

Kosch-Kurier 55

Liebe Leser!

Ein wenig länger hat es dieses Mal gedauert - aber ich denke, das Warten hat sich gelohnt: Wieder einmal liegen zwanzig Seiten vor uns, gefüllt mit Berichten über Ereignisse, die den Kosch bewegen, oder mit schönen Beschreibungen unserer Lieblingsprovinz, ihrer Sitten und Gebräuche. Vielen Dank an alle, die mit fleißiger Feder dazu beigetragen, diese Ausgabe zu füllen!

Diejenigen, die den nächsten Teil unserer Reihe *Auf dem Grevensteig* vermisst haben, können beruhigt sein: Er kommt noch! Aber erst in Nummer 56, denn gut Ding will eben manchmal Weile haben.

Und wie immer gilt: Vergesst bitte nicht, euer Abonnement zu verlängern, wenn es abgelaufen ist! Denn was wäre der KOSCH-KURIER ohne seine geneigte Leser...

Dûr koschima borod egrai!
Kai Rohlinger

Kontaktadressen

Redaktion
Kai Rohlinger
rohlinger@t-online.de

Abonnement & Bestellungen

Stephan Schulze
Lindemannstr. 7
44137 Dortmund
stsferdok@gmx.de

Konto-Nr.: 36 599 108
BLZ: 410 500 95
Sparkasse Hamm

Abonnement

Eine Ausgabe des Kosch-Kuriers kostet **2,- Euro**. Wer den Kosch-Kurier abonnieren möchte, wende sich an **Stephan Schulze** (Anschrift siehe oben) und überweise ihm den Betrag für die gewünschte Anzahl von Ausgaben. Bitte vergesst nicht, Stephan auch **euren Namen und eure Postanschrift** mitzuteilen.

Impressum

Redaktion (v.i.S.d.P.)

Kai Rohlinger, Stefano Monachesi, Martin Lorber

Ständige Mitarbeiter

Stephan Schulze, Jörg Schwarz, Fiete Stegers

Autoren dieser Ausgabe

Gunnar Fischer	(Gobrom Findling)
Stefano Monachesi	(Stordan Mönchlinger)
Jonas Monsees	(Garubold Topfler) (Brief Bohemunds von Falkenhag) (Bekanntmachungen S.4,5 u. 8)
Kai Rohlinger	(Karolus Linneger)
Thomas Schnücker	(Tradan Schmalklos) (Thorben Schneckenschreck) (Schrax, S.d. Tudax)

Illustrationen

Björn Berghausen	(Fürst Blasius, Anghalm Eisenstrunk, Odoardo Markwardt)
Martin Lorber	(alle anderen Illustrationen)

DAS SCHWARZE AUGÉ und DSA
sind eingetragene Warenzeichen
der Firma Ulisses

Meisterinformationen und Szenariovorschläge

Was hat es mit den Ratten auf sich?	II
Travine Eisenstrunk	II
Ludalf Finsterdorn	III
Die Rolle des Grafen Wilbur	III
Baduarpass	III
Legenden aus den Ambossbergen	IV
Ärger mit dem neuen Vogt	IV

Was hat es mit den Ratten auf sich?

Szenariovorschläge zum Artikel „Ratsherren-Humpen geschändet“ (S.13)

Im Rahmen des KOSCH-KURIERS wird dieser seltsame Fall nicht aufgeklärt werden - das sollen Helden übernehmen! Hier einige Vorschläge, wie sie vorgehen könnten:

