

BELEMAN #1

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

3,90 €

Der Nordwesten wider die Orks!



Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernien & Windhag: Jan Rodewald (jr)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Robert-Björn Albrecht (rba), Marcus Buss (mb), Marcus Gundlach (mg), Frank 'Jay' Hagenhoff (fjh), Friederike Hölscher (fh), Horst-Dieter de Jonge (hdj), Elmar Mattle (em), Frank Mienkuß (fm), Claudia Mohr (cm), Georg Morrick (gm), Wolf Ulrich Schnurr (wus), Peggy Semmelmann (ps), Jesco von Voss (jvv), Alexander Zdralek (az)

Redaktion Nostria: Constantin Ebert (ce)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Julian Marioulas (jm), Tahir Zia Shaik (tzs)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Simone Salzmann (ss)

Redaktion Thorwal: Volkmar Rösner (vr)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Oliver Baum (ob), Michael Berger (mib), Malte Bernd (mab), Steven Hepp (sh), Frank Mienkuß (fm), Albert Muigg (am)

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Druck: Ein Copyshop in Hannover

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner

Titelbild: Frank Fink

Abbildungen:

Frank Fink (Seiten 39, 41, 47, 50, 53)

Georg Morrick (Seite 12)

Free Clipart von Cindy Renfrow/Greg Lindahl (Seite 20)

Jan Rodewald (Seiten 3, 5, 8, 11, 14, 16, 18, 22 - 24, 28, 55 [Karte])

Jesco von Voss (Seite 29)

Luzia Sievi (Seite 45)

Schmuckbalken:

Simone Ronner, Volkmar Rösner, Jan Rodewald

Der Beleman verfolgt keine kommerziellen Interessen.

„DAS SCHWARZE AUGEN“ und „DSA“ sind eingetragene Warenzeichen der Fa. Fantasy Production, Erkrath. Die Rechte für hier veröffentlichte Auszüge aus den DSA-Regelwerken und weiteren DSA-Publikationen von FanPro liegen bei der Firma Fantasy Production, Erkrath. Die Rechte für die Artikel und Zeichnungen liegen bei den jeweiligen Autoren bzw. Künstlern und dürfen ohne vorherige Genehmigung auch nicht ausschnittsweise kopiert oder anderweitig veröffentlicht werden.

Ansprechpartner

Redaktion Albernien/Windhag:

redaktion-albernien@beleman.de

redaktion-windhag@beleman.de

Redaktion Nostria:

redaktion-nostria@beleman.de

Redaktion Andergast:

redaktion-andergast@beleman.de

Redaktion Thorwal:

redaktion-thorwal@beleman.de

Abonnementbetreuung:

vertrieb@beleman.de

Für alle weitere Fragen:

chefredaktion@beleman.de

Zum Geleit

Herzlichen Willkommen zur ersten Ausgabe des Beleman!

„Beleman? Was ist denn der Beleman? Ein neues DSA-Zine?“ wird sich vielleicht manch einer gefragt haben. Dieser Eindruck ist nur halb richtig. Der Beleman ist ein Zusammenschluss der bereits etablierten Regio-Zines HAVENA-FANFARE und THORWAL-STANDARTE, unter Hinzufügung der bislang kaum bekannten Zines ANDERGASTISCHE FREIE TROMMEL und NOSTRISCHE POSTILLE. Und damit sind auch die Regionen abgedeckt, für die der Beleman sich zuständig fühlt. Denn wie der Westwind weht, so will das nach ihm benannte Magazin Neues aus jenen Regionen in interessierte Leserhände wehen.

Was findet man aber nun zwischen den Umschlagseiten?

Im Beleman sind vorwiegend Nachrichten aus den Regionen Albernien, Windhag, Andergast, Nostria und Thorwal zu finden, doch zu jeder Region gibt es auch *irdische* Seiten auf denen Wissenswertes zu den Artikeln steht, aber auch direkt am Spieltisch Einsetzbares, wie Szenarien (siehe Seiten 21 ff. – eine Karte hierzu findet man auf Seite 55 - und 28 f.), Charaktervorstellungen wichtiger Persönlichkeiten, kleine Baronie- und Stadtbeschreibungen (eine Karte von Kyndoch findet sich auf Seite 29), Buchrezensionen aber auch Ergänzungen und Interviews zu den Abenteuern und Spielhilfen, die zu „unseren“ Regionen herauskommen. Gerade beim letzten Punkt kann der Beleman auftrumpfen, denn viele Autoren, die an der Spielhilfe UNTER DEM WESTWIND mitgearbeitet haben, sind auch beim Beleman aktiv.

Alle Leser können sich aufgerufen fühlen, sich am Beleman zu beteiligen, denn das Zine ist ein Heft von und für Fans. Auch wer nicht im Briefspiel von Thorwal, Andergast, Nostria, Windhag oder Albernien beteiligt ist, kann natürlich Artikel an die entsprechende Redaktion schicken, um seine Ideen einer breiteren Öffentlichkeit zu präsentieren. Wenn sich diese Ideen ins offizielle Aventurien bzw. das halboffizielle Aventurien des Briefspiels einfügen, sollte eine Beteiligung kein Problem sein.

Das Team des Beleman wäre Ihnen für ein wenig Feedback sehr dankbar. Was hat Ihnen gefallen, was nicht? Wovon würden Sie gerne mehr lesen? Haben Sie Ideen, wie man den Beleman insgesamt noch besser und interessanter gestalten könnte? Wollen Sie mehr Hintergrundinformationen oder haben Sie jetzt, da sich der Aventurische Bote wandelt, mehr Interesse an rein aventurischen Geschichten? Usw., usw., der Möglichkeiten sind viele gegeben.

Natürlich kann nicht zugesagt werden, daß Ihre Ideen auch alle umgesetzt werden, aber über ein Stimmungsbild würde sich das Beleman-Team sehr freuen.

Es wird angestrebt, den Beleman quartalsmäßig bei einem Umfang von 48 Seiten in Broschur erscheinen zu lassen. Neben dem Heft gibt es auch eine kostenlose PDF-Variante zum downloaden unter www.beleman.de. Diese ist inhaltlich vollkommen identisch mit dem Heft, allerdings sei darauf hingewiesen, dass sie aus Eigenschutzgründen nicht ausdrückbar ist. Um zu erfahren, wann eine neue Ausgabe online steht, meldet man sich am Besten auf der Newsletter-Liste an: newsletter@beleman.de.

Sollte es mal später werden und/oder die Seitenzahl - und damit auch der Preis - sich verringert oder erhöht haben (wie bei dieser Ausgabe) bitte ich dies jetzt schon zu entschuldigen, denn wie die allermeisten DSA-Zines wird auch der Beleman in reiner unbezahlter Freizeitarbeit hergestellt. Für ihr Engagement ist den Mitwirkenden daher gar nicht genug zu danken.

Wenn Sie, lieber Leser, Fragen haben, so finden Sie Ihren Ansprechpartner in nebenstehenden Kästen.

Doch genug der Vorrede. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen der ersten Ausgabe des Beleman.

Ihr
Jens Arne Klingsöhr

Redaktionsschluß
für Ausgabe 2
06.08.2004

Boron,
34 Hal
Mai 2004

Albernia - Fantare



ALBERNIA - ein "OPFER" FÜR DAS REICH!

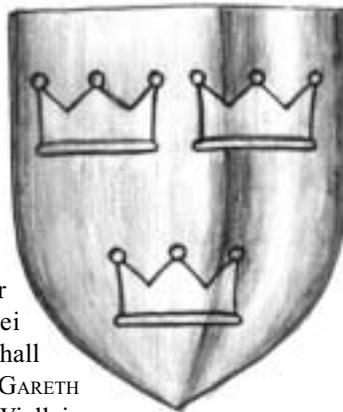
NEUES VOM REICHSKONGRESS: MARSCHALL HELMAN ENTLASSEN. *BLUTIGER UGO* BLEIBT UNGESTRAFT. BESETZUNG DURCH REICHSTRUPPEN DROHT ALBERNIA. WEIDEN UND TOBRIEN IM TRAVIABUND VEREINT.

TRALLOP/HAVENA. **Mittlerweile kehren die meisten albernischen Adligen vom Reichskongress auf der Tralloper Bärenburg zurück. Mit sich brachten sie vielfältige Kunde, sowohl erfreulicher als auch nachdenklich stimmender Natur. Die albernische Petition war in den wesentlichen Punkten jedoch gescheitert und mehr noch – die Art und Weise ihrer Ablehnung stellt für viele einen Schlag ins Gesicht des albernischen Stolzes dar.**

Raul Throndwig Helman von Lyngwyn wurde auf dem Reichskongress zu Trallop all seiner Ämter und Würden enthoben und unehrenhaft aus den Diensten des Reiches in die Obhut und Richtschaft der Rondrakirche übergeben. Bei selbiger verbleibt er als Marschall des ORDENS DER SCHWERTER ZU GARETH auf dem Ordenhaus zu Burg Wiallainen. Der garetische Marschall Ugo von Mühlingen hingegen bleibt ungestraft. Die Reichsregentin folgte damit den Empfehlungen des Kronrates, in welchem es der albernischen Delegation nicht gelungen war, ihre Position durchzusetzen. Marschall Ugo von Mühlingen, der sich ob seiner Vorgehensweise bereits zuvor den Beinamen *der Blutige* erworben hatte, habe vollkommen richtig gehandelt, als er Marschall Helman seines Amtes enthob und die heimkehrenden albernischen Soldaten als Deserteure angriff.

Bei seinem Handeln konnte sich von Mühlingen tatsächlich auf eine entspre-

chende Vollmacht des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg berufen. Von Mühlingen zitierte den Reichserzmarschall aus einem Brief, wonach „die Toten im Kampf gegen die Orken auf Eingang in die Zwölfgöttlichen Paradiese hoffen könnten, die Gefallenen des Arvepasses jedoch nicht.“ Letzterer Kampf habe daher Vorrang und vor diesem Hintergrund sei es nur folgerichtig „Albernia



den Orks zu opfern, um das Reich vor den Dämonen zu wahren“. Dies sprach Ugo von Mühlingen in Gegenwart der Reichsregentin und weder verbot sie ihm den Mund, noch entkräftete sie seine Worte. Es scheint dies also die Meinung des Reiches und nicht allein die eines einzelnen zu sein.

Es sind diese Worte, die vor allem anderen die Entrüstung der Albernier hervorriefen. Ob sie weitere Folgen nach sich ziehen werden, bleibt abzuwarten. Jedenfalls ist solches Reden gewiss nicht geeignet, die ohnehin angespannte Situation zwischen dem Reich und seiner west-

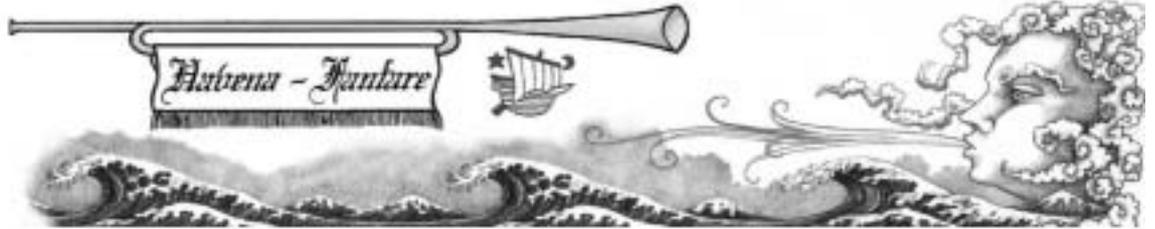
lichen Provinz zu bereinigen.

Auch beim dritten und letzten Punkt der Petition war den Albernier kein Erfolg beschieden. Sobald als möglich sollen die aufgeriebenen Reichsregimenter wieder aufgestellt werden. Sollte sich Albernia dazu - wie abzusehen - nicht selbst in der Lage sehen, werden Garetier und Nordmärker die Reihen füllen. Der neue Marschall des Reiches für Albernia soll nach dem Willen der Reichsregentin Griffö von Streitzig werden. Griffö gilt als konservativer Führer der „harten Hand“. In Albernia erwarb er sich erste Berühmtheit durch seine Unterstützung für die Kandidatur Jast Irian Crumolds bei der Bredenhager Grafenwahl. Reichsmarschall vom Berg hatte zuvor Ugo von Mühlingen selbst als neuen Marschall für Albernia vorgeschlagen.

Der Vorschlag, den *Blutigen* nach Albernia zu holen, war zwar von den Albernier selbst begeistert unterstützt worden, jedoch vermochten weder die Reichsregentin noch die Vertreter anderer Provinzen den Motiven der Albernier zuzustimmen und lehnten den Vorschlag somit ab.

Abseits der harten Verhandlungen um die Bittschrift Albernias verging der Reichskongress jedoch nicht gänzlich ohne freudige Neuigkeiten. So wurde die Orkengefahr in Weiden zu weitesten Teilen gebannt und auch vor Greifenfurt ward der Schwarzpelz geschlagen. In einer ergreifenden Zeremonie wurde Waldemar





der Bär, der alte, auf den Vallusanischen Weiden gefallene Herzog von Weiden, in die Hallen der Helden zu Arivor aufgenommen, wo künftig eine Säule ihm zu Ehren errichtet werden soll.

Weiden scheint glücklichen Zeiten entgegen zu schauen. Die so lang verlorene zweite Bärenkrone wurde wieder gefunden und es war der Herzog der Tobrier,

der sie in Frau Walpurgas Hände legte. Danach aber kniete er nieder und Tränen rollten über sein Gesicht, als Walpurga ihm die Krone aufs Haupt setzte und ihn so als Bräutigam annahm.

Auch die Geschichte des Schwarzen Marschalls geht endlich einem Ende entgegen. In Ketten übereichten die Ritter der Krone den gefürchteten Kriegsherren der

Schwarzpelze der Reichsregentin, die ihn nun nach Gareth zur Hinrichtung senden lässt. Bei seiner Übergabe ließ es sich der Unselige jedoch nicht nehmen, noch einmal Gift und Galle zu spucken und den Menschen allerlei Unheil zu prophezeien, wie es so mancher tut, den das Hengersbeil erwartet.

(rba)

DIE RÜCKKEHR DES REICHES

HONINGEN/ABILACHT/WEIDENAU. Der vom Reichserzmarschall Leomar vom Berg zum Oberkommandieren der Truppen des Reiches in Albernia ernannte Marschall Griffio von Streitzig hat am 12. Efferd mit seinem Stab die Stadt Honingen erreicht. Von Streitzig tritt damit die Nachfolge des wegen angeblicher Hilfe zur Desertation abgesetzten Thronwig Helman von Lyngwyn an. Zu seinem Beraterstab gehörten auch ein namentlich noch nicht genannter darpatischer und almadanischer Obrist.

Nach Auskunft eines Offiziers soll Honingen demnächst das Hauptquartier des Marschalls beherbergen. Gräfin Franka Salva Galahan wurde gebeten, entsprechende Örtlichkeiten bereit zu stellen. Weitere Stationen des Marschalls waren Abilacht und Weidenau, von wo aus die Neuaufstellung der

Abilachter leichten Reiter und der Flussgarde beginnen soll. Den jeweiligen Baronen wurde über einen Boten die Anordnung zur Herstellung von Quartieren überbracht. Aus Havena, wo die letzte Station des Marschalls liegt, drang noch keine Nachricht an die Öffentlichkeit.

Die letzten albernischen Truppen waren zu weiten Teilen ohne Befehl in die Heimat aufgebrochen, nachdem sie die Nachricht von der drohenden Orkgefahr erreicht hatte. Teile waren in einem Gefecht mit der Goldenen Lanze aufgerieben worden. Die verbliebenen Truppen wurde am Arvepass unbewaffnet in die feindlichen Reihen getrieben und bis auf den letzten Mann niedergemacht. Rund 200 Soldaten hatten Albernia erreicht und durch ihr Eintreffen maßgeblich zum Sieg über den Schwarzen Marshall beigetragen.

(rba)

AUS HAVENA, REICH UND AUSLAND

SIGNALTÜRME IN ALBERNIA

HAVENA. Geht es nach der Königin, soll in naher Zukunft eine Reihe von Signalposten zur Sicherung der Albernischen Grenzen beitragen.

Der königliche Hof bestätigte am 9. Peraine die Existenz eines entsprechenden Vorhabens. „Die Planung ist noch nicht abgeschlossen“, vermeldete Lamas ui Lludd und verweigerte damit die Auskunft über tiefere Details. Bekannt gab er allerdings, dass eine Reihe von Türmen längs der Küste, des Großen

Flusses und der Tommel gebaut werden sollen. Dass weiterhin die Errichtung einzelner Posten längs des Rodasch und der Reichstraße vorgesehen ist, also zur Sicherung einer reichsinternen Grenze, dürfte für politischen Zündstoff sorgen. Die Posten sollen vor Ort von den örtlichen Baronien errichtet werden und gemeinsam aus der Kasse von Baronien und Königlicher Schatzkammer bezahlt werden.

Die Diskussion über die Einrichtung solcher Stationen war bereits vor Jah-

ren diskutiert worden. Gegner hatten damals neben den Kosten vor allem die mangelnde Reichweite optischer Signale im albernischen Nebel als Argument angeführt. Ui Lludd wies diesen Kritikpunkt jedoch als „nicht mehr relevant“ zurück. Der Orkensturm habe die dringende Notwendigkeit einer solchen Einrichtung erwiesen. Das Problem einer effektiven Zeichenübermittlung sei gelöst, meinte ui Lludd. Wir dürfen also gespannt sein!

(rba)





NORDMÄRKISCHE KARACKE VERLÄSST HAVENA

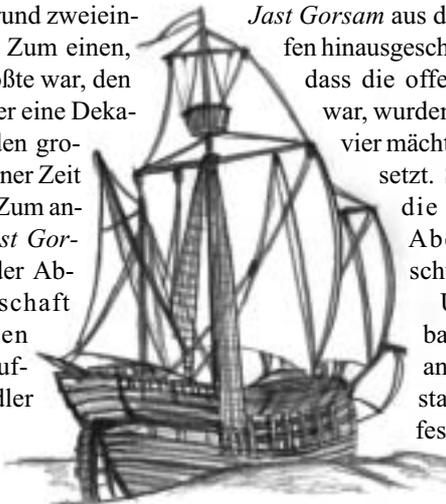
HAVENA. Seit dem Phex 31 Hal prägte sie das Bild der traditionsreichen havener Werft Saordubh: Die nordmärkische Karacke *Herzog Jast Gorsam*. Nun hat das Schiff überraschend noch vor seiner offiziellen Indienstellung den Hafen der albernischen Hauptstadt verlassen.

Für einiges Aufsehen hatte die Karacke bereits bei Baubeginn vor rund zweieinhalb Götterläufen gesorgt. Zum einen, weil dieser Auftrag der größte war, den die Werft Saordubh seit über eine Dekade erhalten hatte, und er den großen Handwerksbetrieb in einer Zeit des Niedergangs erreichte. Zum anderen, weil die *Herzog Jast Gorsam* das erste Schiff seit der Abtrennung der Markgrafschaft Windhag 10 Hal von den Nordmarken ist, das im Auftrag nordmärkischer Händler gebaut wird, um unter der blau-silber-grünen Flagge zu fahren.

Vom Stapel gelaufen war das Schiff mit einiger Verzögerung im frühen Ingerimm 33 Hal. Ein noch immer ungeklärter Brandanschlag am 8. Firun desselben Jahres hatte den Bau um einige Wochen zurückgeworfen. In Seefahrerkreisen war nach dem ohne Widrigkeiten erfolgten Stapellauf damit gerechnet worden, dass die *Herzog Jast Gorsam* zum Zwecke der Takelung, Ausrüstung und Mannschaftsanwerbung noch mindestens bis in den Praios 34 Hal in Havena vor Anker liegen würde, um sodann mit einer großen Zeremonie getauft und in Dienst gestellt zu werden. Es war sogar spekuliert worden, dass mehrere nordmärkische Würdenträger und Hochadlige zu diesem feierlichen Anlass in die albernische Hauptstadt reisen wollten.

