnen ihre Waffen vor die Füße. *"Die Wachen sind anderweitig beschäftigt. Verschwindet, solange es noch geht!"* zischt sie ihnen zu und ist auch schon wieder verschwunden. Die Schläfer nutzen ihre Chance und dringen zum Artefakt vor. Da erschallt lautes Geschrei vom Burghof. Blau geschminkte Clanskrieger stürmen die Burg und bereiten ein Blutbad unter den Priesterinnen und ihren Anhängern. In dem Tumult gelingt den Schläfern die Flucht.

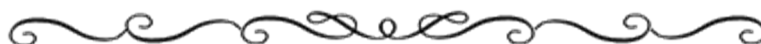
Als sie sich nicht mehr verfolgt fühlen, legen sie das Artefakt auf einer Lichtung ins Gras und bilden wieder ihren Kreis. Schneller als beim letzten Mal versinken sie in Trance. Doch dieses Artefakt ist das stärkste, das sie je erlebten. Es verlangt ihnen alles ab. Es versucht, sie durch Verstärkung negativer Gedanken unter seine Kontrolle zu bekommen. Nur durch das Akzeptieren der eigenen Wurzeln als Ork kann Bran sich vom

Bann des Elfenfluches befreien. Genauso ging es den Anderen. Schuara erkennt den Friedvollen Weg ihres Totems. Da springt eine gewaltige Energiewelle von ihnen in den Artefakt, der in einer gleißenden Explosion aufgeht. Dunkelheit umfängt sie. Welch vertrautes Gefühl...



⇒ *Daheim?*

Sie erwachen auf Caer Neul, der Burg der GlenKienchie's in Whiskey Valley des Jahres 998 und spüren, dass die Kraft, die sie während ihrer Reisen verbunden hatte, verschwunden ist. Dafür sind ihre Seelen wieder ganz und von den Elfen getrennt. Auch wenn Schuara und einige andere den Verlust bedauern, so sind sie doch froh, dieses Abenteuer überlebt zu haben. Castor verlässt sie, um in den Wäldern nach der weißen Wölfin zu suchen. Die anderen nehmen die Einladung Connor GlenFiddichs an, ihn auf seiner Burg zu besuchen.



→ Winter/Frühjahr 999

Ein Festmahl in Tirgara
(Chances & Changes)



Als sich nach sechs Wochen tiefsten Winters - des härtesten seit Menschengedenken - das Wetter endlich bessert, nutzen die Ballantines die Gelegenheit, am 22. Januar 999 zu einem Festmahl auf Ballantine Hall zu Tirgara zu laden. Trotz der nach wie vor schwer passierbaren Wege finden sich Vertreter von immerhin zehn Clans ein, dazu Erhard von Greifenfels, Roper McGuinness und - Freydûn. Herzhaft wie immer kann zugelangt werden, da den Ballantines das Jagdglück trotz der Umstände recht hold war.

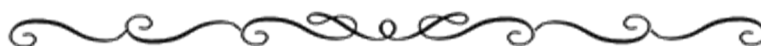
Anschließend an das Mahl erfolgt die offizielle, längst überfällige Ernennung von Marca McAllan zur neuen Kommandantin der Kingsguard. Im Zuge dieser überträgt ihr Sean Ballantine die zuletzt von ihm wahrgenommenen Kompetenzen. Marcas erste Amtshandlung ist ein Bericht über den derzeitigen Stand der Kingsguard, die mittlerweile auf 600 Mitglieder angewachsen ist. Auf Grund der langen Isolation gibt es praktisch keine neuen Informationen von außerhalb, doch Freydûn kann einige Details über die mysteriösen Lindwurm-Transporte berichten, die sich auf die Grafschaft zubewegen. Mehr noch, sie überreicht eine Probe der Substanz, mit der die Lindwürmer ruhiggestellt werden, zur Analyse!

Im Laufe des Abends zeigt Sean recht auffälliges Verhalten, er wird zusehends aggressiver, und ihm wachsen Reißzähne. Als man ihn mit Silber berührt, zuckt er heftig zusammen und ist sehr ungehalten. Er ist zwar einigermaßen ansprechbar, wird aber sicherheitshalber gefesselt. Als Jessica Black & White von ihrem ausgedehnten Spaziergang zurückkehrt - sie genießt offensichtlich das vergleichsweise milde Wetter - überprüft sie seine Aura und bestätigt den Verdacht, daß er unter Lykanthropie leidet. In diesem Zusammenhang kommt die Rede auch auf Castor, den Werwolf, der als einziger der "Schläfer" nicht auf Banshees' Eyrie weilt.