- ♦ **Wie kam der Täter in den Ratskeller?** Man muss das Personal befragen. Vermutlich wurde jemand bestochen, oder ein Schlüssel wurde entwendet.
- ♦ **Woher kamen die Ratten?** Vom Seeufer, aus den Minen im Hügel Braxod oder aus den Kanaltollen? Vielleicht haben die Dämmrigen, die nächtlichen Straßenfeger Angbars, etwas gesehen - oder war der Täter gar einer von ihnen?
- ♦ **Was wissen die Opfer?** Helden von höherem Sozialstatus können sich stundenlang mit den Zunftmeistern unterhalten. Fast jeder hat seine eigene Theorie zu der Sache und zudem eine Menge Klatsch loszuwerden.
- ♦ **Was sagt die Magie?** Hellsicht ist für die Ermittlungen sehr nützlich, aber von manchen nicht gern gesehen. Es braucht einige Überzeugungskraft, bis der Wirt die Helden im Ratskeller - gar auf die Humpen - Zauber sprechen lässt. Das Ergebnis hängt natürlich davon ab, wen der Meister zum Täter erkoren hat.
- ♦ **Furcht und Schrecken**
Ein Feind Angbars oder des Kosch könnte damit eine Kampagne begonnen haben, mit der er die Bevölkerung verunsichern will. Die Borbaradianerin Charissia oder die Finsterzwerge sind wohl die naheliegendsten Drahtzieher.
- ♦ **Rache am Rat**
Die Zunfttherren haben jemandem übel mitgespielt, ihn durch ihre Beschlüsse in den Ruin getrieben. Gut möglich, dass diese Person nun zu den Dämmrigen gehört. Ein passender Kandidat ist der ehemalige Wirt Bork Brackbier, der mit falschem Maß ausschenkte und deshalb aus der Zunft verstoßen wurde (Patrizier und Diebesbanden, S. 63).
- ♦ **Rache am Wirt**
Ein wandernder Schmiedegeselle aus dem Außerkosch hat sich in die schöne Tochter Binsbart Haubingers verliebt, doch dieser wies sein Werben mit groben Worten ab. Nachdem sich seine Angebotete dem Willen des Vaters unterordnete, kochte der Geselle vor Zorn. Er hält es für sehr schlaue, wie er mit den Ratten den Verdacht auf namenloses Gesindel gelenkt hat.
- ♦ **Schlechte Scherze**
War es wirklich ein Kobold, der die Humpen geschändet hat? Dann sind zwei Dinge zu vermuten. Erstens, dass bald weitere Streiche dieser Art folgen werden. Zweitens, dass den Kobold ein böses Erlebnis zu so finsterem Humor getrieben hat. An den Helden liegt es, ihn wieder aufzumuntern - wenn sie ihn erst mal gestellt haben.

Mögliche Hintermänner und Motive könnten sein:

- ♦ **Das Namenlose**
Sicherlich die unwahrscheinlichste Variante, wie schon Ratsherr Wackertopf bemerkt hat. Was sollte ein Geweihter des finsternen Gottes damit bezwecken? Doch vielleicht ist der Täter ein Irrer, der sich nur als Priester wähnt und einen hanebüchenen Plan zusammenfabuliert hat?

Stefano Monachesi

Angbarer Persönlichkeiten

Travine Eisenstrunk

Die jüngste Tochter des Angbarer Mauergreven (*995 BF) wurde von ihrem Vater nach zwergischer Sitte bei seinem kinderlosen Bruder, einen leidlich erfolgreichen Schlosser, in die Lehre gegeben. Ihr Gesellenstück war bereits ein Dreifachschloss für Angbars Kaiserliche Münze. Schon längst war Travine da dem Zunftmeister Gurlosch Bretzelbursch aufgefallen, der sie als Gesellin übernahmen und trotz seiner weit mehr als 200 Götterläufe über den Fleiß und die Erfindungsgabe Travines nicht aus dem Kopfschütteln herauskommt. Nicht mehr lange, und sie wird Gurloschs Werkstatt übernehmen, ihn als Hoflieferant und im Stadtrat ablösen. In der Stadtpolitik wird ihre Weltsicht gewiss auf die Probe gestellt werden: Einerseits ist sie im Handwerk für jede Neuerung in Technik und Arbeitsorganisation dankbar, woher sie auch stammt. Andererseits lehnt sie gesellschaftliche Neuerungen ab und wettert gegen die Streuner, Dirnen und Tagelöhner, die dieser Tage auch nach Angbar kommen (vielleicht auch, weil ein einst ein Glücksritze dem Lehrmädchen Travine das Herz und die Skizzen für ihr geplantes Meisterstück stahl). Dass das eine nicht ohne das andere zu bekommen sein mag, will Travine nicht in den Sinn.

(Fortsetzung auf S.III)

(Fortsetzung von S.II)

Ludalf Finsterdorn

Übergroß war die Freude des jungen Mannes aus der kriegsgeplagten Mark Greifenfurt, als er wenige Tage nach seinem 15. Geburtstag das Angbarer Stadttor durchschritt. Schon als Knabe wurde sein handwerkliches Geschick augenfällig. So nahm ihn schließlich der Grobschmied im Nachbardorf als Lehrbub auf, auch wenn dieser seinem Namen alle Ehre machte und Ludalf doch vor allem lernte, wie man Schläge erträgt. Beim jüngsten Einfall der Orks wurde der Schmied niedergemacht, aber auch beinahe Ludalfs gesamte Familie fand den Tod. Da schwor er sich und seiner Schwester, er werde ins ferne Angbar wandern und sie nachholen, sobald er es zu etwas gebracht habe. So machte sich Ludalf auf, dem Zorn des Junkers zum Trotz, der nun gar keinen Schmied mehr in seinem Lehen hatte. In Angbar freilich fand er keinen Schmied, der ihn aufnehmen wollte, da der Bursche kein Lehrgeld zahlen konnte. Meister Brombosch, der als bester der Fein- und Kunstschmiedezunft gilt, sagte Ludalf wohl, dass er geschickte Hände und einiges Talent beäße, doch nehme er immer nur einen Lehrling zur gleichen Zeit auf. So arbeitet Ludalf nun als Handlanger und Laufbursche in der Neuen Bastei und spart sich jeden Kreuzer vom Munde ab, in der Hoffnung, dass Meister Brombosch ihn in einigen Jahren doch aufnimmt oder er zuvor das Lehrgeld für einen anderen Meister aufbringen kann. In dem üblen Viertel hat Ludalf inzwischen manches gesehen, was ihm den Atem stocken ließ, und es bleibt zu hoffen, dass er sein Heil nicht schließlich im Spiel, im Trunk oder Diebereien sucht.