Doch wie es scheint, hat der nordmärkische Auftraggeber und Finanzier,

die Freie Nordmärkische Fernhandelskompagnie (FNF), bereits kurz nach dem Stapellauf die Fertigstellung der Karacke außerordentlich beschleunigen lassen. Mehr noch: Mit nicht geringer Verwunderung erfuhr die havener Hafenmeisterei am 5. Rahja, dass das nordmärkische Schiff bereit war, in See zu stechen. Mit der abendlichen Ebbe wurde die *Herzog Jast Gorsam* aus dem havener Hafen hinausgeschleppt, und kaum dass die offene See erreicht war, wurden Segel auf ihren vier mächtigen Masten gesetzt. Schon bald war die Karacke im Abendrot entschwinden.



Über die offenbar erheblich vorangetriebene Ausstattung des Schiffes hinaus wird der eilige Aufbruch noch vor der offiziellen Indienstellung durch zweierlei weitere Gegebenheiten bemerkenswert: Zum einen lichtete es den An-

ker, ohne wesentlich mehr Mannschaft an Bord zu haben als die unbedingt notwendige Mindestbesatzung. Eine ganze Reihe von Seeleuten, die mit der Hoffnung auf eine Heuer auf dem Handelssegler in die albernische Hauptstadt gekommen waren, erfuhren erst durch den Hafenmeister vom überraschenden Auslaufen. Mehr noch: Nicht einmal der künftige Kapitän Hauwild von Zweibruckenburg befand sich an Bord, auf der Brücke stand vielmehr der Erste Offizier Stigh Avestan Blidemeister.

Zum anderen gibt den havener Hafenbehörden der angegebene Zielhafen Rätsel auf: Nicht der windhager Hafen Harben ist es, noch das nostrianische Salza, sondern - man vernehme und staune - Grangor im Lieblichen Feld. Dies ist umso seltsamer, als die Karacke außer Wasser und Ballaststeinen keinerlei Fracht mit sich trug. Mithin ist anzunehmen, dass sie erst in der Lagunenstadt Handelswaren, Kapitän und restliche Mannschaft an Bord nehmen wird. Auch dass der Proviant- und Zahlmeister der *Herzog Jast Gorsam*, Alrond Gliependiek, zusammen mit einem Agenten der FNF vor wenigen Ta-

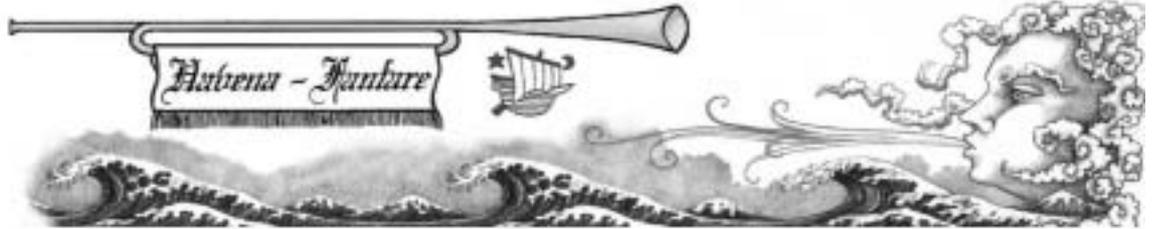
ATTENTÄTER SARIM VON JASALIN TOT!

HAVENA. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns auf Umwegen überraschend eine anscheinend lange zurückgehaltene Nachricht: Sarim von Jasalin, der Mann der Ende Hesinde 33 Hal ein infames Attentat auf Königin Invher verübt hatte, ist am Morgen des 13. Firun tot in seiner Zelle aufgefunden worden!

Der ehemalige gräfliche Vogt von Neuwiallsburg soll Gerüchten zufolge während der Belagerung von Winhall unter den Einfluss von Orkschamanen geraten und so zu seiner Untat verleitet worden sein. Seit seiner Festnahme, welche kurz nach dem Anschlag erfolgen konnte, hatte der Attentäter in einer gräflich Honinger Zelle auf sein Urteil gewartet. Über die genauen Todesursachen liegen momentan keine Informationen vor.

(mb)





gen per Eilkutsche von Elenvina in Richtung Grangor abreiste, scheint im direkten Zusammenhang mit der Verlegung des Schiffes zu stehen.

Offizielle Kommentare sind jedoch rar und nicht sehr aussagekräftig: Wie ein Sekretär der havener Hafenmeisterei uns berichtete, äußerte sich der Erste Offizier Blidemeister nicht zu den Gründen des eiligen Auslaufens. Die FNF kommentiert nur knapp: „Wir wissen für die Sicherheit unseres Eigentums zu sorgen.“ Und die erst im Vorjahr wieder eingerichtete herzoglich-nordmärkische Handelsmarine wiegelt ab: „Der Auftraggeber und Eigentümer des Schiffes ist die FNF. Wenn die FNF es für richtig hält, es von A nach B zu verlegen, so obliegt dies nicht der Admiralität“, so Admiral Goswyn von Klippstein.

Folglich gibt es verschiedenste Vermutungen über die Gründe: Angeblich sehen die nordmärkischen Händler ihr Eigentum durch die Präsenz thorwalscher Schiffe und Kämpfer in Havena (und auf dem Großen Fluss) gefährdet, sagen die einen. So soll angeblich die nordmärkische Delegation auf dem Reichsrat zu Trallop im vergangenen Peraine der Reichsbehüterin eine Protestnote bezüglich der mit Albernia verbündeten Nordmänner unterbreitet haben.

Ein anderes Gerücht besagt, dass die großen nordmärkischen Fernhandelshäuser, die in der FNF zusammengeslossen sind, mehr Vertrauen in die politi-

schen Geschehnisse des grangorischen Herzogs und der Kaiserin des Horasreiches als in die des albernischen Königshauses haben. Das Herrschergeschlecht Bennain solle angeblich nicht für die Sicherheit der Karacke garantieren können - immerhin habe es in Havena bereits einen Anschlag auf das Schiff gegeben.

Wieder andere meinen, das „provokative“ Auftreten des albernischen Adels auf dem Reichsrat habe bei den Nordmärkern die Befürchtung eines kriegerischen Konfliktes geweckt. Die wildeste Spekulation ist gar jene, dass Jast Gorsam vom Großen Fluss engere Beziehungen mit

dem Herzogtum Grangor anstrebe. Für diese These spricht, dass im Phex 33 zwei nordmärkischen Barone zur großen Warenschau ins phecadische Venga reisten. Am Rande der Messe soll es zu geheimen Gesprächen zwischen den beiden Baronen und Offiziellen des Horasreiches gekommen sein.

Fraglos, der Vorfall wirft ein seltsames Licht auf die Beziehungen zwischen Elenvina und Havena. Wir werden unsere Leser weiter auf dem Laufenden halten.

Wahnfried Sewerski/Herdbrand Bauer
(wus)

KÖNIGLICHER HOFBIBLIOTHEKAR VERLÄSST ALBERNIA

HAVENA. Kurz nach der Abwendung der Orkgefahr sprach seine Gnaden Fran Minecius bei ihrer Majestät Invher ni Bennain vor. Der Königliche Hofbibliothekar erbat von ihrer Majestät die Entbindung von seinem Amte.

Erstaunt verlangte die Königin den Grund zu erfahren, warum sie seine Gnaden aus ihren Diensten entlassen sollte. Daraufhin zog Fran eine Pergamentrolle hervor. „Dieses Pergament habe ich bei meinen Nachforschungen bei der Suche nach den Motiven der Orks gefunden“, berichtete er. Während der Orkgefahr hatte eine Gruppe von Baronen beim Hofe Frage aufgeworfen, warum die Orks ausgerechnet Albernia angriffen und nicht das benachbarte Weiden, Greifenfurt oder gar Thorwal. „Dieses Pergament berichtet von einer Legende über ein goldenes, geflügeltes Einhorn. Angeblich ein Kind meines Herrn Nandus und der Hippogriffin Ariana. Nun, solcherlei Legenden gibt es viele, doch in den letzten Nächten hatte ich einen Traum. Ich träumte von diesem Kind des Nandus, wie es über einen Gebirge flog. Dann wurde es von einem dunklen Schatten angegriffen und schwer verletzt. Wie ein Stein fiel das geflügelte Wesen herab und versank in einem See an dessen Ufer ich einen Troll stehen sah.“

Kurz unterbrach Seine Gnaden Minecius seinen Bericht und fuhr eindringlich fort: „Ich halte diesen Traum für ein Zeichen der Götter! Ich würde ausersehen diesen See zu finden und dem Kind des Nandus zu helfen!“ Einen Moment schwiegen der Priester und die Königin. „So sei es denn!“ verkündete Ihre Majestät Invher. „Ich entbinde euch von eurem Gelübde! Mögen die Zwölfe euch schützen!“ Dankbar kniete Seine Gnaden Minecius kurz vor seiner ehemaligen Herrin nieder.

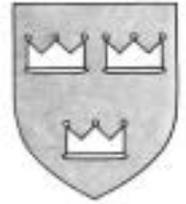
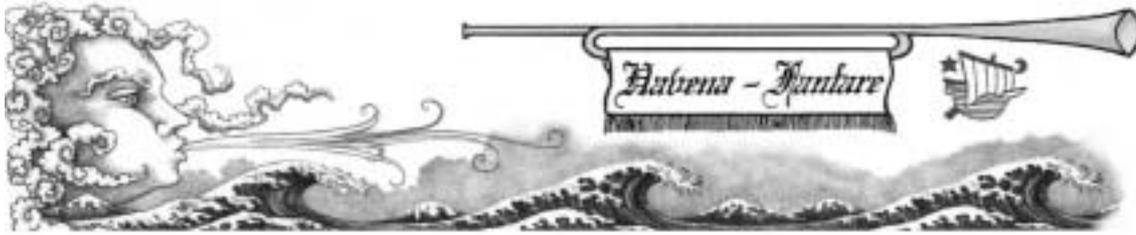
Ein paar Tage später verließ er Havena in Richtung Osten. Offen gestand er mir, dass er seine Suche in den Trollzacken beginnen wolle, immerhin habe er einen Troll in seiner Vision gesehen. Wir wünschen dem ehemaligen Bibliothekar der albernischen Königin alles Gute auf seinem Weg.

Derweil gehen Gerüchte um, dass ihre Majestät Invher ni Bennain beabsichtigt, den nun wieder freien Posten des königlichen Hofbibliothekars an eine Verwandte zu vergeben. Elbwina Heff-Bennain, die jüngere Schwester des verstorbenen Berthold Heff-Bennain, soll wohl hoch im Kurs des königlichen Hofes stehen. Die Fanfare wird weiter berichten.

Famelie Kunnsus, freie Berichterstatterin, derzeit für die Havena-Fanfare

(fm)





Wir, Inbher ni Bennain, Königin Albernias, trauern um jene, die ihr Leben ließen, Albernias Freiheit zu wahren.

Wir trauern um:

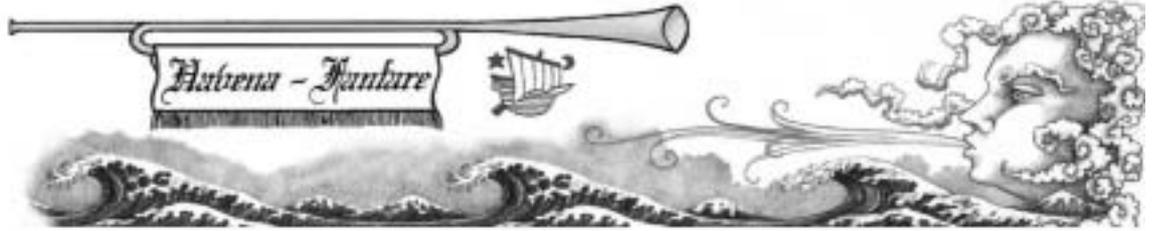
Pfalzgräfin Fennoyn ni Bennain von der Tommel
Baron Seanin ui Channon von Holidoch
Baron Schladromir von Otterntal
Baron Aneirin von Windehag
Baron Contwin von Niriansee zu Niriansee
Baronin Aillif ni Bennain von Wallersrain
Baronin Rhiannod ni Niamrod von Aitwiallsfest
Vogt Plaic Phonget auf königlich Abagund
Burgsaz Sarim von Jasalin auf Jasalinswall
Reichsritter Alexan zu Paris
Ritter der Krone Cian Bolgkyn
Ritterin der Krone Andora Sainclairre von Dünemoor
Ritter Pratos Fentwasian
Ritter Rehoban Fichtenschwelger
Ritter Laguno Ehrenföhr
Ritter Angrond vom Schwarzen Tann
Krieger Andek Mordekein
Krieger Arlin von Jannerloff
Krieger Pagol Korninger

Ein Wort des Gedenkens und der Trauer auf jenen, deren Namen niemand kennt, die von einfachem Blut und die doch kämpften, und fielen, so tapfer wie ihre Herren.

Heiliger Mythrael, Weggefährte der Gefallenen, Walkür der Tapferen,
blicke herab auf jene, die auf dem Schlachtfeld blieben,
blicke herab auf ihre Taten,
blicke herab auf ihre Herzen.

Heiliger, führe ihre Seelen vor Borons Waage und geleite jene, die für würdig befunden, an die Tafel Rondras, dreifach geheiligt ihr Name, auf dass sie dort den Platz einnehmen, der ihrem Mute und ihrem Opfer gebührt.





DER KÖNIGIN DANK

HAVENA. Eine Woche nach dem Sieg über die Schwarzpelze vor Havena wurde den ausländischen Streitern für Albernia eine außergewöhnliche Ehre zuteil.

Der Einsatz Jurga Trondesdottirs und ihrer Hetleute, welcher erst die Wende in der Schlacht gegen die Orks gebracht hatte, aber auch die selbstlose Unterstützung der Stadt Kyndoch und einiger Adliger aus Windhag und Almada sollte angemessen gewürdigt werden - ebenso die Heldentaten von verdienten Recken aus den verschiedensten Teilen Aventuriens und des OZR.

Für diese tapferen Männer und Frauen dürfte der vor Freude überschäumende Empfang, den Havena all seinen Rettern bereitet hatte, bereits Dank genug gewesen sein. Doch der Königin war klar, dass die ausländischen Helfer, die allein aus tief empfundener Freundschaft für Albernia in die Gefahr gezogen waren, ein besonderes Geschenk verdienten. Und deshalb sollten zum ersten Mal seit langer Zeit wieder königliche Freundschaftspfände überreicht werden!

Bekanntermaßen ist in Albernia der

Brauch des Freundschaftspfands tief verwurzelt. Fühlen sich zwei Familien in außergewöhnlicher Freundschaft verbunden, ist es Tradition, ein Schmuckstück mit dem eigenen Wappen als Pfand zu überreichen und so das Band der Freundschaft zu festigen. Allerdings kommt es nur äußerst selten vor, dass die Königsfamilie jemanden durch diesen Brauch ehrt.

Am 10. Firun war der Tag der Ehrung gekommen. Im Rahmen eines Festmahls im Königspalast richtete sich Königin Invher an die versammelten Streiter: „Freunde Albernias! Ihr habt mit Uns gegen die Schwarzpelze gekämpft. Ihr habt für Uns gekämpft! Kein Lehenseid hat Euch dies abverlangt und doch habt Ihr Euch an die Seite Albernias gestellt, habt freiwillig Euer Leben in die Waagschale geworfen und so zu einem großen Sieg beigetragen. Unser Dank... der Dank ganz Albernias gebührt Euch!“

Mit diesen Worten präsentierte Ihre königliche Majestät eine Schatulle, die für jeden der Kämpfer einen goldenen Ring enthielt, dessen einzige Zier die drei eingravierten Kronen Albernias waren. „Und so überreiche ich Euch diesen Ring als

Pfand Unserer Freundschaft. Sein rechtmäßiger Träger soll in jeder Stadt und auf jedem Herrschaftssitz Albernias ein willkommener Gast sein. Sollte er einmal in Not und Gefahr geraten, kann er sich mit der Bitte um Hilfe an das albernische Königshaus und jede treu zu ihm stehenden Adelsfamilie wenden. Er wird dort jede Hilfe erhalten, die in den Möglichkeiten der albernischen Krone liegt und angemessen erscheint.“

Als erstes erhielt Jurga Trondesdottir das Freundschaftspfand aus der Hand der Königin. Die Thorwalerin überraschte dabei alle Anwesenden, indem sie Königin Invher im Austausch einen mitgebrachten Rundschild mit dem thorwaler Pottwal im Wellenkranz überreichte. Dies führte amüsanterweise dazu, dass einige der unvorbereiteten Mittelreichischen Adelige fast verzweifelt nach eigenen Siegelringen und Wappenzeichen fahndeten, um dieser spontanen, von Herzen kommenden Geste folgen zu können.

Königin Invher aber war von diesem Zeichen der Verbundenheit nun ebenso bewegt, wie zuvor die ausländischen Gäste bei ihrer Ansprache. „Es ist gut zu wissen, dass Albernia solche Freunde besitzt!“

(jr)

FÜR DEN PREIS ALBERNISCHEN BLUTES

ARVEPASS ZURÜCKEROBERT

ARVEPASS/DARPATIEN. Der Arvepass wurde Anfang Phex von vereinigten kaiserlichen und kirchlichen Truppen zurückerobert. Die verblieben albernischen Truppen wurden dabei bewusst in der ersten Angriffsreihe postiert. Von Überlebenden ist bisher nichts bekannt. Ein Informant am königliche Hofe äü-

berte dazu: „Wir müssen wohl oder übel davon ausgehen, dass unsere Truppen vollkommen vernichtet wurde. Das Reich hat es endlich geschafft. Die kaiserlich-albernischen Regimenter gibt es nicht mehr.“

In den über mehrere Tage andauernden blutigen Gefechten war es einem Ver-

band verschiedenster kaiserlicher Truppen unter Unterstützung von Kämpfern der Praios-, Rondra- und Boronkirche gelungen, den Belagerungsring der Truppen des Heptarchen Rhazzazor um die Arveburg zu sprengen.

(rba)





“Löwin und einhorn” STELLEN KETZER!

HAVENA. Die Havena-Fanfare ist erfreut, die Ergreifung der Sektenmitglieder einer Illaristen-Vereinigung bekannt zu geben.

Jene Häretiker hatten schon einmal Verwirrung und Unfriede in Albernia gestiftet, als dem Prinzgemahl unserer geliebten Königin Invher eine Chronik zugespielt wurde, mit deren Angaben er hoffte, Kuslik wieder zu seinen Lehnen zu machen (die Fanfare berichtete). Doch der Plan scheiterte dank seiner Gnaden Fran Minecius, und die Fälscherin der Chronik Naila musste fliehen. Doch der Diener des Nandus Minecius fand keine Ruhe und ermittelte weiter. Dabei standen ihm hilfreich drei Streiter vom Orden des Heiligen Zornes der Herrin Rondra zur Seite, die sich zur gleichen Zeit in Havena aufhielten. Mit der Hilfe von Korporalin Angrid Joradottir, sowie den Ordensnovizen Yann Engstrand und Gero Renwans gelang es, fast alle Illaristen festzunehmen. Der Anführer der Verblendeten starb im Kampf, während ein weiterer Sektierer wohl ertrunken ist. Seine Eminenz Praiosson Greiffas führte persönlich die Verhandlung gegen die Häretiker und verurteilte die Verdammten zur Läuterung durch das heilige Feuer. Am folgenden Praiostag brannten die Scheiterhaufen. Mögen die Götter der armen Seelen gnädig sein.

(fm)

SEUCHE IN NOSTRIA

HAVENA. Mit großer Sorge blickt man in Havena nach Nostria seitdem bekannt wurde, dass dort die Blaue Keuche wütet. Aus dem königlichen Palast hieß es, man beobachte die Lage sehr genau, sehe aber derzeit keine Gefahr für ein Übergreifen nach Albernia, wenn man denn weiterhin wachsam sei. Sollte es jedoch Anzeichen für eine Ausbreitung der Seuche geben, wäre man im Seenland und im restlichen Königreich vorbereitet. Schon bald nach den ersten Gerüchten über die Seuche seien Kontrollen eingeführt und Rat bei der Peraine-Geweihtenschaft eingeholt worden. Das Mitgefühl Albernias gilt den nostrischen Freunden!

(jr)

ALMADANISCHE SCHAUSTELLER SORGEN FÜR UNRUHE

HAVENA. **Wie es scheint, wurde das Volk Albernias in den letzten Monaten systematisch aufgehetzt. Dies jedoch von ungewohnter Seite.**

Wie die Havena-Fanfare recherchierte, ist eine almadanische Schaustellertruppe im Königreich unterwegs, deren Stück für viel Unruhe unter den Zuschauern sorgt: *Der Brand von Thorwal* hat die jüngste Geschichte als Inhalt, nämlich den niederträchtigen Angriff der horasischen Flotte auf die Hauptstadt der Nordleute. Die Offiziere unter dem Adlerbanner werden dabei durchgehen als dekadente Sadisten dargestellt, die Thorwaler hingegen als freiheitsliebende Krieger, die zur Verteidigung ihres Landes sogar ihr Leben geben.