Zu später Stunde - einige haben sich schon zurückgezogen - erscheint im Hof unter Feuer und Rauch eine Gestalt in schimmernder Rüstung. Der Fremde gibt an, Mitglied des Ordens vom Weißen Kristall zu sein und eine Botschaft des Imperators zu überbringen. Er wird in die Halle gebeten, wo er zunächst erklärt, was es mit seinem Orden auf sich hat, der sich in erster Linie der Wahrheit verpflichtet habe und dessen Mitglieder nicht lügen könnten. Er bietet an, dies mit geeigneten Mitteln zu überprüfen, und Jessica bestätigt, daß sie keine Widersprüche erkennen kann.

Der Brief mit dem Ultimatum stamme tatsächlich nicht vom Imperator, komme aber trotzdem aus dessen Kanzlei. Dux Ad-Dayr habe die Fälschung jedenfalls nicht erkennen können. Dieser und Karenai ad Thylia hätten sich mittlerweile auf eigenen Wunsch aus dem offiziellen Dienst zurückgezogen und ständen nicht mehr zur Verfügung. Es gebe eine großangelegte Verschwörung, deren Aufdeckung Schritt für Schritt vorangehe. Der Bote nennt auch die momentanen Positionen einiger Lindwürmer und überreicht ein Mittel zu deren Kontrolle.

Angesichts der fortgeschrittenen Zeit wird die Besprechung vorläufig beendet. Der Ordensmann erklärt sich bereit, auf Wunsch eine Woche lang zur Verfügung zu stehen, um auf Details eingehen zu können, und bezieht Quartier auf Ballantine Hall.



→ Jagdfest VII - Whiskey, Whiskey, Whiskey
(08.05.999 ADest.)

Wie schon Tradition, trifft Sean Ballantine die Vorbereitungen am Jagdsitz bereits am Vorabend, gemeinsam mit Lucy Glenlivet, Connor GlenFiddich, John McDunn und Vivian. Auch Morwen Tullamore Dew und Laurel Glenkinchie finden sich noch am selben Abend ein. Auf Laurels Anregung soll diesmal eine Whiskey-Verkostung stattfinden, zu welcher die einzelnen Clans spezielle Schätze aus ihren Kellern mitbringen. Durstig von den Vorbereitungen veranstaltet die kleine Runde natürlich ein Vorkosten ...



Am nächsten Morgen übt man sich vor allem im Bogenschießen und auch Schwertkampf, wobei sich nach und nach die eintreffenden Gäste anschließen. Die ersten sind Jessica Black & White, Finnan Clynelish und Rob Swanson-Glenlivet, gefolgt von Lachlan, Marca und Moirach McAllan, weiters Roper McGuinness sowie Allister und Mary-Jane Usher-McDope. Um das ungewöhnlich sonnige Wetter zu nutzen, wird schon zur Mittagszeit gegrillt.



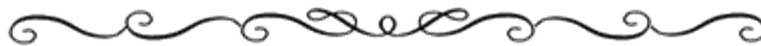
Daneben wird bereits die Präsentation und Verkostung der Whiskeys vorbereitet. Der aufgewarteten Raritäten sind da *Dalmore*, *Isle of Jura*, *Knockando*, *Laphroig*, *McAllan*, *Robbie Dhu* und ein "*Australian Outback*", den Morwen aus fernem Lande mitgebracht hat. Andächtig wird diesen Köstlichkeiten zugesprochen, und eifrig werden Vorzüge und Eigenarten des einen oder anderen kommentiert.