Fiete Stegers

Die Rolle des Grafen Wilbur

Meisterinformationen zum Artikel auf S.6

Der Bericht des Herrn Topfler fällt arg geschönt aus. Zum einen waren die Kämpfe keineswegs so leicht entschieden, wie in dem Bericht suggeriert wird und zum anderen wird die Rolle des Grafen grandios übertrieben. Graf Wilbur zeigte sich, wie so oft, wenig entschlossen und es war letztlich der gute Rat seiner Gefolgsleute, die das Unternehmen zum Erfolg führten. So erlitt der Graf etwa bei der Ansicht einiger Gefallenen einen Schwächeanfall und musste sich übergeben. Auch im Kampf um die Burg Trolleck nahm Wilbur nicht aktiv teil und erlitt eine Panikattacke. Die Ernennung Etilians von Hohenried-Lindholz zum Hofmedicus ist letztlich dem Umstand zu verschulden, dass der Lindholzer dem Grafen neuen Mut spenden konnte, sodass dieser noch eine halbwegs gute Figur machen konnte.

Die glänzende Rolle die Roban Grobhand von Koschtal spielte wird hingegen komplett verschwiegen. Der Moorbrücker Neusiedler schlug sich wacker, führte einen Trupp

durch den Geheimgang in die Burg Trolleck hinein und es war auch der Koschtaler, der den stockenden Angriff auf die Zweitrutz mit neuem Elan anführte. Graf Wilbur erschien zwar auf einem weißen Ross, aber zu diesem Zeitpunkt war der Kampf bereits entschieden. Es erschien dem Schreiber wohl nicht opportun das ausgerechnet ein Schetzenecker Ritter eine solche wichtige Rolle gespielt haben sollte. Stattdessen werden die Taten des Koschtalers dem Grafen zugeschrieben. Gedungene Barden werden dafür Sorge tragen, dass sich die Version des Herrn Topfler verbreitet und nur wenige Adlige im Schetzeneck werden von der Rolle hören, die einer der ihren in den Kämpfen spielte.

Die Geschehnisse des Feldzuges waren Inhalt einer Briefspielschichte und können auf der Kosch-Wiki unter „Bewährungsprobe am Trolleck“ ausführlich verfolgt werden.

Jonas Monsees

Der Baduarpass

Meisterinformationen zum Artikel auf S.8

Was der gute Herr Topfler freilich zu erwähnen vergaß, ist, dass am Baduarpass ein Zoll an den barönlichen Zöllner zu entrichten ist. Die Qualität des Weges ist ebenfalls nicht überragend, handelt es sich doch im Grunde um einen befestigten Feldweg. Dennoch kann die Reisezeit von Fürstenhort nach Angbar so deutlich abgekürzt werden. Bei starken Regenfällen aber mag es sein, dass auf dem Weg kaum ein vorankommen ist. Dann müssen die Reisenden Zuflucht am Wegesrand suchen und auf besseres Wetter hoffen. Im Winter kann der Baduarpass wochenlang un-

passierbar sein und schon bei einfacher Glätte erfordert die Begehung einiges an Aufmerksamkeit.

Jonas Monsees

Weitere Informationen

zum Kosch gibt es auf unserer

Kosch-Wiki

unter

www.angbar.de

Legenden aus den Ambossbergen

Szenariovorschläge zum Artikel auf S.17

Keine der angeführten Legenden sollte so mir nichts, dir nichts als „wahr“ oder „falsch“ deklariert werden. Sie können als Abenteuerabhängiger dienen, als falsche Fährte, auf welche die Helden geführt werden, oder einfach nur zur Ausschmückung eines anderen, im Amboss stattfindenden Abenteuers. Die Geschichten können dann bei genaueren Nachforschungen als reiner Mythos abgetan werden, mit dem man sich lange Winterabende ganz ordentlich vertreiben kann.