Bedenklich ist ein Akt, in dem die Reaktion des Hofes zu Gareth gespielt wird. Schwäche zeigt sich da und Intrigantentum unter den Garetiern und ihren Vasallen, unterbrochen nur von dem vergeblichen Bemühen eines traditionsbewussten almadaner Magnaten und eines albernischen Edelmannes, für Ehre und Recht zu streiten und deshalb den Thorwalern zu helfen.

Gespickt mit offensichtlich neu in das Stück geschriebenen Andeutungen, die man genauso gut auf die Begleitumstände des Massakers an den albernischen Gardisten in Garetien münzen könnte, wird kein gutes Haar an der Reichsführung gelassen. Almada und Albernia werden als allein für die praiosgewollte Ordnung stehend gezeichnet, die die Huld

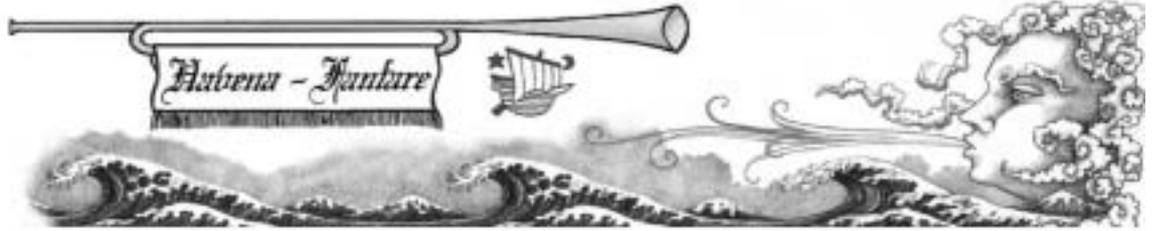
der Götter haben, im Gegensatz zu Gareth, welches als Sündenpfuhl entlarvt wird.

Hätte früher wohl keiner der Schausteller (die bereits in Almada mit dem Ursprungsstück für Aufruhr sorgten) die erste Aufführung ohne Einkerkung überstanden, so ist in der erhitzten Stimmung in Albernia mit einer solchen Reaktion nicht zu rechnen. Im Gegenteil, einige reichstreue Bürger, die sich bei einer Vorstellung lautstark über den Inhalt beschwerten, wurden von Umstehenden verprügelt und hinausgeworfen.

Es bleibt abzuwarten, wie lange das Glück der Schausteller noch anhält. Gleichzeitig stellt sich die Frage, wer hinter der Truppe steckt und wer ein Interesse daran hat, die genannten Aussagen unter das Volk zu bringen.

(fjh)





AUS DEN BARONIEN

Die Letzten Stunden von Winhall

HAVENA. Wochen- und mondelang hatte unsere Berichterstatterin Raike Branning die Recken vom *Orden des Heiligen Zornes* bei ihrem Zug wider den Schwarzpelz begleitet. Gemeinsam mit ihnen überlebte sie mit Hilfe der Götter den Untergang Winhalls, wie auch die Schlacht bei Hammer und Amboss vor den Toren Havenas. An den Feuern des OZR zeichnete sie am Abend vor der Entscheidungsschlacht wortgetreu die Erzählungen zweier Ordenskrieger, der Elfe Anmandriel Rosenherz, wie auch des Angroschim Berengol, Sohn des Thargromosch, über den Fall Winhalls auf, welche wir der geneigten Leserschaft an dieser Stelle nicht vorenthalten wollen.

ANMANDRIEL ROSENHERZ

„Schließlich starben die ersten bei der Wache. Sie erfroren einfach im Stehen...

Als der Tommel begann einzufrieren, wussten alle Krieger, dass der entscheidende Angriff bevorstand. Ein jedes Knirschen der Eisschollen ließ uns zusammenfahren. Bald würde das Eis dick genug

sein, um sie zu tragen. Schon bald würden sie kommen.

Die Trommeln erklangen urplötzlich, pflanzten Furcht in das Herz der Verteidiger, die so etwas noch nie gehört hatten. Ich kannte dieses Geräusch. Schon oft hatte ich es in meinem Leben gehört, das so viele Sommer zählt. Wie oft hatten die Orks diese Trommeln ertönen lassen, wenn sie unsere Wälder durchquerten?! Am Anfang wichen wir zurück, doch dann blieben wir und setzten ihnen eine Grenze. Die Wälder gehörten uns! Damals weckten sie Hass in mir und nun in den Tagen in Winhall verspürte ich wieder Hass. Ja, auch Elfen können hassen. Deswegen verließ ich die Wälder...“

BERENGOL, S. D. THARGROMOSCH

„Der Zorn in mir weckte Kräfte, ließ mich auf den Wehrgängen den Männern und Frauen Mut zusprechen, ohne dass meine Kraft zu erlahmen drohte. Ja, ich konnte es fühlen! Ich wollte den Kampf! Ich wollte sie zurückwerfen über die Grenzen ihres Landes! ‘Geht! Ihr seid nicht willkommen!’ Wir mussten es einfach!

Wir mussten es einfach!

Diese Kurzelebigen waren oftmals nicht bereit für den Kampf, aber mit der Kraft und dem Wissen um ihre Heimat, ihrer Familien, würden sie stär-

ker werden. Schon oft hatten Feinde übersehen, wie viel Stärke man bekam, wenn man die Heimat schutzlos wusste. In unseren Stollen hatten wir Drachen zurückgeworfen. Heute würden Orkköpfe rollen. Meine Axt freut sich auf den Geschmack des Blutes.

Schließlich war die Tommel zu, die Mauern besetzt. Alles war bereit. So dachten wir. Niemand hatte an die schwachen Wehranlagen des Hafens gedacht. Ich auch nicht, aber wie auch? Das Wasser lag mir nicht. Dort waren keine hohen Mauern. In den Mauern Winhalls aber gab es niemanden, der die Tommel je zufrieren gesehen hatte. Verfluchte Schamanen! Der Schwarze Marschall aber hatte den Fehler in unserer Verteidigung gesehen...

Als die Trommeln verstummten, schrie ich! Ich schrie meinen Zorn dem Feind entgegen und von den fernen Ufern der Tommel antworteten tausende von Orkkehlen! Sie kamen! Schwarze Flut auf weißem Grund. Ein Meer ohne Ende!

Wir empfingen sie mit einem Regen aus Steinen, denn die Bogen wollten nicht bei dieser Kälte. So hatten wir uns oft in den Höhlen gewehrt...“

ANMANDRIEL

„Mein Bogen hatte der Kälte widerstanden, doch die Sehne würde reißen und so musste ich warten. Ich konnte Berengol sehen, wie er einen Stein nach dem anderen packte und hinabwarf auf die Orks. Tapferer Bartmurmeler. So viel Kraft.

Doch die Steine konnten sie nicht abhalten die Leitern anzulegen und die Stricke mit den Wurfhaken über die Mauern zu schleudern. Wie schwarze Spinnen krochen sie die Mauern empor. Sie kümmer-

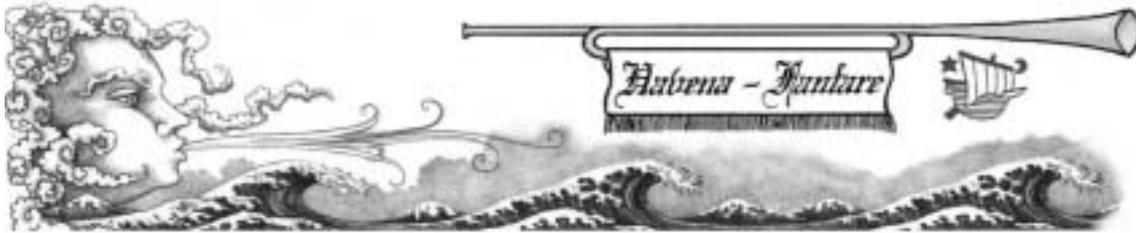
KARTOFFELFÄULE

GLYDWICK. Die Kartoffelernte in Glydwick ist dieses Jahr im Rondra fast vollkommen ausgefallen. Der überwiegende Teil der Feldfrüchte war von der Mehlfäule betroffen. Ähnliche Nachrichten kamen auch aus Niamor, Neuwiallsburg und Aiwiallsfest in der Grafschaft Winhall, sowie aus Gemhar und Gemharsbusch in der Grafschaft Bredenhag. In anderen Landesteilen steht die Ernte noch aus.

Sollte noch weitere Gebiete von der Missernte betroffen sein, steht zumindest den betroffenen Gebieten ein Hungerwinter ins Haus.

(rba)





ten sich nicht um die Opfer in ihren Reihen. Nun mussten wir ran! Die Mauern durften nicht fallen! Der Kampf hatte begonnen, schon bald würde das Schlachten beginnen. Den Krieg würde ich nie verstehen.

Die Mauern schienen zu beben, als der Ork anbrandete. Nur ein Tor war noch offen, das Südtor, Es sollte den Flüchtlingen so lange wie möglich den Zugang zu der Stadt gewährleisten und somit zur Sicherheit eines solchen Schutzes, doch die Götter der Menschen hatten für dieses Tor eine andere Bedeutung erkoren.“

BERENGOL

„Ich stand bei Yanne und Jadra, als die ersten Rufe erklangen. ‘Der Feind ist in der Stadt! Sie kommen vom Hafen! Sie kommen!’

Winhall war gefallen... Diese Erkenntnis fraß sich wie ein heftiger Schmerz durch mein Innerstes. Niemand konnte die Orks nun zurückdrängen, unsere Kräfte waren dafür nicht schnell genug umzulenken. Nun musste schnell gehandelt werden. Wir gaben die Stadt verloren. Mussten uns zurückziehen. Straße um Straße wurde verwandelt in schnell errichtete Verteidigungswälle. So gut es nur ging half ich, denn wer von all diesen Kindern hatte solch Erfahrung mit den Errichten von Barrieren? Ich passte auf, dass der Knappin meines Kommandanten nichts geschah, muss aber zugeben, dass dies’ Menschenkind mich überraschte. Einmal hielt sie einen Hieb ab, der auf meinen Schädel gerichtet war, und obwohl mein Helm diesen sicher gut überstanden hätte, war ich doch froh, denn auch wenn ich stur war, so war mein Kopf doch nicht aus Stein. Der Zornesorden eilte zum Südtor. Wir mussten das Tor und die Passage sichern. Es mussten alle aus der Stadt. Allen Ordensleuten war klar, dass dieses Kommando uns dem sicheren Tode zuführte. Alveranskommando nannten die Kurzlebigen so etwas. In den Augen der Ordenskrieger las ich das Verstehen und keiner wendete sich ab, als es ihnen freigestellt wurde zu bleiben, oder nach Honigen zu ziehen, wo sie den Kampf

fortsetzen würden. Ich sah in die Augen von Yanne. Bei Angroschs Hammer! Einen jeden Ork, der sich ihr näherte, würde ich den Schädel splalten!

Langsam kamen die Feuer näher an das Tor und unsere Augen trântren nicht nur wegen des Rauchs. Wir sahen Winhall brennen. Stolze Stadt! Symbol unseres Verlustes! Sollte Sadrak wieder gewinnen?



ANMANDRIEL
ROSENHERZ

Flamme brannte Schmerz, Trauer und Müdigkeit weg. Wir mussten stehen bleiben! Wir mussten das Tor offen halten für die Flüchtlinge. Albernia und Ordensleute Seite an Seite. So viele fielen in diesen Stunden des Krieges. So viel Mut, so viel Ehre. An diesem Tor zeichnete der Herold der Herrin, Mythrael, die Gefallenen. Er würden die Menschen zu Helden küren. Heute wurde die Tafel der Herrin mit Blut geschmückt. Wir würden nicht weichen, bis der letzte aus der Stadt heraus war! Ich würde nicht weichen, mochten die Feuer mich verschlingen und ich heimkehren zu Väterchen Angrosch!“

ANMANDRIEL

„Es war ein Gemetzel... Wir standen knöcheltief im Blut unserer Feinde, und

auch von dem unsrigen gaben wir dem Boden genügend zu trinken. Ein Meer aus Blut, durch das eine schwarze Pestwolke herantrieb. Der Ork kam. Der Ring um das Tor begann sich zu schließen, der Strom der Flüchtlinge versiegte. Nun war es Zeit zu gehen.

Wir wandten uns ab von Winhall mit blutenden Herzen, schon längst waren all die Standesunterschiede, die den Rosenohren sonst immer so wichtig erschienen, gefallen und der Baron Arthgal Fenwasian von Eichenwald war einer von uns, einer von vielen, die sich aus dem sterbenden Winhall schleppten.

Weit kamen wir nicht. Der Ork hatte das Tor eingeschlossen. Wir hatten so vielen ermöglicht zu fliehen, doch für uns gab es nun keinen Weg mehr hinaus. In dieser Stunde unseres so nahen Todes, begann ein Knappe zu lachen. Er lachte aus vollem Hals, verspottete die Orks, welche in einer Dreierschlachtreihe vor uns standen. Wir hatten aufrecht gekämpft, hatten alles gegeben und so sollten wir auch sterben.

Ich dachte an den Wald, wo ich den Sonnenstrahlen hintergelaufen war, um ihren goldenen Schein zu fangen und in mein Gewand zu nähen. Ich erinnerte mich an das Lachen von Eldarion. Die Wälder würde ich wohl nicht mehr sehen, doch der Gedanke an sie ließ mein Herz lachen und ich lachte den Orks ins Gesicht.

Ich sah zu Baron Arthgal Fenwasian und dann begannen wir ebenfalls zu lachen. Ein jeder unseres kleinen Haufens nahm dies Lachen auf. Jadra verhöhnnte die Orks, wie Thorwaler es nur können. Yanne erhob stolz unsere Standarte, Zeichen der Hoffnung in einer schwarzen Flut. Ohne dass ein Kommando gegeben wurde, stürmten wir vor! Unser Lachen wurde zu einem Schrei!“

BERENGOL

„Der Aufprall war fürchterlich. Die Schildreihe der Orks hielt jedoch dem verzweifeltem Ansturm nicht stand. Wir brachen in ihre Formation ein wie ein Keil, den der Steinmetz mit wuchtigen Schlä-



gen in den zu zerreißenen Stein trieb. Weiter und weiter. Blut zeichnete uns. Bitterer Geschmack des Todes. Orkfratzen, verzerrt vor Hass, erschienen vor mir. Ich versuchte bei Yanne zu bleiben, die immer noch die Standarte hielt. Tapfere junge Frau! Möge deine Herrin dich schonen. Mein Versprechen gab meinem Arm Kraft zurück und ich schlug einen stämmigen Ork den Kopf ab.

Jedoch zeigten sich nun die Auswirkungen des langen Verteidigungskampfes

um Winhall. Unser Angriff erlahmte inmitten der Orks. Rücken an Rücken kämpften wir, verzweifelt bemüht, weiterzukommen, heraus aus diesen stinkenden Leibern. Ich sah Jadra, wie sie den Schädel eines Orks spaltete, nur um einen Schlag hinnehmen zu müssen, weil ihre Waffe noch blockiert war. Die Standarte schwankte. 'Yanne! Warte ich komme!' Mein Felsspalter schnitt nun durch die stinkende Haut der Schwarzpelze, brach Knochen. Orkenspalter!

Nun geschah das Wunder! Reiter kamen, drangen ein in den Pulk der Leiber, trieben die Orks auseinander, bis eine Lücke für uns frei wurde. Ich erkannte einige von ihnen, denn sie trugen unseren Rock! Einer packte mich und zog mich hoch auf das Pferd, auch Anmandriel hatte auf dem Rücken eines solchen Tieres Platz gefunden. So mussten wir vor der Übermacht fliehen – verließen die verlorene Stadt.“

Raike Branninger (mg)

ICH KÄMPFE FÜR ALBERNIA!

HAVENA. Hunderte von Meilen hatte das albernische Heer in den ersten Tagen des Firun in einem Gewaltmarsch hinter sich gebracht. Müde und erschöpfte Gesichter waren an den Feuern nahe der albernischen Hauptstadt zu sehen. Nur eine knappe Stunde zu Pferd trennte die Albernier von den Mauern Havenas. Sadrak Whassoï hatte sein Ziel im Gundelwald nicht erreichen können, war nun mit seinen Horden auf die westliche Hafenstadt zumarschiert. Nur eine gute Meile trennten die beiden Heerhaufen voneinander und ein kalt wehender Beleman trug dumpf das monotone Hämmern der Orkentrommeln herüber.

Die Grafen, Barone und Junker Albernias, Truppenkommandeure und Ordenskommandanten hatten

sich an diesem letzten Abend vor der Schlacht um Fortbestehen oder Untergang des Königreiches um ihre Majestät Invher ni Bennain geschart. Hohe Flammen flackerten vor dem Zelt der Königin von wärmenden Lagerfeuern in den nächtlichen Himmel. Jeder in dem Rund wusste, dass am morgigen Praioslauf die Entscheidung fallen würde - Tod und Knechtschaft oder Leben und Freiheit für Albernia!

„Ich weiß, wie es um eure Gemüter steht, ihr tapferen Albernier“, ergriff ihre Majestät mit wohlklingender und fester

Stimme das Wort. Sie hatte sich erhoben, lenkte ihre Schritte langsam um das Feuer - suchte den Augenkontakt mit jedem, der sich eingefunden hatte. Zuversicht und Stärke sollte ihr Blick ausdrücken, doch war es ein Leichtes um die Erkenntnis, dass sich auch tiefste Sorge und Angst in ihrem Antlitz eingegraben hatten.

„Viele von euch haben in Winhall ge-

mehr unter uns weilen dürfen, und daher bitte ich um den Segen der Herrin Rondra, auf dass sie unser Kampfgeschick lenken und die Anbeter der Götzen von Albernias Boden hinweg fegen möge.“ Fast unmerklich nickte sie dem Knappen der Leuin, Peraindorn von Osenbrück, zu. „Euer Gnaden?“

Der tobrische Zornesritter löste sich aus den Reihen der Umstehenden und trat gemessenen Schrittes vor die flirrende Glut des Feuers, während sich Ihre Majestät in das Rund der albernischen Kämpen einreichte. Peraindorn stellte sein Schwert neben sich, die Hand lag auf dem verzierten Knauf.

„Den Schlag so vieler Herzen werden wir vermissen lange Zeit. Doch ihre Namen werden nicht vergessen - bleiben bestehen bis in Ewigkeit! Eingezogen in die

Paradiese sind sie sicher und geborgen. Eure Heimat wird bedroht. Vieles glaubt ihr verloren, doch seht euch um! Ihr seid nicht allein! Zusammen stehen wir gegen den Feind - durch ein Band geeint. Unseren Glauben! Unseren Glauben an die Götter, unseren Glauben an die Heimat. Stärke ziehen wir aus einem Bund, geschlossen mit der Erde, die wir unser eigen nennen. Ich bin Tobrier! Ich weiß, was es heißt, für die Heimat zu kämpfen. Deswegen stehe ich hier, um mit euch zu kämpfen, denn kämpfen werden wir! Um



kämpft, wie es nur ein Albernier vermag. Und lange habt ihr der Übermacht des Schwarzen Marschalls widerstanden, habt ihm mit all eurer Kraft die Stirn geboten und verhindert, dass seine Horden albernischen Boden betreten. Viele sind an eurer Seite gefallen und auch morgen werden wir Blutzoll entrichten müssen. Wir werden mit diesem Blut die Freiheit Albernias verteidigen und nicht weichen. Uns ist dieser letzte Abend in dieser Runde vergönnt. Manch einer von euch wird den morgigen Abend nicht erleben, nicht





jeden Schritt Boden werden wir streiten! Nicht weichen! Zusammen streiten wir, keiner allein! Ich bin Peraindorn von Osenbrück, Knappe der Göttin und ich kämpfe für Albernia!“

Der Geweihte des Zornesordens verhielt kurz, trat einen Schritt vor und sein Arm deutete auf einen alten Recken, der schon viele Winter gesehen haben musste. „Wer bist du?“ fragte der Priester, und seine Stimme drang über den Kreis hinaus.