Solchermaßen gestärkt begibt man sich anschließend auf die Jagd. John McDunn muß jedoch dringend zum König und verabschiedet sich mit Vivian. Lucy, Morwen und Laurel bleiben zurück und hüten den Jagdsitz. Bald wird die erste Beute erlegt, ein Wildschwein. Rob Swanson läßt es sich, gestärkt vom zuvor genossenen "Zaubertrank", gleich auf die

Schultern. Unter Marcas und Ropers Führung stoßen wir auf ein weiteres Schwein und zwei Bären - einer greift übrigens die Fährten sucher an, und es kommt vorübergehend zum Nahkampf - deren Abtransport sich natürlich ein wenig schwieriger gestaltet. ("Wie trägt man einen Bären?"). Außerdem treffen wir auf ein Riesenkaninchen, möglicherweise ein Werwesen oder ein manifestierter Geist - so genau läßt sich das nicht feststellen.

Angesichts des vorigen Mahles reicht die Beute bei weitem für ein weiteres. Rasch werden die Feuer wieder entfacht, um dem zu erwartenden Regen zuvorzukommen. Recht spät treffen noch Moyra Ballantine und Erhard von Greifenfels ein und bereichern die Whiskey-Galerie um einen *Cragganmore*. Während der folgenden gemütlichen Runde berichtet Marca von ihren Fortschritten bei der Neuorganisation der Kingsguard und bittet die Clanlords und -ladies um baldige Antwort auf ihr Schreiben bezüglich der Abstimmung der Verteidigungsmaßnahmen.

Nach und nach verabschieden sich die Gäste, während der mittlerweile eingesetzte Regen zunimmt. Schließlich bleiben nur noch Sean, Lucy, Connor und Marca, welche die Nacht abwarten wollen. Bis zu später Stunde wird vor allem McAllan und Laphroig noch kräftig zugesprochen



→ Whiskey Valley Games im Frühsommer 999
(29.05.999 ADest.)



Nach einem langen, harten Winter regt sich neues Leben in der Natur und in den Menschen. Voller Übermut treffen sich die Vertreter der Clans und Besucher aus fernen Ländern in einem kleinen Wäldchen, dem Herrenholz, um ihre Kräfte zu messen und dem Frühling zu huldigen. Neben den Gastgebern vom Clan der McAllans trifft man auf eine Abordnung der Clynelish, Dauphine de la Siere, Sean Ballantine, Lucy Glenlivet, Morwen Tullamore Dew, eine Abordnung aus Dalriada, John McDunn, der als Schiedsrichter teilnimmt, und Vertreter der Kingsguard mit ihrer neuen Komandantin, Marca McAllan. Als überraschende Gäste erscheinen der Halbelf Walker Boh und seine Begleiterin Takita Schmiedstochter.

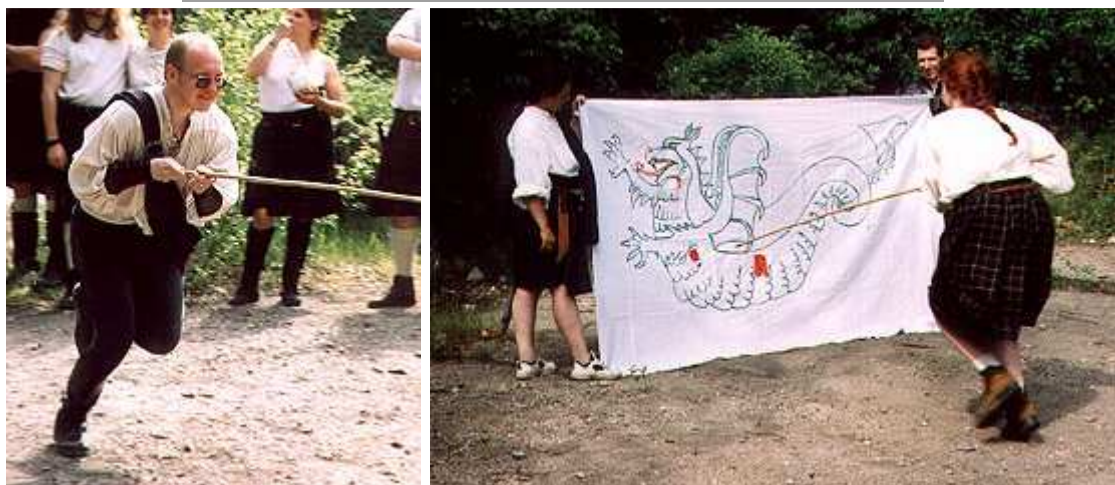
Gleich zu Beginn erhebt sich die Frage, warum Dauphine ohne ihren Mann gekommen ist. Manch zotige Mutmaßung über den Grund seines Fernbleibens wird in kleinen Runden erörtert. Auch andere Gerüchte machen die Runde. So soll sich der Whiskeylord abfällig über die Reorganisation der Kingsguard geäußert haben. Marca stellt Sean Ballantine daraufhin zur Rede. Da nicht genau zu klären ist, was wirklich gesagt wurde, einigt man sich darauf, strittige Punkte zukünftig zuerst persönlich zu klären.