Natürlich kann man einige der Legenden nach Belieben mit einem wahren Kern versehen:

♦ Die Habergeiß

Habergeiß könnte nächtens das Lager der Helden überfallen und von diesen in die Flucht geschlagen werden. Oder ein Schwarzmagier zwingt das einst von den Borbaradianern des Amboss (s. DIE SEELEN DER MAGIER) erschaffene Ungeheuer unter seinen Willen und überfällt damit Dörfer und Reisende, bis die Helden ihn aufhalten.

♦ Das Riesengrab

Ein Alchimist schickt die Helden auf die Suche nach dem Riesengrab, um einen Zahn als potente Zutat zu einem Alchimisten. Möglicherweise sucht aber auch ein Nekromant nach dem Grab, um sich einen wahrlich gigantischen Untoten zu erheben.

♦ Der Baron im Gletscher

Der Baron im Gletscher wird durch Nagrach-Paktierer befreit und treibt jetzt als blutrünstiger Untoter sein Unwesen. Getötet werden kann er nur durch seinen eigenen Stoßspeer, und der findet sich nach wie vor im Gletscher am Ruberkopf.

♦ Bitterklamm

Die Helden begleiten einen Boron-Geweihten nach Bitter-

klamm, der die dort umgehenden Geister der Magier zur letzten Ruhe betten will. Oder beim Überqueren der Klammer Brücke öffnet sich tatsächlich ein zyklisch auftretender Sphärenspalt, der die Helden in den Limbus, einen ganz anderen Teil Aventuriens oder noch weiter weg schleudert.

♦ Der Mondsilberfall

Für einen Spieler-Phexgeweihten mag die Suche nach dem Mondsilberfall eine ganz persönliche Queste sein. Ob er ihn findet und was sich dort verbergen mag, liegt wohl allein in der Hand Phexens und des Meisters.

♦ Das Tal der Sturmstimmen

Ein reicher Jüngling erhofft sich im Tal der Sturmstimmen eine Antwort auf die Frage nach dem Sinn seines Lebens. Möglicherweise existiert in dem Tal tatsächlich eine Art Windorakel, aber vielleicht verwirrt der Fallwind auch die Sinne, wenn man sich ihm zu lange aussetzt, und man glaubt nur, in dem ewigen Geheul Stimmen zu hören.

♦ Das Findlingslabyrinth

Beim Findlingslabyrinth kann es sich tatsächlich um die Überreste eines einst gewaltigen Gebäudes handeln, sei es eine Trollfestung oder das Heim eines längst verstorbenen Riesen. Oder die Anordnung der Steine ist tatsächlich nicht willkürlich, sondern bewusst gewählt: hier kommt eine regelrechte Bibliothek in trollischer Raumschrift ebenso in Frage wie eine archaische Kultstätte unbekannter Herkunft.

♦ Die Goldquelle

Auch die Goldquelle könnte recht real sein, doch befindet sie sich in einem vulkanisch äußerst aktiven Bereich voller Geysire, brodelnden Schlammputzen, Magma und giftigen Dämpfen. Wenn es dennoch gelingt, bis zur Goldquelle vorzustossen, mag es mit den richtigen Mitteln tatsächlich gelingen, eine recht erkleckliche Menge Gold zu gewinnen, ehe Hitze und Atemnot zum Rückzug zwingen.

Thomas Schnücker

Ärger mit dem neuen Vogt

Meisterinformationen zu dem Artikel auf S.14

Kaum ist er im Amt, schon gibt es Ärger für den neuen Vogt... Dabei ist tatsächlich nicht klar, ob er die Sondersteuer wirklich vorgehabt hat oder ob es sich nur um ein böses Gerücht handelt, das von seinen Gegnern (oder denen des Grafen) gestreut wurde. Besonders beliebt scheint der „Fremdling vom Angbarer See“ jedenfalls nicht zu sein. Der schlaue Vogt von Moorbrück hat zumindest eine Antwort gefunden, bei der Gero vom Kargen Land sein Gesicht wahren kann und die ganz im Sinne des Grafen ist. Ihm passt der grafentreue Vogt gut in den Kram, daher versucht er, der Sache den Wind aus den Segeln zu nehmen. Bosper Hopfenwart ist ein Tarnname des Phexgeweihten, der den Schrein von Neuvaloor geweiht hat. Allein daran kann man schon erkennen, dass auch Gobrom Findlinger auf der Seite des Markvogtes steht und das nicht mehr zu verschweigende Gerücht in bereits deutlich abgeschwächter Form präsentiert.

Gunnar Fischer