„Leomar von Schüttrand zu Lileyan!“, entgegnete der Grauhaarige und seine Augen fanden die des Peraindorn.

„Was willst du tun?“

Als wäre die Antwort so fest und unerschütterlich wie gewachsener Fels, rief der alte Leomar: „Kämpfen für Albernia!“

Der tobrische Wächter suchte und fand den jungen Krieger Lucan Erbanas aus den Reihen seines eigenen Ordens. „Wer bist du?“

„Lucan Erbanas vom Orden des Heiligen Zorns!“, sagte die kräftige Stimme des Kriegers.

„Was willst du tun?“

„Ich kämpfe für Albernia!“ Laut und deutlich hatte Lucan seine Antwort kund getan.

Peraindorns Blicke wanderten von ei-

nem zum anderen. „Was wollt ihr tun?“

„Kämpfen für Albernia!“ Ein dröhnen der Chor aus vielen alberischen Kehlen brandete dem Streiter der himmlischen Leuin nur einen Herzschlag später entgegen. Auch an anderen Feuern war die Stimme Peraindorns vernommen worden, sein Ruf war nicht ungehört verklungen. Fast alle waren aufgestanden, hatten sich dem Priester zugewandt - die Schwerter gen Alveran gestreckt. „Für Rondra! Für Albernia!“

„Kniet nieder für den Segen der Herrin!“ forderte der Zornesritter die Streiter auf. „Oh Herrin, segne uns! Stärke unsere Herzen, unseren Waffenarm, auf dass wir bestehen!“

Stille... Ein jeder wackere Gefolgsmann der Königin, ein jeder Bauer der Landwehr, ein jeder Krieger, Waffenknecht, Knappe oder Novize war niederkniend in diesen Augenblicken der Sturmherrin heilig und betete inbrünstig mit dem Knappen der Göttin - die Waffe fest in der Hand.

Fast gleichzeitig war die Königin mit Peraindorn aufgestanden. Zuversicht, Mut und Stärke spiegelten sich im flackernen Feuerschein auf den Gesichtern.

Plötzlich schien Unruhe außerhalb der Versammlung aufzukeimen und nur Au-

genblicke später wurde allen gewahr, welchen Grund dieses hatte. Zu aller Erstaunen und Verwunderung erschien Jast Irian von Crumold, der Graf von Bredenhag unter den Anwesenden. Die Verärgung über sein spätes Erscheinen war Ihrer Majestät deutlich anzusehen, doch bezwang Invher ihren Zorn über den Mann, der seine Barone mitsamt ihren Landwehrhaufen so lange zurückgehalten hatte. Seinen entschuldigenden Ausführungen zufolge habe es innerhalb seiner Grafschaft zunächst gegolten, aufrührerischem Gesindel die Knute zu zeigen. Und erst jetzt, als die Sicherheit im eigenen Land wieder hergestellt worden war, war er bereit, dem Ruf der Königin zu folgen. Jedoch wissen nur die Zwölfe, ob durch ein früheres Eingreifen des Bredenhagers mit seinen Truppen das blutige Massaker von Winhall hätte vermieden werden können. „Spät kommt ihr, Bredenhag! Doch den Göttern sei Dank, nicht zu spät!“, waren die wenigen Worte ihrer Majestät, mit denen sie die Ankunft des Grafen schroff kommentierte.

Der Worte waren erst einmal genug gesagt an diesem letzten Abend vor der Schlacht gegen die Horden des Sadrak Whasso.

Raike Branninger (gm)

TRAUERFEIER IN ARVUN

ARVUN. Nach Abschluss der mehrwöchigen Bahrzeit des vormaligen Herren Aneirin von Windehag zu Windehag fand die Beisetzung des Barons in der Familiengruft derer von Windehag statt. Aufgrund der besonderen Lage in Albernia war es nur einer geringen Anzahl von Notablen möglich, an der bewegenden Boronsandacht teilzunehmen.

Am Tag, als Baron Aneirin in den Kampf gegen die Orken aufbrach und seine Landwehr aus Arvun fort führte, strahlte er voller Zuversicht über einen baldigen Sieg und Hoffnung auf einen gesunden Erben, hatte er doch erfahren, dass seine junge und schöne Gemahlin Willi-

mai von Tsas Segen berührt worden und guter Hoffnung ist. Diese Aussicht beflügelte den Herren Baron auch in der Schlacht für das Wohl Albernias das größte mögliche Opfer zu bringen.

Gerbold von der Landwehr, Jagdhelfer in Windehag, berichtete, wie sein Herr sich mit der Saufeder in der Hand gegen einen Oger stellte und ihn schließlich tötete, obschon er selbst in diesem Kampf die tödliche Wunde erhielt. Sein Mut, so der Landwehrmann, rettete eine große Anzahl Albernier vor dem sicheren Tod.

Das Königshaus sandte mit dem geborgenen Leichnam die persönliche Habe des Herren Aneirin und ein Schreiben des Dankes für den Einsatz des Hauses Windehag.

Hierin erklärt das Königshaus, dass es die junge Frau Willimai und die Baronie Windehag unter ihren persönlichen Schutz stellt und für das Wohlergehen aller sorgen will.

Der verstorbene Herr Aneirin erwarb durch sein höchstes Opfer zum Wohle des Reiches die besondere Gunst der Krone, was durch den Besuch ihrer königlichen Majestät unterstrichen wurde. Die Königin ließ es sich nicht nehmen an diesem Tage höchstselbst mit dem Schiff aus Havena anzureisen und ermutigte und tröstete alle Anwesenden mit einfachen und erhebenden Worten.

(hdj)





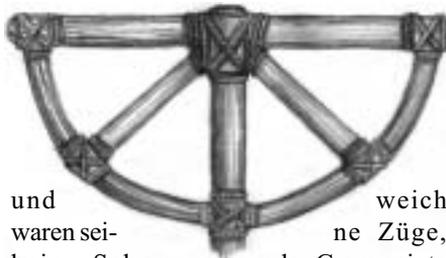
die heimkehr des BARONS von YLVIDOCH

YLVIDOCH, GORT LOMÁN. „Der Herr Baron ist tot!“ Wie ein Lauf-
feuer verbreitete sich die Nachricht durch die Baronie am Schleiensee und war dem Tross, angeführt von Radek von Galyn, Herr über den Nachbarn im Westen - Nordhag - schon um gute eineinhalb Stunden voraus, als dieser in Gort Lomán am Fuße von Dun Madra Ruadh, dem Sitz der Ylvidochschen Barone ankam.

Mit gesenkten Köpfen trotteten die Pferde des Geleitzuges durch den nebligen Vormittag. Die Feuchtigkeit in der Luft schlug sich auf den Rüstungen der Krieger und Landsknechte nieder, tropfte Tränen gleich von Helmen, aus Haaren, Mähnen und von den Wehrgehängen und Fahnen. Ein trauriges Wetter für einen traurigen Tag, wie man später befand.

Langsam bewegte sich der Tross auf die Palisaden der Siedlung zu, deren Wachränge von Menschen nur so wimmelten. Schon auf den ersten Blick sah man, dass es weit mehr Leute waren, als Gort Lomán selbst beherbergte. Aus den umliegenden Gehöften waren sie ebenso zusammengelassen wie aus Inis und aus Ylvidoch selbst. Diejenigen, die an der Straße standen, machten ehrfurchtsvoll Platz und schlugen mit traurigem Blick das Boronsrad, als der Wagen an ihnen vorüberrollte.

Der Leichnam des beim Perainedienst für die Königin Invher dahingegangenen Séainín ui Channon ruhte während der Fahrt vom Schlachtfeld in die Heimat auf einem mit Heidekraut und Farn ausgepolsterten Wagen bedeckt mit der blaugoldenen Fahne der Baronie. Friedlich



und waren sei- weich
kein Schmerz ne Züge,
oder Gram zeigte
sich darin. Eher sah man die Erleichterung, die Königin wohl auf zu wissen und das Rechte getan zu haben.

Baron Radek hieß den Zug im Hof der Fuchsburg halten und saß ab. Schweren Schrittes ging er auf die Freitreppe zu, an deren Kopf Cristín ni Shea die Gemahlin ui Channons aus der Tür trat, begleitet von ihrem Sohn Seamus und dessen Schwester Alana. Mit steinerner Miene starrte Cristín Radek entgegen, der die Treppe mit großen Schritten nahm. Was genau die Worte waren, die er der Witwe zuraunte, konnte niemand hören, jedoch war allen der Inhalt klar. Die Baronin hob die Hän-

de vor den Mund und schluchzte auf. Als wolle sie der Wahrheit wehren, ballten sich ihre Fäuste und wie von einer unsichtbaren Hand geführt, trommelte sie hilflos auf Radek ein. Die Schläge auf dem Brustpanzer gaben ein dumpfes Geräusch ab, klangen den Rückkehrern vom Schlachtfelde fast wie orkische Trommeln in der Ferne. Wie groß ihr Schmerz war, konnte man nur ahnen, doch im ganzen Land wusste man um die tiefe und große Liebe, die der Verblichene und seine Frau füreinander empfunden hatten. Der Nordhager nahm die Baronin behutsam in die Arme und versuchte sie zu trösten.

Ein Wink von Galyn hieß seine und die Ritter Ylvidochs die vorbereitete Bahre aus dem Wagen heben und den Leichnam ui Channons in die Burg tragen. Am Kopf der Treppe angekommen, hielten sie kurz inne. Cristín ni Shea strich ihrem Gemahl liebevoll über die bleichen Wangen und legte ihre Hand auf die seine. So mit ihm vereint und gestützt von Radek und ihrem Sohn Seamus, dessen Gesicht eine Maske der Trauer und der Ungläubigkeit war, geleitete Cristín ni Shea ihren Mann in die Burg, wo er im Peraineschrein aufgebahrt wurde.

In den folgenden Tagen hatte jeder Gelegenheit von seinem langjährigen, beliebten Baron Abschied zu nehmen. (ps)

SALZPROJEKT GEHT WEITER

NORDHAG, WESTPFORTE, YLVIDOCH. Die erst kürzlich ernannte Vögtin von Ylvidoch, Cintara Arodon von Weidenau hat sich inzwischen bereits sehr gut in ihre neue Aufgabe eingelebt. So bat sie die Barone von Westpforte und Nordhag zu einem nachbarschaftlichen Gespräch, in dem unter anderem das Fortkommen in der Angelegenheit der Salzgewinnung aus dem Marschenboden stand.

Das Projekt, das bereits seit Jahren in der Entwicklung steht und immer wieder durch widrige Umstände ins Stocken oder gar zum Erliegen kam, scheint nunmehr endlich Gestalt anzunehmen. Einen Vorschlag zur wesentlichen Verbesserung des Gewinnungs-

vorganges trug die neue Vögtin bei.

So wurde in einer Schlussnote verfügt, dass die auf der westlichen Seite des Schleiensees befindlichen Torfmoore jährlich in einem bestimmten Gebiet abgestochen werden dürfen, um daraus Brennmaterial zu erhalten. Die Asche aus den (den Bauern und Dörflern zum Heizen zur Verfügung gestellten) Torfschollen ist bei den Salzkochereien abzugeben und soll dort ausgeschlämmt werden. Das Wasser, dessen Konzentration an wertvollem Salz wesentlich höher ist als das früher mit Schaufeln abgeschöpfte, soll in den bereits bestehenden Anlagen verdampft und auskristallisiert werden. (ps)





NACHRICHTEN AUS TRAVIARIM

TRAVIARIM. Ihre Hochgeborenen, Kijeli von Marangar, Baronin zu Traviarim hat um eine offizielle Auflösung ihrer Ehe im Traviatempel zu Havena gebeten, und der Tempel hat die Dispens erteilt.

Ihr ehemaliger Gemahl Oscarito stammt ursprünglich aus Fairnhain, wo er als talentierter Dichter bekannt war. Die beiden haben zusammen einen Sohn, Hesindian Wilbur, der mittlerweile sieben Götterläufe alt ist. Als den Schreiber dieser Zeilen die Nachricht der Eheauflösung erreichte, war natürlich die Neugier geweckt, und so machte ich mich auf die Suche nach Erklärungen. Was ich herausfand, ist unerhört. Offenbar hat sich der Exbaron auf die Seite der Aufständischen

in Bredenhag geschlagen, und diese sowohl finanziell unterstützt als auch Pamphlete für sie entworfen. Die Herrin von Traviarim, die dafür bekannt ist, dass sie Rechtsbrecher unbarmherzig verfolgt und zur Rechenschaft zieht, muss schockiert gewesen sein, als sie mit den Tatsachen konfrontiert wurde. Offenbar hatten ihre Büttel zwei junge Männer festgenommen, die vor mehreren Jahren (kurz nach der Rückkehr der Baronin aus den Ostlanden) aus Traviarim verbannt worden waren und die sich nun zu den Rebellen gesellt hatten. Unsere Informationsquelle, die wir aus verständlichen Gründen nicht preisgeben wollen, teilte uns mit, dass jene Halunken – von der Baronin konfrontiert – nichts Besseres zu tun hatten, als den Baron als ihren Verbündeten preiszugeben. Wenn sie sich erhofft hatten, mit diesem Geständnis ihr eigenes Urteil zu mildern, hatten sie sich schmachlich getäuscht

– sie wurden beide abgeurteilt.

Nur die Baronin selbst und Ritter von Finkenhayn, ihr Vertrauter, waren anwesend, als der Baron mit den Anschuldigungen konfrontiert wurde und so ist uns nicht bekannt, wie die ursprüngliche Reaktion der Herrin von Traviarim gewesen sein mag. Tatsache allerdings ist, dass der Baron offenbar nichts abgestritten hat, da er anschließend im Schlossverlies festgesetzt worden ist. Offenbar hatte er aber weitere Komplizen im Schloss, denn drei Tage später gelang dem Rebellen die Flucht. Die Baronin hat ein Kopfgeld von 100 Golddukatens ausgesetzt. Sollte er sich je wieder in der Baronie blicken lassen, würde er festgesetzt und nach Bredenhag zur Aburteilung durch den Grafen selbst geschickt. Nur die Götter mögen zu urteilen, was für ein Schlag das für die Baronin war.

Urdan ni Karien (cm)

PERAINES GESCHENK

SÜDFARINDEL. Parandan von Sieblingshaus, Botaniker aus Gareth entdeckte kürzlich bei einer Reise durchs nördliche Bredenhag ein Exemplar einer ihm unbekanntem Baumart. Bei Nachforschungen stellte sich heraus, dass dieser Baum sich erst seit kurzem verbreitet haben konnte und es sich dabei tatsächlich um eine neue Art handelt. Von Sieblingshaus meldete seine Entdeckung im Glydwicker Tempel der Peraine und brachte der Göttin für ihr Geschenk ein Dankesopfer dar.

Bauern und Hirten berichten vom Vorkommen des dem Bluthorn ähnlichen Gewächses auch aus anderen Gebieten des südlichen Farindelrandes. Die Landbevölkerung steht dem Baum jedoch mit Argwohn gegenüber. Bei einem Versuch, einen Baum als Feuerholz zu fällen, sei blutrotes Harz ausgetreten. Seit dem meide das Landvolk die Pflanze abergläubig. (rba)

PRAIOSGEWEIHTER VERSCHOLLEN

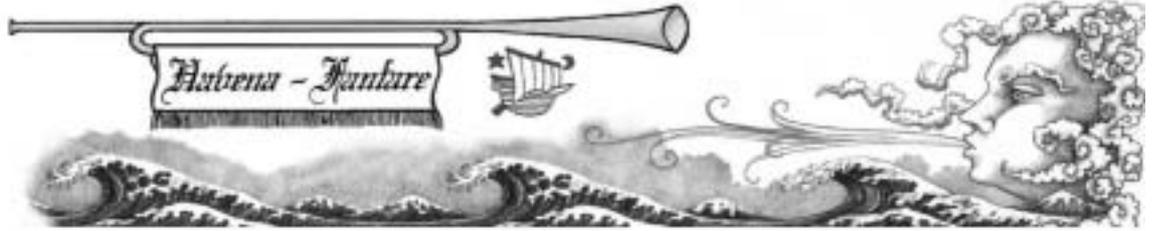
GLYDWICK. Der Geweihte des Praios Praiodan Helbingen, der vor rund zwei Monaten aus Havena nach Glydwick aufgebrochen war, gilt als verschollen. Dies gab der Inquisitionsrat Elias Machera da'Navarra am 10. Peraine im Namen des Wahrers der Ordnung bekannt.

Der Verschollene hatte Glydwick noch unversehrt erreicht und sich einige Tage später zu Untersuchungen weiter nach Norden aufgemacht. Am 15. Phex war das Pferd des Geweihten ohne Reiter nach Glydwick zurückgekehrt. Eine von Baron Duridan von Niriansee-Wiallainen ausgesandte Suchmannschaft hatte keine Spuren des Verschwundenen gefunden.

Einem noch unbestätigten Bericht zufolge soll Inquisitionsrat da'Navarra in einer Vision von einer Notlage seines Bruders erfahren haben, noch bevor ihn die Boten aus Glydwick erreichen konnten. Da'Navarra gab weiter bekannt, dass unterstützendes Personal in Form einer weiteren Inquisitorin bereits aus Gareth unterwegs sei und man bald mit umfangreicheren Nachforschungen beginnen werde.

Über die Art der Untersuchungen, die Helbingen nördlich von Glydwick durchführen wollte, wurde keine Auskunft gegeben. Auch ist nicht bekannt, ob das Verschwinden in Zusammenhang mit den Vorfällen im Seenland steht oder eventuell auf verbliebene Orkbanden zurückzuführen ist. (rba)





MENSCHENRAUB IN BREDENHAG

OTTERNTAL. Nicht nur Mord und Totschlag an braven Bürgern, Reisenden und fleißigen Bauersleuten lassen in den letzten Tagen des Tsamondes Angst und Schrecken in die Herzen vieler Bewohner der südlichen Baronien Bredenhags einziehen. Damit einher drang schreckliche Kunde, die von Brandschatzungen an vereinzelt stehenden Gehöften in der Grafschaft berichten. Doch damit nicht genug!

Die zur Untersuchung der Untaten beordneten Büttel scheinen vor einem Rätsel zu stehen. „Nicht ein einziger Hinweis lässt bislang auf die Ursache der Verbrechen schließen. Mehr als nur einmal haben wir den ganzen Praioslauf mit besonderer Gründlichkeit den Hof vom alten Thosdyr inspiziert und keinerlei Spuren entdecken können. Nur rauchende Trümmer und Ruinen. Den Thosdyr haben wir mit seiner Familie und dem

Gesinde erschlagen vorgefunden. Nur Hilko, der Knecht, der war nicht unter den Toten. Kann mir nicht vorstellen, dass der was mit dieser Schweinerei zu tun hat; denn ich selbst habe ihn gekannt. War ein kräftiger Kerl - immer freundlich und hilfsbereit. Aber er ist wie vom Erdboden verschluckt.“ So der Büttel Menno Skanjerson aus Otterntal.

Doch scheint das Verschwinden des kräftigen Knechtes kein Einzelfall zu sein. Auch aus Traviarim, Jannendoch sowie den Baronien Crumold, königlich Abagund und Draustein ist von dergleichen Vorfällen zu berichten. Geben die Toten und Feuersbrünste nicht bereits genug Anlass zu größter Sorge und erhöhter Wachsamkeit der örtlichen Behörden, so verängstigt das mysteriöse Verschwinden mehrerer Personen die Bevölkerung umso mehr.

Raike Branninger (gm)



NEUE HERREN IN NEUWIALLSBURG?



WINHALL. In der Vergangenheit berichteten wir über Ereignisse, die sich im südwinhallschen Grafenland Neuwiallsburg zutragen, welches noch bis zum Orkkrieg durch den unseligen Sarim von Jasalin verwaltet wurde, der in Honingen das schändliche Attentat auf unsere Königin verübt hat. Nachdem die Orkmeuten nun aus Albermia vertrieben sind, ist es an der Zeit, erneut den Blick über das einst so schläfrige Neuwiallsburg schweifen zu lassen.

Ich weilte im Tsa 33 Hal in Ortis, wo ich mir ein Bild von den Zerstörungen des Orkenzuges machen wollte und wurde dort Zeuge der freudigen Bekanntmachung über die Bündnisse der Häuser Fenwasian, Stepahan und Niamor.¹ Ich fasste den Entschluss auf meiner Rückreise nach Havena nicht den Weg über Honingen zu nehmen, sondern in der Baronie Niamor Richtung Neuwiallsburg abzubiegen, um dort die Burg Jasalinswall zu begutachten, die bald Schauplatz so wichtiger Heiratsbündnisse werden soll.