Inzwischen gart das Mittagsmahl über dem offenen Feuer, was bei der herrschenden Hitze eine unbeschreibliche Tortur für die Köche bedeutet. Die Eintopfgerichte mit Lammfleisch munden vorzüglich und sollen den Anwesenden die nötige Kraft geben.

Anschließend findet die offizielle Begrüßung durch Moirach McAllan statt. Die Vertreter aus Dalriada, ein Prinz, eine Bardin und zwei Leibwachen erhalten den Schutz der Garde, vertreten durch Maurice de Bracy, Enya und Erik aus Bradelbaine. Nun können die Spiele beginnen. In mehreren schweißtreibenden Kämpfen ringen die Anwesenden um die wertvollen Preise, bei denen es sich um wertvolle Zaubetränke handelt, die vom Magier der McAllans speziell für diese Veranstaltung gebraut wurden. Hier nun, in aller Kürze, die Ergebnisse der einzelnen Bewerbe:

Bewerb	Gewinner
Bogenschießen	Kylie Clynelish
Lindwurmstechen	Moirach McAllan
Fechtduell	Sean Ballantine
Baumstammwerfen	Erik aus Bradelbaine
Steinweitwurf	Laidir Dulanaich McLonnert
Kampf um die Brücke	Erik aus Bradelbaine



Infolge des mageren Ergebnisses der Garde beim Bogenschießen bittet Marca die Gewinnerin, ihr bei der Ausbildung der Truppe zur Seite zu stehen. Kylie willigt erfreut ein.

Nachdem die Spiele glücklich beendet sind wendet sich Maurice de Bracy mit einem Schriftstück an Sean Ballantine, das ihre Ansprüche auf das Erbe des Avonside-Clans belegt. Der Whiskeylord beschließt, das zum Thema des nächsten Things zu machen.

In der nun beginnenden Dämmerung werden die Feuer neuerlich entfacht und Fleisch und Gemüse darüber gegrillt. Inzwischen erzählt Sean Ballantine von seinem Schwager, der sich auf Vanaar offensichtlich in Schwierigkeiten befindet und ersucht die McAllans, ob sie jemand als Unterstützung entsenden können. Er kennt eine magische Pforte, mittels der man nach Halbland reisen könnte. Von dort ist es nur mehr eine kurze Schiffsreise bis Vanaar. Man beschließt, jeweils einen Mann der McAllans und der Clynelish zu entsenden.

Im Hinblick auf diese Ereignisse informiert John McDunn Moirach McAllan über seine Erkenntnisse bezüglich Tristan Ballantine, den Onkel unseres Königs Conlach.

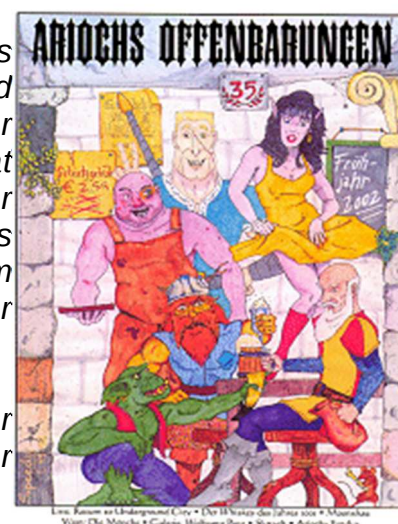
Noch bis lange in die Nacht dauert das Feiern der Sieger.