Wie sich der geneigte Leser vielleicht erinnert, war noch Anfang Boron die junge Tochter des Barons von Niamor in das benachbarte Neuwiallsburg gereist, um dort ihrer Großtante beizustehen, welche die Gattin des Vogts Sarim ist, der kurz zuvor dem Ruf der Gräfin nach Winhall gefolgt war.

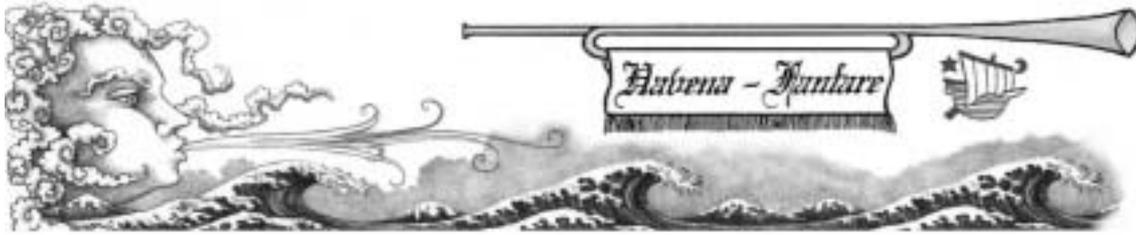
Der Vertreter des Vogts, Glennir von Wiallwalde, wurde bald von den Gästen aus Niamor der Hinterziehung gräflicher Steuern überführt und Inhaftiert.²

Die Besucher scheinen seit diesen Tagen das Grafenland gut durch den Winter geleitet zu haben. Mehr als einmal sollen Orks und auch menschliches Gesindel, gleich ob es Deserteure oder aus Bredenhag geflohene Aufständische waren, den einfachen Leuten des Landstrichs das Leben schwer gemacht haben. Aber obwohl sie die Bevölkerung tatkräftig vor solchen Gefahren beschützten, ist es um das Ansehen der neuen Mächtigen in der Bevölkerung nicht unbedingt gut bestellt. Immer wieder hatten die Niamorer mit Schwierigkeiten zu kämpfen, was wohl

vor allem daran liegt, dass der von ihnen inhaftierte Verwalter Glennir viele Freunde unter den wohlhabenden Familien Neuwiallsburgs hat.

So ist es dem Herrn Wiallwalde im Hesinde dann auch gelungen, mit Hilfe einiger *Verschwörer* aus dem Kerker der Burg Jasalinswall zu entkommen. Es ist zu vermuten, das ihn sein Weg nach Glydwick führte, wo er einen älteren Bruder in wichtiger Position hat. Und dort mag er auch sicher sein, denn in Glydwick ist man nicht gut auf den Namen Niamor zu sprechen, seitdem die Familie die Stadt im Bürgerkrieg überfallen und kurzzeitig besetzt gehalten hat.³

Noch einmal zugespitzt hat sich die Lage mit dem Besuch des Barons von Niamor, der Anfang Firun 33 Hal nach Jasalinswall kam. Er war mit anderen Überlebenden der Schlacht von Winhall nach Ortis geflohen und ist von dort aus, an der Spitze vieler anderer edler Recken, dem Orkheer Richtung Honingen gefolgt. Allerdings stellte er die Verfolgung schon wenige Meilen weiter südlich, im eige-



nen Lehen, wieder ein und verließ mit seinen Leuten die Gruppe der Verfolger.

Während seiner Visite auf Burg Jasalinswall ließ der Baron kurzerhand alle Insassen des Burgverlieses aufhängen, Berichten zufolge waren die Vergehenden einiger der Hingerichteten alles andere als todeswürdig. Zu viel größerem Unmut und vor allem Leid unter der Bevölkerung aber führte eine *Sondersteuer zum Wiederaufbau der Grafschaft*, die der Baron vor seiner Heimreise in sämtlichen Weilern und Gehöften des Landstrichs eintreiben ließ. Wo keine blinkenden Sil-

berlinge zu holen waren, da nahmen die Waffenknechte des Barons auch Naturalien und das im tiefsten Winter! Mindestens drei Gehöfte sollen niedergebrannt worden sein, weil die Bewohner die Beschlagnahme ihrer Vorräte durch die Fremden nicht hinnehmen wollten. Nach Niamor geschleppt wurde alles auf einem guten Dutzend Rössern des gräflichen Gestüts Jasalinswall. Im Namen der hehren Gräfin Rhianna wohl gemerkt, von der selbst bisher noch kein Wort zu dieser Angelegenheit zu hören ist, auch nicht zu der Verkündung des Barons, dass sei-

ne Tochter, unterstützt vom Kämmerer Niamors, vorerst das Grafenland Neuwiallsburg weiterführen wird.

Mir bleibt zu hoffen, das besonders die Herren der Häuser Fenwasian und Stepa-han neben den Vorbereitungen der wichtigen Hochzeiten noch Zeit finden, auch diese Geschehnisse mit kritischen Augen zu betrachten.

Efferwyn Fenwasian (mb)

¹ Beleman 0, Im Zeichen der Distel, des Löwen und des Drachen
² Havena Fanfare 12, Familienbesuch in Neuwiallsburg
³ Havena Fanfare 11, Der Albernische Bürgerkrieg

VON DER RÜCKKEHR, DER RUHE UND DER REDE

ABILACHT. Pünktlich zum Festtag am 19. Ingerimm zu Ehren des Hl. Rhys kehrte Baron Glennir ui Llud vom Reichskongress in Trallop nach Abilacht zurück. Im Gegensatz zu den letztjährigen Feierlichkeiten herrschte dieses Jahr eine angenehme und feierliche Ruhe vor – nur die Rede des Barons und seine Botschaft aus Trallop sorgten für Aufsehen, Missmut, aber auch gute Laune in der Bevölkerung. Weiters brachte ein geplantes Denkmal für die gefallenen Abilachter Reiter wilde Spekulationen mit sich.

Nervös und teilweise sogar enttäuscht konnte man die Stimmung der Abilachter bis zum 18. Ingerimm nennen, denn nachdem die Feierlichkeiten im letzten Jahr unter keinem guten Stern standen (die Fanfare berichtete), schien es so, als ob der neu bestellte Baron nicht rechtzeitig vom großen Reichskongress zurückkehren würde. War zwar Abilacht von den Orks verschont worden, so sind doch die Lasten auf den Schultern der Bevölkerung schwerer geworden und auch der Konflikt mit Gareth machte ihnen das Leben nicht leichter. Umso mehr Hoffnung setzte man also in den neuen Baron, der viel versprochen und bis jetzt seine Sache ganz gut gemacht hatte. Würde er die Feierlichkeiten zu Gunsten des Kongresses in Trallop opfern oder war er gar von den Garetiern

festgesetzt worden?

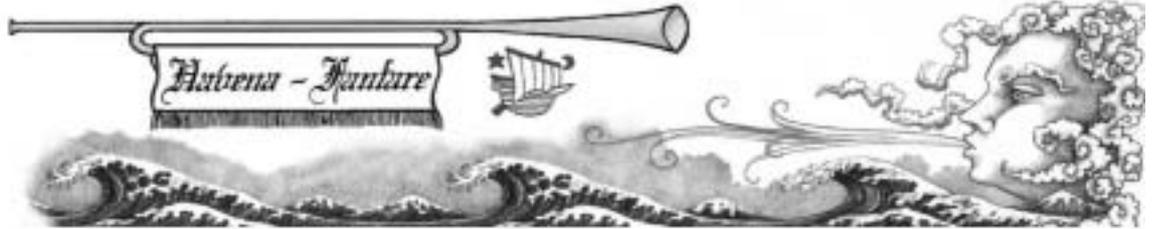
Schlussendlich erschallten aber am Abend die Hörner der Wachhabenden und binnen kürzester Zeit formierten die getreuen Bürger ein Spalier für den eilig einreitenden Baron Glennir ui Llud, der abgekämpft, aber nichtsdestotrotz entschlossen und ernst wirkte. Sodann begab er sich auf seine Burg, um – wie man hörte – seine Vertrauten zu informieren und den Verlauf des morgigen Tages durchzugehen.

Schon früh waren die Abilachter am nächsten Morgen auf den Beinen und geschäftig wurden die letzten Vorbereitungen getroffen. Weniger Händler und Pilger waren heuer anwesend – viele sind wohl durch die Schwarzpelze und die Unsicherheiten entlang der Reichsstrasse III Richtung Kyndoch abgehalten worden. Trotzdem verlief der Tag geschäftig und ruhig, nur kurz vor der Rede des Barons herrschte Aufregung und Anspannung. Jeder wollte hören, was sich in Trallop zugetragen hatte und wie sich die Lage in Albernien entwickeln würde. Was er also über den Reichskongress verkündete, kann der geneigte Leser an anderer Stelle nachlesen (*Albernien – Ein Opfer für das Reich*), doch einige seiner Worte sollen hier wiedergegeben werden, waren sie doch bemerkenswert und gefällig zugleich: Von „blinden, starrsinnigen Bürokraten und

Ignoranten“ sprach er, die in Gareth den Ton angeben würden und „eine Schande vor den Göttern“ bezeichnete er die Beschlüsse Albernien betreffend. Weiters hob er hervor, dass Albernien in diesen schweren Zeiten „Schulter an Schulter“ gestanden habe und dass diese Einigkeit auch weiterhin gegen Gareth „in die Schlacht (natürlich nur in bildhafter Verwendung – Anm. der Red.) geführt“ werden müsse. Außerdem könne das *Blutbad von Berstenbein* (siehe AB 102) nicht ohne Konsequenzen bleiben und der „Heldennut, mit dem die albernischen Soldaten für ihre Heimat gefochten haben“, müsse hervorgehoben und „für die Nachwelt in Erinnerung“ gehalten werden. In diesem Zusammenhang sprach er auch von einem „Denkmal“, das den Abilachter Reitern in ihrer namensgebenden Stadt gesetzt werden soll.

Eben jenes Denkmal war nun der Anlass für wüste Spekulationen. Plant Glennir ui Llud ein Monument für den Widerstand gegen das Reich oder ist es als einfacher Andachtsplatz für die vielen Toten zu verstehen? Man wird sehen – auf jeden Fall sorgte der Baron nicht nur für viel Aufsehen sondern auch für gute Laune (auf Kosten der Garetier) und bewies mit seiner Rede seine rhetorische Schlagfertigkeit. Siegbert Federkiel (em)





KÖNIGLICHE WÜRDIGUNG

YLVIDOCH. Die seit dem Jahre 19 Hal in Ylvidoch bestehende Heilerschule gelangt im vierzehnten Jahre ihres Bestehens zu großen Ehren. Seit dem ersten Tage der Peraine 33 Hal darf sie nunmehr mit Königliche Heilerschule zu Ylvidoch titulieren.

Das Gebäude gegenüber des Rathauses am Ylvidocher Marktplatz war vor gut achtzig Jahren erbaut worden. Bauherr und Eigner war Ruadh ui Shea, der Großvater der Baronin, Christín ni Shea von Ylvidoch. Lange Jahre hatte das Erdgeschoss eine Apotheke beherbergt, die nach dem Tod Domnal ui Sheas 12 Hal mehr schlecht als recht von einer reisigen Kräuterkundigen aus dem Svellttal und danach mehreren ebenfalls wenig geschäftstüchtigen Herrschaften weitergeführt wurde.

Die damalige Stadtherrin war deshalb mehr als erfreut, als vor nunmehr 14 Götterläufen die eigentliche Erbin des Shea-Hauses in ihre Geburtsstadt zurück-

kehrte und nicht nur das Haus aus den Steuerschulden freikaufte, sondern auch noch das Nebengebäude dazu erwarb. Innerhalb eines halben Jahres hatte sich der einstige Schandfleck am Marktplatz wieder in ein Schmuckstück für die Stadt verwandelt.

Bislang wurden in der Heilerschule sieben Jahrgänge zu je sechs Scholaren ausgebildet, von denen fünf mit dem Baron zur entscheidenden Schlacht an die Trollpforte zogen. Auch in diesem Jahre nahm Seáinín ui Channon wieder fünf seiner Schüler mit ins Feld, um sie dort ihre Abschlussprüfung machen zu lassen, wie er sich noch kurz vor Antritt seiner letzten Reise geäußert hatte.

Die Verdienste um die Ylvidocher Heilerschule hatten dem aus dem Fairnhainschen stammenden Medicus das Ylvidocher Lehnen eingebracht, das ihm von König Cuanu

ui Bennain im Jahre 25 Hal verliehen wurde. Nach dem Tod des Barons führt dessen Gemahlin Cristín ni Shea zu Ylvidoch nun ausschließlich die Schule, wobei sie tatkräftig von ihrem Sohn Seamus unterstützt wird.

Ihre königliche Majestät, Invher ni Bennain verlieh nunmehr der schon weit über die Baroniegrenzen hinaus mit einem vortrefflichen Ruf gesegneten Schule das königliche Prädikat. Nach dem Willen des verstorbenen Barons wird die Schule künftig zwei Scholaren jeden Jahrgangs dem Königshaus und der königlichen Leibgarde als Medici oder Feldscher zur Verfügung stellen. Des Weiteren hat das Königreich Albernia das Recht, im Falle der Heimsuchung des Landes durch Krieg oder Seuchen, Überschwemmungen über das jährliche Maß hinaus oder anderen katastrophalen Unwägbarkeiten über fünf Scholaren und einen Adepten zu verfügen. Diese Zahl wurde in Anlehnung an die an der Trollpforte und beim Orkensturm eingesetzten jungen Medici festgelegt. (ps)



BLUTIGER THRONWECHSEL in WEIDENAU

WEIDENAU. Seit der Mittagsstunde des 23. Efferd hat Weidenau eine neue Herrin. Macha Arodon von Weyringhaus-Rabenmund, Enkelin des vor zwei Jahren verstorbenen Baron Durin Arodon zwang den letzten Baron, den umstrittenen Ardis Arodon zum Zweikampf und tötete ihn. Damit stellte sie nach eigener Aussage die Ordnung der Baronie und die Ehre der Familie Arodon wieder her.

Macha Arodon hatte Ardis in Begleitung einer Inquisita, vier Rittern der Krone und Streitern des *Ordens des heiligen Zornes der Göttin Rondra* vor den Toren Dun Marabans aufgefordert, sich einem Gericht zu stellen. Als er dies verweigerte, öffnete ein Hauptmann seiner Wache nach Aufforderung der Inquisita das Burgtor. Die vereinten Streiter stürmten hinein und überwältigten die Wachen. Ardis wurde gefangengenommen und von Macha Arodon zum Zweikampf gestellt. Sein Haupt wurde danach zur Mahnung auf der höchsten Zinne der Burg aufgestellt.

Marktvogt Ardach Herlogan hatte Ardis Arodon nach dem Tode Baron Durins vor zwei Jahren zum Vogt Weidenaus bestellt, da Durins Enkelin und Erbin als in den Kriegswirren des Ostens

verschollen galt. Als während des Reichkongresses 32 Hal der Vogt von der Reichsbhüterin als Baron titulierte wurde, wertete Ardis dies als Erhebung in den Stande eines Reichsbarons. Durch seines hartes Vorgehen gegen Flüchtlinge aus Bredenhag und wegen der kampflosen Passage, die er dem Heer des Schwarzen Marschalls gewährt hatte, war er in die Kritik geraten.

Die vier Ritter der Krone unter der Führung Aiden Ui Beornsfairns waren von Königin Invher ausgesandt worden, um das Schicksal der rechtmäßigen Erbin zu klären und diese bei der Restauration ihrer Herrschaft zu unterstützen.

Macha Arodon hat durch die Heirat mit Roban, dem ältesten Sohn des Garether Burggrafen Oldebor, dessen Familiennamen Weyringhaus-Rabenmund angenommen. Über die bekannten Taten hinaus bezichtigte sie Ardis Arodon auch des Mordes an ihrem Oheim. „Nun,“ so die Baronin, „gilt es Weidenau auf den rechten Weg zurückzuführen.“ Diese rechten Wege, seien die alten Wege, ausgetreten durch die Traditionen der Ahnen.

(rba)





WAS GEHT UM IM SEENLAND?

YANTIBAIR/YLVIDOCH/WALLERSRAIN. Eine Reihe von mysteriösen Todesfällen verunsichert das Volk im Seenland und erregt selbst am Königshof Sorge.

Seit mehreren Wochen wurden immer wieder die Leichen von Landleuten ge-

funden, die bei Dunkelheit und Nebel allein im Freien unterwegs gewesen waren. Allen Leichen war gemein, dass sie auf grausame Weise verstümmelt waren. An den Wunden ließ sich jedoch nicht erkennen, ob sie von Waffen oder Tieren zuge-

fügt worden sind. Nach Information des Beraters der Königin Lamas ui Lludd machen die Vorgänge nicht an der Reichsgrenze halt. Auch aus dem nostrischen Teil des Seenlandes wurde vergleichbare Vorfälle gemeldet. Eine berittene Botin aus Nostria hatte vor einigen Wochen eine entsprechende Nachricht nach Havena getragen. Bisher wurden allein in Albernia 14 Todesfälle bekannt.

(rba)

DAS VERMÄCHTNIS UI CHANNONS

YLVIDOCH, GORT LOMÁN. Göttergefällige zwölf Tage nach der feierlichen Beisetzung des im Perainedienst an der Königin verstorbenen Barons von Ylvidoch wurde auf Dun Madra Ruadh das Testament des Barons verlesen.

In schwarzen Damast gekleidet, das glänzende rote Haar von einem Spitzenschleier verdeckt, der ihr über die leuchtenden grünbraunen Augen fiel, bat Cristin ni Shea den erst vor einem Götterlauf zum Burgvogt ernannten Schreiber Connor Maegh Cuin um das Verlesen des letzten Willen des Barons. Ebenso waren anwesend der Stadtherr von Ylvidoch und die Vorsteher der Dörfer Cuin, Gort Loman und Inis sowie die Gutsherren von Gänswies, (etc.) und die beiden Bardinnen Cuana ni Shea, einer Cousine der Baronin und Cintara Arodon von Weidenau, die aus der Baronie Weidenau angereist war.

Nach der Regelung des Erbes zwischen der Witwe und den beiden hinterbliebenen Kindern folgte die Bestätigung von Interimsämtern und das Verteilen von persönlicher Habe, die der Verstorbene in die Hände von verdienten Domestiken gab.

Üi Channon schien vorausgesehen zu haben, dass sich Cristin ni Shea voll und ganz auf die Führung der von ihnen beiden gegründeten Heilerschule konzentrieren wollte. Auch hatte sie letzthin verlauten lassen, dass sie nicht gewillt sei, die kommissarische Regentschaft für den noch in seinem sechzehnten Lenz stehenden Seamus zu übernehmen.

Für die geladenen Honoratioren war es sodann eine rechte Überraschung, dass nicht der Burgvogt Maegh Cuin sondern die bislang von kürzeren Besuchen nicht einmal hinreichend bekannte Cintara Arodon von Weidenau die Vogtei über Ylvidoch erhielt. Der Verblichene empfahl sie als in der Kunst der Diplomatie und Staatsführung versierte junge Frau, die seiner Familie und seinem Sohne im besonderen in dieser schweren Zeit des Umbruchs tatkräftig zur Seite stehen würde und Seamus in Vorbereitung auf sein Amt als künftiger Baron äußerst hilfreich sein konnte.

Aus gut unterrichteten Quellen war zudem zu vernehmen, dass eine Übernahme der ylvidochschen Baronie durch einen Angehörigen oder Verbündeten der sich im Seenland gerne etwas mehr Einfluss wünschenden Familie Herlogan durch die Weitsicht und Verfügung des verstorbenen Barons vereitelt worden sei. In wie weit dieses Ansinnen des Marktvogtes der Realität entspricht, konnte bis Redaktionsschluss nicht geklärt werden.

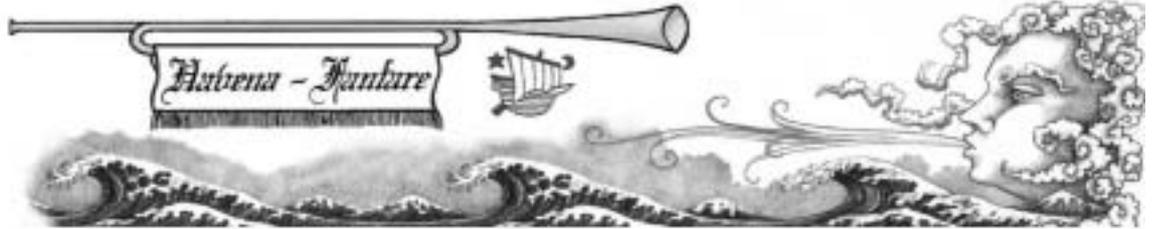
(ps)

OTTERNTAL BESETZT?

OTTERNTAL. Nicht schlecht staunten die Bewohner der Ortschaft Otterntal, als in den letzten Praiosläufen des Tsamondes weit über hundert Thorwaler die Stadt erreichten. Umso größer war die Verwunderung der braven Bürger, nachdem sich die Nordmänner allesamt auf dem Hof des Herrenhauses des erst im Firunmond erhobenen neuen Barons, Bedwyr ui Niamad, versammelten.

Lautstarkes Gejohle und kräftiges Gehämmern auf Schilden drang herüber, als seine Hochgeborenen den zahlreichen Besuch aufs Herzlichste begrüßte. Schnell waren aus dem Volke Stimmen zu vernehmen, dass sich der Herr Baron, selbst ein Spross aus altem thorwalschen Geschlecht, welches über Jahrhunderte hinweg die Geschicke Otterntals führte, mit einer schlagkräftigen Garde umgeben wolle.

Weiter sei bemerkt, dass sich bei der Ankunft der Recken ihre Hochgeborenen Kijeli von Marangar, Baronin zu Traviarim, und ebenso Ywain ui Niamad, Neffe des Barons und Ritter der Krone, welcher sich zu den tapferen Verteidigern Winhalls zählen darf, an der Seite Bedwyr ui Niamads befand. Dem Vernehmen nach soll...



...die Baronin von Traviarim bereits einige Praiosläufe vor dem Eintreffen der Thorwaler in den herrschaftlichen Gemächern des Ottertaler Barons zu einem traviagefälligen Besuch erschienen sein.

Auf Geheiß seiner Hochgeborenen nahmen die Thorwaler zu größten Teilen die nahezu leer stehende Kaserne der einstigen Abilachter Reiterei zum Quartiere, obwohl ein Dienst habender Weibel dagegen heftigsten Protest einlegte. Doch scherte es die Recken aus dem Norden kaum, wiewohl sie sogleich den ungenutzten Exerzierplatz zu einem fröhlichen Turnier des Immanspiels nutzten.

Ob die Anwesenheit derlei schlagkräftiger Streiter in einen Zusammenhang mit den mysteriösen Ereignissen in den südlich gelegenen Baronien der Bredenhager Grafschaft steht, ist bis dato nicht zu ergründen. Die Fanfare wird weiter berichten.

Raike Branninger (gm)

WAS GESCHIEHT IM FARINDEL?

HONINGEN. In den letzten Wochen mehren sich Gerüchte, die über seltsame Naturerscheinungen in den südlichen Ausläufern des unheimlichen Farindel zu berichten wissen.

Die Gerüchte gehen in ihren Einzelheiten so weit auseinander, dass wir uns hier vorerst ersparen wollen ins Detail zu gehen. Allerdings sind sie auch nicht vollends als Spukgeschichten abzutun, denn wie uns bekannt wurde, ist im frühen Rahja immerhin eine Delegation des Tempels der Heiligen Teria von Honingen aus Richtung Winhall aufgebrochen, um den Dingen auf den Grund zu gehen.

Die Geweihten wurden allerdings überraschend an der Grafschaftsgrenze abgewiesen. Wenn Untersuchungen von Nöten wären, hieß es da keck, so würden sie zuvörderst durch Winhaller Geweihte vorgenommen. Begründet wurde diese Ungeheuerlichkeit mit einem uns bis dato unbekanntem Richtspruch, der die Winhaller Bevölkerung vor Übergriffen der Honinger Geweihtenschaft schützen soll.

Nach einiger Recherche mussten wir erkennen, dass dies anscheinend nicht so absurd ist, wie der fassungslose Leser auf den ersten Blick vermuten mag. Es gab tatsächlich im Phex des Jahres 25 Hal Übergriffe der Honinger Praioskirche, in deren Verlauf etliche Höfe am Südrand des Farindel in Flammen aufgingen.

Die Fanfare wird diese Angelegenheit weiter für Sie beobachten.

(mb)



ALBERNISCHE LIEDEGUT

ALBERNISCHE ROSEN

> VON MEREWYN CRUMOLD-CONNELEIGH (FH) <



Das graue Meer schlägt an die Felsen,
die Brandung vergeht im Sand.
Am Gartentor blüht eine Rose
wo einst meinen Liebsten ich fand.

Still stand er dort an einem Baume
und schweigend sein Blick zu mir sprach.
Zwei Herzen fanden sich im Traume
als er eine Rose mir brach.

Rosen, die ihr im Sommer blühtet,
fließt aus meinem Herzen so rot!
Unter Albernias Kindern wütet
mit goldener Lanze der Tod.

Nun tränkt, vergossen von Gareths
Knechten
albernisches Blut den Sand.
Für Reich und Krone wollt' ich fechten
und fiel von garetischer Hand.

Sommer verwehen und Blüten fallen.
Noch im Traum jener Sommernacht
hört' ich der Hörner Klang erschallen,
die riefen mich fort in die Schlacht.

Zu kämpfen fürs Reich in Darpatiens Bergen
zogen Albernias Kinder hinaus.
Da rief, bedrängt von ork'schen Schergen
uns die Mutter Albernia nach Haus.

Wie treu kannst du sein, du kalter Ostwind?
- Treuer als Menschen, fürwahr!
So trag nach Albernia diese Rose,
die mein Liebster mir steckte ins Haar.

Golgari, eh' auf schwarzem Flügel
du mich trägst übers Nirgendmeer -
flieg mit mir über Albernias Hügel,
dass der Abschied nicht wird mir so schwer.

Wer könnt' ihr Rufen hören und zagen?
Nicht hielt uns des Kaiserreichs Macht.
Wir kehrten, Leib und Ehr zu wagen
und ritten gen Westen zur Nacht.

Der Mühlinger naht', uns zu wehren,
und blutige Ernte er hielt:
Geübt, die Freunde zu verheeren
zerschlug er Albernias Schild.

Das graue Meer schlägt an die Klippen.
Wie im Schlaf liegt mein Liebster am Strand.
Kalt wie die See sind seine Lippen,
welk die Rose in seiner Hand.

Schon sinkt die Praiosscheibe nieder.
Träume, Liebster, und schlafe mir gut!
Bald weht der Wind von Westen wieder
und höher steigt schon die Flut.





Aus der Redaktion

ORKS IN ALBERNIA

eine BRIEFSPIELKAMPAGNE ZUM NACHSPIELEN

Der Orkensturm als Abenteuer

Die Handlung der *Schlacht um Winhall* wurde für das albernische Briefspiel, die anschließende Handlung für Spielrunden des albernischen Konvents entworfen. Ein albernischer Ritter ist daher DER Charakter für diese Kampagne. Doch auch außerhalb dieses Zusammenhangs sind die Ereignisse des Orkensturms in Albernia sicherlich geeignet, den Hintergrund für viele spannende Abenteuer zu liefern.

Der Orkensturm ist ein Krieg. Geeignet sind daher in erster Linie kämpferische Charaktere, die Grund haben, Albernia gegen die Orks zu verteidigen. Auch für magiebegabte Charaktere, wie Magier, Hexen oder Druiden (die in Albernia nicht selten öffentlich als Ratgeber im Dienste eines Adligen in Erscheinung treten) gibt es einiges zu tun. Geweihte, insbesondere solche der Rondra, Barden, die mit ihren Liedern die Stimmung hochhalten, Jäger oder einfaches Volk in der Landwehr sind für die Handlung vorstellbar.

Seefahrer, Gaukler, Tsa-Geweihte, Schelme oder ähnliches Volk werden es hingegen schwer haben, ein Betätigungsfeld für ihre Talente zu finden. Charaktere aus fremden Kulturen, mit Ausnahme der Thorwaler, haben wahrscheinlich keinen Grund, sich in die Kriege eines fernen Landes zu mischen.

Aufgrund des enormen Umfangs der Handlung ist diese nicht in der üblichen detaillierten Form dargestellt. Geschildert wird stattdessen eine allgemeine Situation an einem Ort und Ereignisse die sich im Zusammenhang ereignen. Sich das passende Material für die eigene Spielrunde zusammenzustellen, obliegt dem Spielleiter selbst.

Die Vorgeschichte

Bereits seit dem Ende des Jahres **32 Hal**, verdichten sich die Hinweise, dass sich im Orkland zahlreiche Schwarzpelze zu einem großen Heerzug vereinen. Zuvor war der Aikar Brazoragh durch ein göttliches Zeichen - eine Sonnenfinsternis - in seiner Führungsposition bestätigt worden, dadurch jedoch zugleich unter Zugzwang geraten.

Auf einer Jagd in den Wäldern bei Winhall im **Praios 33 Hal** hat Königin Invher eine Begegnung mit einer alten Frau, die sich als Farindel selbst offenbart. Von ihr erhält Invher die orakelgleiche Warnung von 2einem Sturm, der von Norden heranzieht“.

Ende Efferd **33 Hal** erscheint vor der andergastischen Stadt Teshkal ein ca. 1500 Köpfe zählendes orkisches Heer unter der Führung Sadrak Whassois und fordert freien Durchzug. Da die Verteidiger zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen sind und ihnen die Orks zugleich versichern, dass nicht Anergast ihr Ziel sei, beschließen sie, die Orks passieren zu lassen.

Dabei werden einige Ortschaften am Thurensee von den Orks geplündert und die andergastische „Flotte“ vernichtet.

Am **3. Travia 33 Hal** erreicht ein Bote des andergastischen Königs Efferdan vollkommen erschöpft Winhall. Mit ihm trifft die Nachricht vom Heerzug der Orks und dessen Ziel ein – Albernia.

Albernia ist trotz der vorangegangenen Andeutungen für eine Herausforderung solcher Größenordnung vollkommen unvorbereitet. Zwar war das Königreich seit dem lang zurückliegenden Bürgerkrieg von kriegerischen Handlungen auf eigenem Boden verschont geblieben, doch die ohnehin reduzierten kaiserlich-albernischen Truppen wurden trotz bereits bekannter Orkbewegungen zum Arvepass abgezogen und der Krieg im Osten hat auch die albernischen Kriegskassen geleert.

Im ganzen Königreich beginnen nun eilige Aushebungsmaßnahmen, während sich Winhall auf eine Belagerung vorbereitet.

Als die Nachricht von dieser Bedrohung Albernias und einer bevorstehenden Belagerung Winhalls mit fliehenden Kaufleuten nach Thorwal gelangt, entschließt sich Hetmann Tronde dem befreundeten Albernia mit einem Heer unter der Führung seiner Tochter zur Hilfe zu eilen.

Am **15. Travia** erreichen die Orks Winhall. An der Furt im Nordosten der Stadt steht ihnen die zahlenmäßig deutlich unterlegene Streitmacht der Gräfin Rhianna Conchobair gegenüber. Diese versucht in einem mit dem Mut der Verzweiflung geführten Kampf, die Furt und die Stadt solange zu halten, bis die Königin mit einem Heer heran ist.

Kapitel I - Die Schlacht um Winhall

Die Situation in Winhall

Winhall ist auf den Ruinen der alten Stadt Tommelsfurten gebaut, die schon einmal, vor rund 1700 Jahren von den Orks vernichtet wurde. In Winhall führt eine steinerne Brücke über den Tommel und eine Meile vor dem östlichen Stadttor bietet eine Furt einem Heer die Möglichkeit des Übergangs über Al-bernias Grenzfluss. Die Gräfin hat ihr gesamtes Lehensgefolge um sich geschart. Die ca. 400 Ritter, Sergeanten (berittene nichtadlige Kämpfer), Waffenknechte (einfache Fußsoldaten) und Landwehrlaute (überwiegend Bogenschützen und Pikeniere) erhalten durch einige Ordenstruppen schlagkräftige Unterstützung. Der Orden der Schwerter zu Gareth, der Orden vom Heiligen Zorn der Göttin Rondra und der Orden des Heiligen Hlúthar leisten den gräflichen Truppen ebenso Beistand wie einige von der Königin entsandte Ritter der Krone. Insgesamt stehen der Gräfin 500 Kämpfer zur Verfügung.

Der Abriss der Brücken über den Tommel gehört zu den er-



sten Verteidigungsmaßnahmen. Vorräte und Waffen, Decken, Baumaterial, Öl und Brennholz werden in den Speicher der Stadt eingelagert. Die Truppen selbst lagern jedoch nicht innerhalb der Mauern. Eine halbe Meile südlich der Furt, die das vermutete Hauptziel des Schwarzen Marshalls darstellt, ließ die Gräfin ein befestigtes Feldlager errichten mit dem festen Ziel, von hier aus den Orks den Übergang über den Tommel zu verwehren. Die Furt selbst lässt sie mit langen angespitzten Pfählen bewehren.

Ihr Gegner scheint es zunächst nicht eilig zu haben. Gleich nach der Ankunft lässt auch Sadrak Wassoi ein Lager am Nordufer anlegen. Mit sich führt er einige große geschützbewehrte Flöße – die andergastische Flotte aus dem Thurensee. Diese werden zu Wasser gelassen und vertäut. Nun nehmen sie das Feldlager der Gräfin unter Beschuss.

Ereignisse

Eine Falle

Gleich in den ersten Tagen versuchen die Orks die Furt zu stürmen. Doch ihr Angriff wird mit relativer Leichtigkeit noch von den Bogenschützen abgewiesen. Während die meisten einen Sieg feiern, sind andere skeptisch – ihnen scheint dieser Sieg zu leicht gewesen zu sein.

Tatsächlich: In der Nacht erklingen unheimliche Gesänge. Aus dem Uferschlamm erheben sich die gefallenen Orks und wanken auf das Lager zu. Die Landwehr ergreift beim Anblick der Untoten in Panik die Flucht. Erst ein massiver Angriff der Ritter vernichtet die wandelnden Leichen. Dabei geraten die Ritter jedoch in eine Falle. Die Wucht ihres Angriffs trägt sie bis zum schlammigen Tommelufer zwischen die eigenen Pfähle. Hier warten Schwarzpelze, die im Schutze der Nacht heimlich über die Furt gekommen sind.

Im folgenden Gefecht können die Orks zwar besiegt werden, doch ein großer Teil der schweren Reiterei, der einzigen Waffe mit der die Menschen überlegen waren, wird vernichtet.

Der Wolf im Schafspelz

Mit einem magischen Ritual entsendet ein Orkschamane den Geist eines rituell getöteten Kriegers in den Leib einer menschlichen Frau. In dieser Tarnung dringt *der Agent* in Winhall ein und setzt die Vorratsspeicher in Brand. Vor allem Decken und Brennmaterial werden zerstört.

Kurze Zeit später wird Rhiannod ni Niamrod, die Baronin von Aiwallsfest ermordet – eine weitere Tat des *Agenten*.

Im Rücken der Front

Die Tommelfurten mögen die einzige Stelle weit und breit sein, an der ein ganzes Heer über den Fluss setzen kann, doch einer kleinen Gruppe von 100 Orks gelingt weiter südlich bei Ortis ein Übergang. Sie plündern und brandschatzen die Umgebung und greifen schließlich sogar die Burg Sidh Cuill an.

Hier werden sie abgewehrt, doch die dazu vom Heer der Gräfin abgezogenen Truppen des Barons von Weyringen, Bragon Fenwasian, fehlen bei Winhall.

Rondra, Efferd helft! Lasst es regnen!

Die Lage in Winhall wird immer verzweifelter. Mit vielen kleinen Angriffen werden die Streiter zermürbt. Allen ist klar, dass die Verteidiger dem nächsten großen Angriff nicht werden standhalten können. Noch einmal ruft daher die Gräfin am **25. Boron** alle Kämpfer zu einem Rondra- und Efferddienst und zu einem gemeinsamem Gebet. Noch während des Gebets an den Gott des Wasser fängt es an zu regnen. Der strömende Regen hält viele Tage an. Er lässt den Pegel des Tommels steigen und verwandelt das Flüsschen in einen reißenden Strom, welcher sogar die verhassten Geschützflöße der Orks zerstört. Die Furten sind unpassierbar und Winhall hat einen letzten Aufschub.

Aneirin

Ein etwa dreißig jähriger Mann, der von Beruf Goldschmied ist. Aneirin ist sensibel und eher zart besaitet. Er ist klein, still und hat große Angst vor dem Kampf. Er hat eine Frau und drei Kinder. Er gibt seiner Familie von seiner eigenen dünnen Ration ab und erzählt viel von seinen Kindern.

Einer der Charaktere sollte sich mit dem Landwehrmann anfreunden. In Unterhaltungen mit ihm können so die vergangenen Ereignisse reflektiert werden.

Winhall brennt!

Am **7. Hesinde** erklingen Trommeln und Beschwörungsgesänge vom nördlichen Tommelufer. Die Gesänge dauern sieben Tage an. In dieser Zeit beginnen die Temperaturen zu fallen. Der Mangel an Decken, Brennmaterial und die Feuchtigkeit der vorangegangenen Tage wirken sich nun aus. Das gesamte Winhaller Heer friert und zittert. Am **10. Hesinde** wird ein Wachposten erfroren aufgefunden. Von da an sterben in jeder Nacht Menschen an Erfrierungen. Am **13. Hesinde** friert der Tommel zu: Ein Ereignis, das im milden albernischen Klima zuletzt vor 20 Jahren eingetreten ist. Von Stunde zu Stunde wird das Eis dicker.

Vereinzelt macht sich Panik breit. Auch Aneirin kämpft mit der Angst und kann nur durch den Zuspruch der Charaktere von einer Flucht abgehalten werden.

Am Abend des **14. Hesinde** nimmt das orkische Heer am Nordufer Aufstellung. Die zermürbten, geschwächten und zitternden Winhaller Truppen hocken stundenlang auf dem Schlachtfeld und warten bar jeder Hoffnung auf den letzten Angriff.

In der Nacht zum **15. Hesinde** überqueren die Orks den Tommel, umfassen die gräflichen Streiter an den Flanken und vernichten diese vollständig. Nur einige wenige entkommen in den Farindel. Gleichzeitig stürmen weitere Orks über den Fluss in die zur dieser Seite nahezu unverteidigte Stadt und nehmen Winhall im Handstreich.

Gräfin Rhianna Conchobair fällt scheinbar, gerät aber tatsächlich in Gefangenschaft. Reichsritter Meran zu Naris fällt. Die Pfalzgräfin Fennwyn ni Bennain zieht sich mit einigen Getreuen auf Burg Tommelgau zurück und verteidigt die Burg noch einige Tage gegen den Feind. Bei der Verteidigung fällt auch die Pfalzgräfin.





Einige Werte

Erfahrener Ork:

Mu 13 LE 40
At 13 MR 2
Pa 10 RS 2
TP W+6 (Arbach)

Kriegsoger:

Mu 18 LE 45
At 12 MR 0
Pa 9 RS 4
TP 3W+4
(großer Gruufhai)

Normaler Ork:

Mu:11 LE 30
At: 11 MR -1
Pa: 9 RS: 1
TP:W+4 (Arbach)

Kriegshund:

Mu 20 LE 20
At 12 MR -5
Pa 5 RS 1
TP W+6

Kapitel 2 – Vor Honingens Toren

Die Situation in Albernia

Der Schwarze Marschall gönnt seinem Heer in Winhall eine kurze Regeneration und frischt hier seine Vorräte auf. In der auf die Erstürmung Winhalls folgenden Woche fällt mit wenigen Ausnahmen ganz Winhall in orkische Hand bevor Sadrak Whassoi seine Truppen auf Honingen zu marschieren lässt. Zeitgleich lässt Königin Invher weiter in ganz Albernia Truppen ausheben. Während der Graf von Bredenhag sich Zeit lässt, versammelt sie die Kontingente der Grafschaft Honingen und der Stadtmark gerade rechtzeitig in der Stadt Honingen, bevor dort das Heer der Schwarzpelze erscheint.

In der Zwischenzeit hat sich in Thorwal unter größtmöglicher Geheimhaltung der *Jurgazug* gesammelt, ist auf dem Seeweg nach Süden aufgebrochen und hat unter dem Schutz magischen Nebels die Einfahrt in den Tommel gewagt.