→ Whiskey des Jahres
Burg Ballantine, 27./28. Oktober 1001 ADest

12 Jahre lang hat nun die traditionelle Kür des Whiskeys des Jahres schon nicht mehr stattgefunden, seit dem tragischen Tod von König Johannisius im Jahre 989. Nunmehr ist es aber an der Zeit, diesen alten Brauch wieder aufzugreifen. König Conlach hat nach langen Beratungen zugestimmt, sieht sich jedoch außer Stande, die Kür selbst vorzunehmen. Dies liegt nun an den Clans in Form einer Blindverkostung. Stattfinden soll diese am Wochenende vor Samhain im Anschluß an ein Festessen auf der alten Burg Ballantine hoch über den Wassern der Malzwinde.

Wie in alten Zeiten ist jeder Clan berechtigt, einen seiner Whiskeys zu präsentieren, sei es aus seiner Hauptdestillerie oder auch aus einer kleinen zugehörigen Familiendestillerie.



Slainthe,

Connor

GlenFiddich



Und so versammeln sich die Vertreter der Clans und diverse Gäste in der Großen Halle. Während der letzten Vorbereitungen und dem Anfertigen der Bewertungsbögen platzt ein verwundeter Clanskrieger in die Versammlung und bittet um Hilfe. Die Aufregung ist groß, denn es handelt sich um - Bill McBushmill! Dieser war beim Rückzug von der Anderen Seite - hinter dem Portal des Amish Bruichladdich - gefallen. Tatsächlich ist es sein Ebenbild von Drüben! Offensichtlich verwirrt, erzählt er uns nun seine Geschichte, wie er sich seit dem Tod "unseres" Bill langsam aufzulösen begann, bis ihn Fizzban auf Diese Seite gebracht hätte, wo wir ihm helfen könnten. Erschwert wird die Situation durch den Umstand, daß er seither zwei Scheibenkreuzritter im Kampf getötet hat. (Drüben sind die Scheibenkreuzer erbitterte Gegner des Kults der Großen Mutter, der Erdgöttin, dem er angehört.) Kurzfristig läßt sich dieses Problem nicht lösen - eine Verhaftung durch die anwesenden Scheibenkreuzer verhindern die Clans; und da Bill bereit ist, seine Waffen auszuhändigen, darf er das Gastrecht in Anspruch nehmen und am Fest teilnehmen.

So langt man denn bei den Köstlichkeiten, die die Tafel der Ballantines zu bieten hat, ordentlich zu und schafft damit die entsprechende Unterlage für die folgende Verkostung. Als Besonderheit präsentieren Morwen Tullamore und Laurel McKinnon, die mit ihrem drei Monate alten Sohn Almond gekommen sind, neben Laurel's Glenkinchie einen neuen Blend aus ebendiesem mit Tullamore. Nachdem Fionna Talisker die Details der Durchführung verkündet und Connor GlenFiddich die teilnehmenden Whiskeys zusammengetragen hat, läßt es sich Whiskeylord Sean Ballantine nicht nehmen, selbst die Blindverkostung zu leiten und auszuschenken, womit er selbst nicht teilnehmen kann. Für gehörigen Unmut sorgt folgender Brief, der zusammen mit einer Flasche des besagten "Whiskeys" auf geheimnisvolle Weise aufgetaucht ist:

“Der legendäre Johnnie Walker hat sich doch wahrlich die Shance verdient, Whiskey des Jahres zu werden! Wagt Ihr es, Euch dieser Herausforderung zu stellen? Steven Walker grüßt Euch”



Diese Zumutung stößt natürlich auf allgemeine Ablehnung, weiß man doch nicht erst durch die derzeitigen Probleme Flora McCloud's - sie erkennt einige der Anwesenden nicht mehr und kann sich an Vieles nicht erinnern - daß Johnnie Walker wahrlich ein "Whiskey zum Vergessen" ist!

Nachdem sich der Tumult gelegt hat, schenkt Sean den ersten Whiskey aus und verteilt die Gläser an die einzelnen Clans, von denen jeder eine Stimme hat (bei der späteren Auswertung wird die Beurteilung durch den jeweils eigenen Clan nicht berücksichtigt), sowie an die Gruppe der Gäste (deren Beurteilung entscheidet bei Gleichstand). Nach einem lauten "Slainthe!" sind die folgenden Minuten geprägt vom Gemurmel und gelegentlichen Ausrufen der sich beratenden Verkoster und deren Notizen auf den Bewertungsbögen.