Als jedoch unerwartet der Fluss zufriert und mehrere Drachenschiffe beschädigt werden, endet die Fahrt der Nordleute, die ihren Rückweg zudem durch die mittlerweile alarmierten nostrischen Truppen blockiert sehen.

In Fairnhain werden die Drachenboote des Jurgazugs instand gesetzt und rudern, den nostrischen Soldaten ausweichend, den Gemhar stromaufwärts. Als dieser selbst für die flachen Boote zu seicht wird, werden die Boote auf dem Landweg weiter nach Bockshag und von dort unter Zuhilfenahme mehrerer schwerer Ochsenkarren durch das Seenland zur albernischen Küste geschleppt.

Ereignisse

Eine letzte Bitte

Aneirin wird im Kampf vom Ork Drasok tödlich verwundet und bittet sterbend seine Kameraden, sich um Frau und Kinder in Winhall zu kümmern. Die Charaktere können vom Schlachtfeld entkommen und erreichen die Gassen des brennenden Winhall. Überall sind Orks, welche die Stadt über den zugefrorenen Tommel und durch die ungeschützten Hafenanlagen gestürmt haben. Voller Entsetzen müssen die Charaktere erkennen, dass die Stadt schon gefallen ist und Orks plündernd, mordend und brandschatzend durch die Gassen ziehen. Sie werden Zeuge des Todes der jungen Frau Aneirins und ihrer beiden Kinder. Nur die jüngste Tochter überlebt in einem Versteck und kann von den Charakteren gerettet werden. Dabei stoßen sie wieder auf den Ork Drasok, der im Duell mit einem Charakter sein Auge verliert und

dadurch zum persönlichen Feind des Charakters wird.

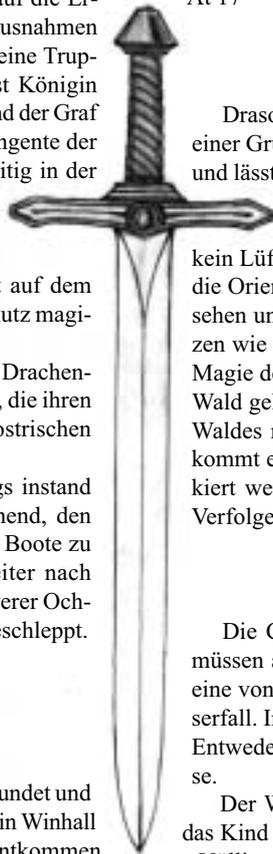
In der Stadt werden die Charaktere Zeugen, wie die Gräfin von Orks umzingelt wird und schließlich fällt. Als die Charaktere vom Kampfgeschehen fortgetrieben werden, sollten sie im Glauben sein, die Gräfin sei tot. Mit Mühe und Not entkommen die Charaktere ins Dunkel des unheimlichen Farindelwaldes.

Drasok

Ein Hüne unter den Orks in schwarzem Pelz. Drasok verachtet Menschen als Schwächlinge und hofft im Feldzug auf leichte und fettere Beute. Unglücklicherweise ist er auch nicht dumm und wird so zum argen Widersacher. Das die Charaktere ihm in der Schlacht die Stirn boten, empfindet er als Ehrverlust, um so mehr, da er den Makel des verlorenen Auges nur mit Blut zu tilgen glaubt. Fanatisch steigert er sich in die Jagd auf die Charaktere.

Drasoks Werte

Mu 17 Kl 12 Ch 13 In 11 Ff 9 Ge 12 Kk 16
At 17 Pa 12 Le 55 Rs 3 Mr 5 Tp W+8 (Byakka)



Flucht durch den Farindel

Drasok, der nun Einäugige, nimmt mit zwei Kriegsogern und einer Gruppe von rund 20 Orks die Verfolgung der Charaktere auf und lässt sie nicht zur Ruhe kommen. Schon bald ereilt jedoch alle das Gefühl, beobachtet zu werden. Der Wald ändert plötzlich seine Gestalt, die Bäume wispern im Wind obwohl kein Lüftchen weht und plötzliche Hindernisse tun sich auf. Auch die Orientierung fällt schwer. Hinter Wolken sind keine Sterne zu sehen und Sonne und Mond gehorchen nicht den gleichen Gesetzen wie außerhalb des Waldes. Da anscheinend auch Farindel die Magie der Orks fürchtet, werden die Charaktere jedoch durch den Wald gelassen. Anders ihre Verfolger, denen ob der Gefahren des Waldes mal um mal ihre Gegner entkommen. Kurz vor Lileyan kommt es zu einem Scheinfinale mit Orks, die von Wölfen attackiert werden. Die Charaktere entkommen in dem Glauben, ihre Verfolger abgehängt zu haben.

Szenen im Wald

Die Charaktere werden nachts überraschend angegriffen und müssen auf der Flucht alles zurücklassen. Die Flucht führt sie in eine von einem Bach eingeschnittene Schlucht bis zu einem Wasserfall. In völliger Dunkelheit stehen die Charaktere vor der Wahl: Entweder ein aussichtsloser Kampf, oder der Sprung ins Ungewisse.

Der Wald versteckt die Charaktere vor ihren Verfolgern, aber das Kind beginnt zu weinen.

Völlig unvermutet finden die Charaktere einen toten Ork. Er muss auf dem Waldboden gestürzt und mit der Brust in einen spitzen Ast gefallen sein. Zugleich steckt jedoch seine Axt in einem Baum und es schaut so aus, als sei der Baum um die Axt herumgewachsen.

Burg Lileyan

Ein kurze Verschnaufpause. In der Burg werden die Charaktere vom alten Reichsedlen Leomar und seiner sehr viel jüngeren Frau empfan-



gen, die den Charakteren ob ihrer mysteriösen Ausstrahlung rätselhaft bleibt. Hier erfahren sie vom Sammeln des königlichen Heeres. Die beiden begleiten die Charaktere mit fünf Kämpfern aus der Burg nach Süden, dem Verlauf des Gemhar folgend.

Barras Gorbai

Die Charaktere erreichen das versteckte Traviakloster Barras Gorbai, in das sich zahlreiche Flüchtlinge zurückgezogen haben, die hier von der Äbtissin Morrigan ni Llud und einer Tochter des reichsedlen Leomar betreut werden. Schon bald verdichtet sich auch hier die Bedrohungslage mit Nachrichten, die davon künden, dass nicht nur der Schwarze Marschall nach Süden zieht, sondern sich weitere orkische Kämpfer dem Kloster nähern, darunter ein einäugiger Hüne. Die Äbtissin will jedoch im Vertrauen auf die Göttin im Kloster bleiben und bittet die Charaktere nur, der Königin von ihrer Lage zu berichten und nach Möglichkeit für Heilmitteln für Verwundete und Kranke zu sorgen.

Finale

Kurz bevor die Charaktere den Südrand des Waldes erreichen, werden sie an einer Schlucht von ihren Verfolgern gestellt. Ein Oger versperrt den Weg hinüber - ein riesiger Baumstamm liegt quer über der Schlucht - und von hinten werden sie von Drasok und weiteren Orks bedrängt. Mit Mühe sollte es gelingen, den Weg freizukämpfen und den Baumstamm in die Schlucht zu stürzen und so die Verfolger loszuwerden. Drasok sollte diesen Kampf überleben. Er wird den Charakteren später noch als Gegner gegenüberreten.

Szenen im Kampf

Ein Charakter kämpft mit dem Oger, während die anderen die Orks von hinten zurückhalten. Der Charakter stürzt gemeinsam mit seinem Gegner vom Baumstamm und kann sich noch gerade so festhalten. Über dem Abgrund hängend, geht der Kampf für die anderen weiter.

Während die Charaktere versuchen, den Baumstamm in die Schlucht zu stürzen, um so die Verfolger endgültig loszuwerden, muss ein Kämpfer auf diesem stehen bleiben, um die Gegner zurückzuhalten. Ein Heldentod?

Anderswo

Thorwaler in Albernia

Wie bereits erwähnt, ist den Thorwalern der Rückzug auf dem Tommel versperrt, so dass sie über den Gemhar und schließlich auf dem Landweg mit getragenen Drachenbooten nach Bockshag ziehen müssen.

Während von dort das Heer versucht zum Meer zurückzugelangen und über das Delta des Großen Flusses vorzustoßen, setzt sich ein einzelner Trupp von Thorwalern in Bockshag ab, um sich im Auftrag Jurgas zum Heer Invhers durchzuschlagen und die albernische Königin von der heranrückenden Unterstützung zu unterrichten. Hierbei müssen sich die Boten allerdings durch von Orks kontrolliertes Gebiet durchschlagen, um schließlich beim Banner Invhers anzugelangen.

Dort nehmen sie an einer Besprechung am Feldherrntisch mit Invher und Franka Salva teil.

Windhag

Die Charaktere sammeln sich aus eigenem Antrieb in Kyndoch, um vom da aus den Großen Fluss nach Crumold zu überqueren und ihren albernischen Nachbarn zur Hilfe zu eilen. In Kyndoch werden sie Zeuge vom Eintreffen der ersten Flüchtlinge aus Winhall. Darunter befinden sich auch die Körper einiger Menschen, die in einem orkischen Ritual von den Geistern orkischer Krieger beseelt wurden..

Als unerkannt eingeschleuste *Agenten* der Orks setzen diese den Kyndocher Hafen in Brand. Dass dabei nicht der komplette Hafen und die in ihm liegenden Schiffe vernichtet werden, ist dem Einsatz der Charaktere zu verdanken (s.a. das Szenario *Orkspuren im Schnee* in dieser Ausgabe des Beleman).

Als die Charaktere in Honingen eintreffen, werden sie zu einer Beratung am Feldherrntisch eingeladen, um von den Geschehnissen in Kyndoch zu berichten.

In Honingen

Unter der Führung von Gräfin Franka Salva Galahan wird in Honingen mobilgemacht. Im Auftrag Frankas werden einige Charaktere als Späher in den Norden gesandt. Dabei stoßen sie in einem Flüchtlingstreck auf den apathischen Burgsass Sarim, den sie ins Lager geleiten, wo er später der Königin über die Ereignisse in Winhall berichten soll. Der Körper des Burgsassen wurde jedoch in einem Ritual mit dem Geist eines Orkkriegers beseelt, der den Auftrag hat, Invher zu töten.

In Honingen sammelt sich das Aufgebot der Gräfin mit dem Heer der Königin aus Havena, wobei bei einer ersten Besprechung nicht nur die Gräfin und die Königin, sondern auch die Spieler zusammenkommen.

In der Stadtmark

Die Charaktere erleben die allgemeine Mobilmachung in der Stadtmark Havena unter der Führung des Marktvogts Ardach Herlogan und Königin Invhers. Die Charaktere werden beauftragt, dem Heer vorweg nach Honingen zu reisen - wo sich das Aufgebot der Gräfin mit dem der Königin aus der Stadtmark versammelt - und Gräfin Franka Salva eine Botschaft zu überbringen (Inhalt mag beispielsweise die genaue Truppenstärke und der erforderliche Raum bei der Einquartierung sein).

Dazu reisen sie stromaufwärts über Altenfaehr, Weidenau und Hannover, wobei sie auch den Gundelwald in Draustein passieren. Dort erfahren sie durch die Erzählungen des Hirten Gwennir von alten Sagen, demnach die Orks hier zur Zeit ihrer Herrschaft in Albernia ein Heiligtum errichtet hätten und auch die letzte Schlacht gegen die Albernier unter Selma Bragold ausgetragen hätten.

Auch in diesem Fall treffen bei einer ersten Besprechung nicht nur die Gräfin und die Königin, sondern auch die Charaktere zusammen.

Am Feldherrntisch

Die Charaktere, gleich ob sie aus Winhall, Honingen, dem Windhag,





Thorwal oder der Stadtmark kamen, nehmen am Feldherrntisch an einer Besprechung der Lage teil. Hier entscheidet sich der weitere Weg der Spieler, wenn sie die Möglichkeit haben, sich als Freiwillige für ein schwieriges militärisches Kommando zu melden.

Während das königliche Heer in bzw. vor Honingen lagert, haben die Orks nördlich der Stadt ihr Lager aufgeschlagen. Beide Heere sind durch einen kleinen Bach getrennt, der zwar nicht groß ist, dessen sumpfiges Ufer jedoch einen Angriff der Reiterei, die Hauptwaffe der Königlichen, verhindert. Von besonderer Bedeutung ist daher eine kleine Brücke. Die Runden kommen zu dem Schluss, dass ein kleines Kommando von Freiwilligen versuchen soll, diese Brücke während der Nacht im heimlichen Handstreich zu nehmen, um so den Angriff der Reiterei am nächsten Tag vorzubereiten. Hier können die Charaktere selbst entscheiden, ob sie an diesem Kommando teilnehmen wollen.

Optional 1 - Kommando „Brücke“

Haben sich die Charaktere freiwillig gemeldet, verlassen sie das Lager im Schutze der Nacht und dringen zur Brücke vor. Dort erkennen sie jedoch, dass diese keineswegs im erwarteten Maße bewacht wird. Nach kurzem, heftigem Kampf sind die Wachen überwunden und es stellt sich heraus, dass das dahinter liegende Lager der Orks leer ist und nur die noch brennenden Wachfeuer aus der Ferne den Eindruck eines lagernden Heeres vermitteln. Sadrak Wassoi und sein Heer selbst sind jedoch schon vor Stunden abgerückt und haben schon einen deutlichen Abstand zum albernischen Heer gewonnen. Mit dieser Nachricht kehren die Charaktere zur Königin zurück.

Optional 2 - Das Attentat

Haben sich die Charaktere nicht freiwillig gemeldet, verlassen sie nach Ende der Beratungen den Feldherrnraum. Dabei entdecken sie Anzeichen dafür, dass jemand heimlich in die Stadt und in den Grafenpalast eingedrungen ist. Sie eilen zum Beratungsraum zurück und kommen gerade noch rechtzeitig, um einer Gruppe von Attentätern unter Sarim zuvorkommen, die versuchen Invher und Franka zu töten. Zwar werden die Angreifer überwältigt, doch Invher wird von einem der Mörder mit dem Dolch verwundet – scheinbar ein harmloser Kratzer... (Fortsetzung folgt im nächsten Kapitel, das in der nächsten Ausgabe des Beleman enthalten sein wird.) *(rba)*

WEITERES ZU „DER KÖNIGIN DANK“

Der Artikel wurde absichtlich offen gehalten, um zu ermöglichen, Charaktere der eigenen Runde auf diese Weise zu ehren. Allerdings sollte den Helden deutlich gemacht werden, dass das Freundschaftspfand vor allem ein Symbol und eine enorme Ehre darstellt. Wenn man nicht im Ansehen sinken will, sollte das Königshaus nur im äußersten Notfall um Hilfe gebeten werden – sonst kann man diese Gunst auch schnell wieder verlieren!

Ansonsten bietet das Freundschaftspfand aber auch Ansatzpunkte für ein kurzes Intrigen-Szenario: Der Verlust eines solchen Ringes z.B. würde einen unvergleichlichen Gesichtsverlust bedeuten, weshalb der Gegner eines Geehrten Interesse daran haben könnte, den Ring an sich zu bringen.

ORDEN DES HEILIGEN ZORNS DER GÖTTIN RONDRA

„Wackere Heldinnen und Helden von aufrechter Gesinnung sind hiermit aufgerufen, um in unseren Reihen wider die Finsternis zu streiten. Ob ihr nun von einfacher Herkunft, oder eine erfahrene Kriegerin von Adel seid; dies mag uns einerlei sein. Im nie endenden Kampf gegen das Böse sind wir alle gleich. Denn dabei gilt: Einer für alle, alle für einen! Heiliger Zorn! Gerechter Zorn! In nominae rondrae!“

Irdisch: Um unser Briefspiel zu erweitern suchen wir schreibwütige Mitspieler, die mit ihrem Helden unserem Orden zunächst als Novize beitreten wollen. Lasst uns gemeinsam gegen die Schergen der Heptarchen, die Horden des Aikar Brazoragh und andere finstere Mächte von unseren Wachten in Tobrien, Garetien, Albernien, Darpatien, Greifenfurt, Weiden und Almada ziehen. Seid also herzlich Willkommen und besucht auch unsere Homepage auf: www.rondraszorn.de

Für weitere Informationen meldet euch bei Interesse bei:
Alexander Zdralek, Niederdorfstraße 1, 65824 Schwalbach/ Taunus
oder via Limbus unter:

Adran.vonBredenhag@rondraszorn.de



MEINE REISE NACH HARBEN

AUS DEM TAGEBUCH DES SIGHELM BEISCHLÄGER AUS HAVENA

... Nun besuchte ich endlich unseren ehemaligen Nachbarn, Wilbig Becherhutzel, der im letzten Herbst nach Harben gegangen war, um dort eine Taverne zu eröffnen.

„Ein Militärhafen, Sighelm, denk doch mal“, hatte er zu mir gesagt, „Matrosen und Seesoldaten, die ihren Sold ausgeben wollen und nirgendwo sonst hin gehen können!“. Und so hatte er Sack und Pack, Familie und Großeltern in einen Kahn nach Harben gesetzt.

Jetzt sollte ich Wilbig wieder sehen, und es konnte kein schlechterer Zeitpunkt sein. Die schmucke Schänke am Hafen war zwar recht gut gefüllt, und der gute Wilbig wedelte fröhlich mit seinen langen Armen und manövrierte seine dürre

Gestalt in Windeseile durch die Bänke, als er mich sah. Doch später seufzte er tief und klagte über Matrosen, die mit Ausreden über ausbleibende Soldzahlungen die Zeche prellen wollten, und über hochnäsige Jung-Offiziere, die die anderen Gäste verspotteten. Den Hafen der Westflotte hatte er sich anders vorgestellt, vielleicht wie in den Geschichten aus der Retozeit: singende Matrosen in den Rahen, scherzende Offiziere mit Federhüten auf den Straßen. Doch nun waren es täglich weniger Gäste, die obendrein weniger zahlten, und schon klagte Wilbig noch, dass einer seiner liebsten Stammgäste, eine Richtschützin auf einer Galeere, ihm bald fehle. Sie habe ihm oft geholfen, Betrunkene vor die Tür zu setzen, doch nun habe sie ihm eröffnet, sie würde den Abschied

von der Flotte nehmen, denn sie habe Arbeit im Inland gefunden.

Aus Becherhutzels Taverne nahm ich den Eindruck mit, dass ich unseren alten Nachbarn bald in Havena wieder sehen würde. Seine Eindrücke von Harben waren viel zu düster gefärbt. Nur eine Straßenecke weiter traf ich zum Beispiel eine Geschützbaumeisterin, die fröhlich ihrem letzten Handelspartner hinterher winkte; sie erzählte jedem Passanten freudestrahlend, dass sie die drei Rotzen, schon vor Monaten von der Westflotte bestellt, endlich verkauft habe. Seltsam nur, dass ich auf einer Wanderung durch den Hafen bei den wenigen Galeeren, die dort lagen, nur Geschütze aus altersgrauem Holz entdecken konnte.

(jvv)

MENSCHENOPFER IN DEN BERGEN UNHEILIGES BRAUCHTUM BREITET SICH AUS

HARBEN. Grauenhafte Nachrichten dringen aus den kaum zugänglichen Gegenden der Markgrafschaft nach Harben. Allem Anschein nach soll es zu verderblichen Menschenopfern gekommen sein, mit denen Verblendete den Drachen besänftigen wollen.

Auch wenn der Adel und die Kirchen dieses Verhalten einhellig und schärfstens verdammen, sind einige abgelegene Dörfer in der Wildnis der Windhagberge jüngsten Berichten zufolge doch dazu übergegangen, einmal im Mond dem Wurm von Windhag einen Jüngling oder eine Jungfrau zum Fraß vorzuwerfen. Per Los wird bestimmt, wer nächstens an einen Pfahl gebunden wird und „zum Wohle der Gemeinschaft“ von den Mäulern des Lindwurms zerfetzt werden soll.

Das Schrecklichste ist jedoch, dass obwohl der Wurm auch weiterhin Steinbrüche heimsucht und die verwerflichen Opfe-

rungen offensichtlich keinerlei Wirkung zeigen, dass die Menschen der Berge nicht ablassen von diesem götterlästerlichen Tun. Nein, der Brauch scheint sich sogar noch weiter auszuweiten!