Der Vorgang wiederholt sich nun mehrmals, dazwischen dienen das traditionelle Fladenbrot und leichtere Getränke wie Bier zur Neutralisierung der Geschmacksnerven. Von Runde zu Runde wird es naturgemäß etwas lauter, und so wird nach knapp der Hälfte beschlossen, eine Pause einzulegen. Schließlich ist auch der letzte Whiskey verkostet, und es werden noch abschließende Korrekturen der Bewertung vorgenommen. Die Taliskers und GlenFiddichs übernehmen die Auswertung, die natürlich mehrmals überprüft wird. Endlich kann das Ergebnis König Conlach vorgelegt werden, der, wenn schon nicht wie in alten Zeiten die Verkostung, so nun doch die Verkündung durchführt.

Whiskey des Jahres wird Lagavulin aus Harold of Dawn's kleiner Familiendestillerie am Loch Dawn, der für GlenFiddich angetreten ist, gefolgt von Glenlivet, Clynelish, Talisker und Glenkinchie sowie den dichtauf liegenden anderen Whiskeys. Sean freut sich über die beste Bewertung für Ballantines seit langer Zeit. (Wobei die Könige früher traditionell kaum jemals den eigenen Whiskey gekürt hatten!) Für den momentan unauffindbaren Harold, der sich offenbar vom Trubel zurückgezogen hat, übernimmt Connor die nochmalige Präsentation des Siegers.



Er findet allerdings wenig Beachtung, denn die Aufmerksamkeit gilt einer Erscheinung, einem Mann im alten Ballantine-Tartan und mit Krone, der am Königstisch Platz genommen hat und offensichtlich eine lautlose Unterhaltung führt. Auch scheint er die Anwesenden nicht wahrzunehmen. Mehrere Versuche, auf ihn einzuwirken, sind zunächst erfolglos. Mittlerweile haben ihn einige erkannt: König Johannisius, der Vater von Conlach und Moyra, der beim letzten Whiskey des Jahres vor 12 Jahren so tragisch ums Leben gekommen war! Nach dieser langen Zeit erscheint uns nun sein Geist! Langsam kommt es doch zu einer Verständigung. Johannisius wundert sich über das Auftauchen der ihm unbekannten Gäste und das plötzliche Altern der bekannten, allen voran seiner beiden Kinder.

Unvermittelt erkundigt er sich nach den Tullamores, geht auf Morwen zu und erklärt Tullamore, der ihm so hervorragend gemundet habe, zum Whiskey des Jahres 989! (Damals

war Morwen noch nicht Clanlady.) Damit wissen wir zumindest den Anlaß für Johannisius' Erscheinen, doch der eigentliche Grund dafür ist noch nicht klar. Die folgenden Gespräche lassen jedoch erkennen, daß es mit seinem rätselhaften Tod zu tun hat und geben Hinweise auf einen möglichen Zusammenhang mit Conlach's späterer Gefangenschaft und Vergiftung in Goldland. Johannisius stellt auch klar, daß Conlach der ältere der Zwillinge sei, also in der Erbfolge tatsächlich vor Moyra stehe bzw. stand; diese Frage hatte in den letzten Jahren Anlaß zu allerhand Spekulationen gegeben.

Connor, der damals erst seit kurzem Clanlord war, nutzt die Gelegenheit, den ersten Schluck des neuen Whiskeys des Jahres seinem alten König anzubieten, der sich bei dieser Gelegenheit auch nach Clanlady Morgaine erkundigt.

Schließlich ziehen sich die Ballantines zum Familienrat zurück, während die Feierlichkeiten bei Whiskey, Spiel und Gesang ihren weiteren Lauf nehmen und fast bis in den Morgen andauern ...

Soweit der Bericht zum Spiel "Whiskey des Jahres" von Pezi Zillinger auf Burg Aggstein mit Ideen und Mithilfe von Alex Eibeck, Hanns Weschta, Mikey Scheck und Susi Mayer anlässlich des zehnjährigen Bestehens des Szenarios "Whiskey Valley". Die Grundidee zum "Whiskey des Jahres" stammt von Romy Stöckl-Pexa aus der Hintergrund-Geschichte von Morwen Tullamore Dew. Danke an alle Mitwirkenden und ein Extra-Lob den mir mit Rat und Tat zur Seite Stehenden bei der Durchführung der Verkostung, welche noch viele Nachspiele haben möge! Slainthe!