Der zwergische Baron von Widdernhall, Gringulf Sohn des Gromosch, forderte deshalb endlich ein entschlossenes Vorgehen gegen das Drachengezücht, dessen Einfluss das Schlechteste in allen Wesen hervorbringe. Markgraf Radulf Eran Galahan veranlasste in etwa zur gleichen Zeit, nach Drachentöttern zu suchen, die den Windhag vom grausamen Wurm befreien können (siehe auch den Artikel *Nordmark-Zwerge gegen Windhag-Wurm* in dieser Ausgabe). Trotz der bekanntlich leeren Schatullen der Admiralität – im Rondra verweigerten Matrosen aufgrund ausbleibender Soldzahlungen gar ihren Dienst – wurde eine Belohnung in Höhe von 400 Dukaten ausgelobt.

(jr)



NORDMARK-ZWERGE GEGEN WINDHAG-WURM

Der Wurm von Windhag betrifft das Leben eines jeden westlich vom Großen Fluss, vom Pfalzgrafen bis zum Schafhirten. Rea Kerynin unterhielt sich Ende Rondra in Elenvina mit dem Schäfer Ille.

RK: Ille, du hast mir erzählt, dass du deine Herde üblicherweise durch Weißengau treibst. Wie kommst du überhaupt nach Elenvina?

I: Na, im Sommer ist der Drache immer wieder über die Berge geflogen, und meine Tiere wurden jedes Mal ganz unruhig. Und dann hat mir Utsinde die Köhlerin erzählt, eine Bande Goblins treibt sich jetzt hier rum. Die sind sonst in den Bergen, aber jetzt haben sie Angst vor dem Drachen und sind in die Hügel in Widdernhall gezogen. Da habe ich meine Tiere lieber in Richtung Fluss getrieben, und der Herr Baron Gringulf hat's mir freundlich erlaubt.

RK: Doch dann hast du für eine Zeit deinen Beruf gewechselt.

I: Genau, da war eine Gruppe Zwerge, die suchten einen Führer in die Berge, um den Drachen zu bekämpfen. Drei Wagen hatten sie dabei, auf zweien waren große Katapulte für Lanzen, und ein Karren mit riesigen Speeren.

RK: Wo kamen die Zwerge denn her?

I: Der Herzog hatte sie damit beauftragt, den Lindwurm im Windhag zu erlegen. Sie waren nämlich Drachentöter, und weil die Windhager mit dem Drachen nicht fertig werden, haben sie beim Herzog um Hilfe gefragt. Und da hat der die Zwerge geschickt. Finde ich ja gut, dass der Herzog das macht und uns hilft. Also habe ich meine Tiere für eine Woche im Gatter bei Siebenbirken gelassen und habe ihnen den Weg gezeigt bis zu den Hügeln unter dem Zuckerhorn, wo die Ruine steht. Aber da sind ja nur acht angekom-

men, und die haben ...

RK: Warum denn nur acht? Waren es nicht erst sechzehn?

I: Jau, das war nach zwei Tagen, als wir den Fluss schon nicht mehr sehen konnten. Da sagten sechs von denen, dass der Windhag verboten ist und sie nicht weiter dürfen. Sie sagten, sie können ja hier auf den Drachen warten. Dann hat der Anführer in der Zwergensprache ganz viel geschimpft, und dann hat einer von denen, die nicht weiter wollten, mit seiner Axt die Räder des Trosswagens zerschlagen und gesagt, jetzt geht's nicht weiter. Der war vielleicht dickköpfig. Na, dann hat der Anführer gesagt, sie ziehen jetzt ohne den Rest weiter. Aber dann haben wieder andere gesagt, man muss zu sechzehn oder acht gehen, aber nicht wenn man zehn Zwerge ist, und dann wollten noch zwei da bleiben. Also waren's nur noch acht. Die haben dann jeden Abend diese Pauken gehauen und auf einem Horn geblasen, das war ein Krach, da war ich froh, dass ich meine Tiere nicht dabei hatte. Die Zwerge meinten, das muss so sein, wenn man auf Drachenjagd geht. Und dann waren wir endlich an der Ruine. Da haben die Zwerge gemeint, sie bezahlen mich jetzt, sonst wird's ja noch teurer, und dann bin ich schnell zu meinen Tieren zurück.

RK: Wie wollten denn die Zwerge den Drachen bekämpfen?

I: Sie wollten die zwei Katapulte aufbauen und dann den Lindwurm in die Falle locken. Sie sagten, die Lanzen sind heilige Waffen aus den alten Zeiten, als sie dauernd gegen Drachen gekämpft haben. Und eine Steinkiste hatten sie dabei, da war was drin, das den Drachen anlocken sollte. Ich hoffe, sie haben es geschafft. Aber nachsehen gehe ich nicht, wo der Winter kommt. Da bleibe ich im Tal. Im nächsten Frühling werde ich wohl mal nachsehen, wo sie geblieben sind.

(jr)

(jvv)

SCHATTENGRUNDPASS IST FREI!

HARBEN. In den vergangenen Monaten war der Schattengrundpass, die wichtigste Anbindung Harbens an das zentrale Mittelreich, aufgrund der Gefahr durch den Wurm von Windhag unpassierbar. Seitdem sich jedoch durchgesetzt hat, dem Lindwurm Tribut in Form von Waffen und Rüstungen darzubringen, ist die Querung des Passes wieder möglich.

Dem vernehmen nach verdankt der Windhag diese Entdeckung der Zehntfrau Franka Ulfahan, die die Pfalzgrafschaft Weißengau in Abwesenheit des Pfalzgrafen Rateral Bedwyr Sanin verwaltet (die Fanfare berichtete). Auf einer Queste in die Windhagberge auf der Suche nach den sterblichen Überresten des vormaligen Pfalzgrafen von Harmhag, sei ihr Trupp vom Drachen überfallen worden und habe sich nur retten können, indem man Waffen und Rüstungen in einen Abgrund warf, heißt es. Die Dame Ulfahan: „Der Wurm kümmerte sich nur noch darum, auch den kleinsten Dolch und selbst die gepanzerten Handschuhe zu bergen, und belästigte uns auch auf dem Rückweg nicht mehr“.

Diesem Vorbild folgen nun die Reisenden, die über den Schattengrundpass reisen, indem sie an besonderen Geländemarken ein Tribut entrichten und schartige Waffen, unbrauchbare Schilde oder altes Rüstzeug weithin sichtbar ablegen. Auch wenn den meisten bei einer derart *gesicherten* Überquerung trotzdem noch vor Angst fast das Herz zerspringen mag, so scheint dieses Opfer doch zu wirken. Eine Gruppe Söldlinge, die trotz Warnungen schwer bewaffnet von Widdernhall aus über den Pass gezogen war, verschwand hingegen spurlos.





MEISTERINFORMATIONEN ZU NORDMARK-ZWERGE GEGEN WINDHAG-WURM

Die Barone Windhags haben auf dem Reichskonvent beschlossen, jede nur denkbare Hilfe gegen den Lindwurm anzunehmen. So sendet Herzog Jast Gorsam auf Bitten des Markgrafen einige Zwerge, keineswegs erfahrene Drachentöter, sondern eher Gelehrte - bewandert in den alten Aufzeichnungen aus den Drachenkriegen und in der Mechanik der alten Drachenlanzen-Katapulte. Helden bieten sich als Führer an, ebenso können sie versuchen, die Zwerge zu überreden. Da die Expedition aber ein unangenehmes Ende finden wird, sollten die Zwerge (aus Kostengründen) möglichst schnell auf die Hilfe der Helden verzichten.

Alternativ könnte Elenvina, nachdem einige Zeit nichts

von den Zwergen zu hören war, die Helden auf die Suche schicken. Neben den zertrümmerten Geschützen können vielleicht noch ein oder zwei Überlebende geborgen werden, aber das Wichtigste ist den Zwergen der Inhalt der mysteriösen Steinkiste - ein altes Signalthorn. Wenn die Helden so dumm sind, es zu benutzen (es ist kein Ton zu hören, wohl aber ist es magisch), sehen sie sich bald dem Lindwurm gegenüber.

Die Suche nach den Zwergen eignet sich auch als Einstieg in das Abenteuer „Der Wurm von Windhag“ von Peter Diehn aus dem im Juni erscheinenden Abenteuersammelband „Drachenfeuer“.

(jvv)

ORKSPUREN im schnee

Dieses Szenario ist vom Typ *Identifiziert den Schurken und verhindert die Beschwörung*. Es spielt im Hesinde 33 in Kyndoch und eignet sich für alle Charaktertypen aus dem nördlichen Aventurien, außer Orks natürlich. Die Heere der Schwarzpelze sind kürzlich im nördlichen Albernia eingefallen, und in Kyndoch sammelt sich im Beisein der Helden ein winziges windhager Entsatzheer, um den nördlichen Nachbarn zur Hilfe zu kommen. Einzelne Sabotageakte gegen die Anführer der Krieger oder gegen die Transporteinrichtungen lassen vermuten, dass der Entsatz gezielt behindert wird. Die Helden müssen nun die Verursacher finden und den finalen großen Sabotageakt verhindern.

Hintergrund

Vor wenigen Tagen erschien eine Gruppe von etwa 50 Flüchtlingen aus den Grafschaften Winhall und Honingen und brachte mit sich die Kunde, dass der Ork die Stadt Winhall genommen habe und nun südlich gen Honingen ziehe, wo das albernische Heer sich zur Schlacht rüste. Ihr Anführer, Junker Finnwain dun Sili, und der Stadtrat bringen die Albernier im Traviatempel und in der Stadt unter. Die Nachrichten überzeugen einige Ratsherren, dass es besser sei, dem Feind frühzeitig entgegen zu treten, als zu hoffen, dass die Stadt ungeschoren bleibe. Dennoch findet Stadtmeister Efferdan Windock keine Mehrheit unter Ratsleuten und Zunfthäusern, einen Teil der Bürgerwehr auszusenden. Im Gegenteil, der mächtige Ratsherr Mitterhaupts-Tiefpalm, dem die Lokalzeitung Kyndoch-Kurier gehört, hat sogar die ihm nahe stehende Hauptfrau der Stadtwache, Aneire Hallarson, und das kürzlich durch seinen Verlag aufgekaufte Söldnerunternehmen der Gebrüder Kartenhausen dazu gebracht, eine bewaffnete Gruppe auszusenden, um Berichten über die Sichtung des schurkischen Räuberhauptmannes Roter Lauren nachzugehen und ihn wenn möglich gefangen zu nehmen. Eingeweihte vermuten jedoch, dass diese angebliche Sichtung von Mitterhaupts-Tiefpalm selbst in die Welt gesetzt wurde, um mit seinen Kämpfern einer Heerschau für Albernia zu ent-

gehen. Ihn würde es sicher am Meisten schmerzen, wenn der Grundpfeiler seiner Macht größtenteils nach Albernia gesandt und dort womöglich fallen würde.

Derweil ziehen einige windhager Adlige mit ein paar Handvoll Waffenknechte gen Kyndoch, um sich hier zu vereinen und den Albernern zur Hilfe zu kommen. Die Helden sind vielleicht im Gefolge oder als Mietlinge eines dieser Adligen unterwegs, oder sie sind nur zufällig in der Stadt. Vielleicht hat sie das Gerücht über den Riesenlindwurm im Windhag-Gebirge angelockt, oder sie kaufen ein (Zwergenware, Thorwalwaren, Nordlandwaren), oder sie sind auf der Durchreise.

Doch nicht nur die bereits genannten Kräfte führen gerade ihre Züge aus, auch der Feind ist Kyndoch schon näher als vermutet. Früh im Verlauf der Invasion haben die orkischen Schamanen Gefangene ihrem Götzen Tairach geopfert und ihnen Herzen und Seelen von Orkkriegern eingepflanzt. Etwa ein halbes Dutzend dieser Besessenen sind mit den Flüchtlingen nach Süden gezogen, und als sie von der kleinen Heerschau erfahren, tun sie ihr Bestes, um das Vorankommen der Gruppe zu verhindern. Nur gut, dass sie ihr eigentliches Ziel (Fußnote: Welches das ist, wird noch nicht verraten.) dabei aus den Augen verlieren und von den Helden schließlich aufgehalten werden.

Der erste Akt: Die Figuren treten auf

Zunächst trifft Junker Bomil von Kleinau im äußersten Südzipfel Windhags in der Stadt ein, gefolgt von einer Handvoll Kämpfer. Bald danach erscheint sein Lehnsherr, der Baron von Süd hag. Da die Gruppen erwartet werden, gibt es keine großen Diskussionen über Legitimation, und die Kämpfer werden in die Stadt eingelassen und in der derzeit leer stehenden königlich albernischen Garnison einquartiert (die albernischen Pikeniere sind an den Arvepass gesandt worden). Personen von Stand wird eine gute Herberge anempfohlen. Beim Essen können die jeweiligen Wirte den Helden schon von den albernischen Flüchtlingen (einer von denen ist Aushilfe in der Küche) und der





Räuberhatz (die Tochter ist dabei) erzählen.

Adlige und Offiziere werden danach ins Rathaus gebeten, wo Stadtmeister Windock sich gerade mit Junker Finnwain dun Sili berät, der den Neankömmlingen die Lage in Winhall erläutern kann. Windock bittet dann Baron und Junker, morgen vor dem Stadtrat zu sprechen, um die letzten Zweifler von der Notwendigkeit einer Unterstützung Albernas zu überzeugen. Bei dieser Unterredung wird zum ersten Mal die Spannung zwischen Baron und Junker deutlich, als diese diskutieren, wer die gemeinsame Truppe führen soll: Der ehemalige Hauptmann und Orkkrieg-Veteran zu Kleinau oder der höher rangige Südhaag, der soeben in Begleitung der Zornesritter erfolgreich eine Räuberhatz angeführt hat. Auch im Folgenden werden beide stets gegenseitig ihre Kompetenz bezweifeln.

Der zweite Akt: Der Konflikt wird eingeführt

Auf dem Rückweg vom Rathaus in die Unterkunft wird einer der Charaktere Opfer eines Überfalls. Der Attentäter kann, wenn die Helden sich geschickt anstellen, als einer der Flüchtlinge identifiziert werden. Kaum sind alle wieder in ihrer Unterkunft, kappt jemand das Seil der Flussfähre. Die Helden können versuchen, die abgetriebene Fähre einzuholen, oder sich um Ersatz kümmern, oder für das Bereitstellen von Wachen sorgen.

Dritter Akt: Der Konflikt eskaliert

Das Nachtmahl der Anführer, insbesondere des Barons und seiner Gemahlin sowie des Junkers, wird vergiftet, sodass diese aus dem Spiel sind. Nun muss erste Hilfe geleistet werden, ein Medicus beschafft werden, für Sicherheit gesorgt und die geflohene albernische Küchenhilfe als Verantwortlicher ausgemacht werden.

Vierter Akt: Komplikation

Mitten in der Nacht, während so mancher Entscheidungsträger noch außer Gefecht ist, bricht ein Feuer im Hafen aus. Viele Helfer erscheinen und versuchen das Übergreifen der Flammen von den Holzschuppen auf die Schiffe zu verhindern. Doch nur die Helden bemerken, dass kleine Flammen immer wieder durch die Luft und scheinbar gesteuert von einem Schiff zum anderen springen, und immer wieder einmal ein Feuerwusel über die Stadt hinweg saust und sich zum Durcheinander im Halfen gesellt.

Fünfter Akt: Auflösung

So sollten sich die Helden aufmachen, um die Quelle dieser kleinen Feuergeister aufzuspüren, und können schließlich in einer Mulde eine halbe Meile nordwestlich der Stadt ein Lagerfeuer ausfindig machen.

Dort treffen sie auf Finnwain dun Sili, eine Knochenkeule schüttelend, und eine Handvoll Helfer, die mit einem Ritual Feuer-Elementare rufen und sie in Richtung Hafen schicken, um die Schiffe zu vernichten und dem Einsatztrupp die Flussquerung unmöglich zu machen. Wir hoffen, dass die Helden den orkischen Agenten den Hosensboden stramm ziehen, trotz aller Tairach-Anrufungen der Gegner.

Sechster Akt: Abspann

Nun ist es dem Stadtmeister und den Helden ein Leichtes, Zusagen für Waffenarme vom Stadtrat zu erhalten, ist doch der Orkkrieg bereits in Kyndoch angekommen und der Versuch des Aussitzens als sinnlos entlarvt worden. Verstärkt um ein Kontingent kyndocher Bürger, kann das windhager Heer nun gen Seshwick ziehen und sich Königin Invher vorstellen.

Eine Frage bleibt allerdings offen: Die Orks konnten wohl kaum schon vom windhager Entsatz wissen und zu dessen Verhinderung gezielt Saboteure entsandt haben. Die orkische fünfte Kolonne war vermutlich nur zufällig hier und ergriff die Gelegenheit beim Schopf. Was also war das eigentliche Ziel der orkischen Schamanen?

... Demnächst in dieser Gazette!

(jvv)

KYNDOCH

eine ausführliche Beschreibung Kyndochs findet sich in der Havena-Fanfare No. 12



NUMMERO 3



GRUNDSTEINLEGUNG AN DER ANDRA

ANDERGAST. Vor kurzem erfolgte im Beisein von Prinzessin Irinia, der Reckin Hesindes, die Grundsteinlegung für ein Bauwerk, das ganz Andergast verändern soll: Das große Sägewerk an der Andra. Bisher geht viel des Reichtums dieses unseren schönen Landes verloren, da die unverschämten Nostrier schamlos ausnutzen, dass sie ungerechtfertigterweise die Mündung des Ingval besetzt halten.

Die Zölle und Abgaben, welche sie auf das edelste Erzeugnis unserer Wälder, die Steineiche, erheben, sind so immens, dass die Wagen, welche die Einnahmen von Salza nach Nostria bringen, oftmals im Morast stecken bleiben, da die Nostri-schen Straßen für so schwere Last nicht ausgelegt sind.

In ihrer Weisheit hat daher die Reckin Hesindes errechnet, dass es weitaus günstiger ist, das Holz auf Andergastschem Boden zu zersägen und teils in Wagen zu verbauen, welche dann den Rest über Land in das befreundete Mittelreich nach Greifenfurt bringen. Von dort kann es dann über den Großen Fluss nach Havena geflößt werden, so dass die Zolllast sich merklich senkt.

Mit Teshkal wurde vereinbart, dass eine entsprechende Zahl Pferde bereitgestellt werden soll. Auch diese wird man in Greifenfurt zu gutem Geld machen können, so dass ein doppelter, dreifacher,

ja vierfacher Nutzen entsteht: kräftige Andergaster Holzarbeiter können hier ein gutes Geld verdienen, die Verkäufe Andergasts steigen, die Einnahmen Nostrias sinken und Andergast erschließt sich gänzlich neue Märkte im Osten.

Prinzessin Irinia hat errechnet, dass

binnen dreier Jahre das neue Sägewerk nicht nur seine eigenen Kosten erwirtschaften, sondern sogar deutliche Überschüsse abwerfen wird.

Blicken wir also einer rosigen Zukunft entgegen! Heil dir, Andergast!

(ps)

KASIMIR VON NOSTRIA LIEGT IM STERBEN

Der Feind im Westen liegt röchelnd danieder. Kasimir der Kahle, selbst ernannter *König* von Nostria, hat sich weidwund auf sein kümmerliches Gemäuer zurückgezogen um dort das verdient elendige Ende zu erwarten. Die sogenannten *Edlen* seines *Reiches* hat er um sich geschart, um unter ihnen seinen Nachfolger auszuwählen. Doch die gerechte Strafe für seine Anmaßungen ereilt ihn und sein Gefolge zu dieser Stunde: Eine Seuche von schrecklichem Ausmaße hat den Hof erfasst und rafft all jene dahin, die zuvor in den Schlachten unseren Schwertern entkamen oder sich gar feige zu Hause versteckten.

Ein leichtes wäre es gewiss, in diesem Moment ins Feindesland zu marschieren, um dort blutige Ernte im morschen *Reiche* Nostria zu halten. Und verdient wäre es allemal, tat doch der Feind beim Ableben Wendolyns des Bedächtigen nichts anderes! Doch der Andergaster Großmut ist auf der ganzen Derenscheibe gerühmt und soll auch weiterhin als leuchtendes Vorbild dienen. Und so schweigen denn ritterlich die Waffen und harren des Augenblickes, da der Nostriner sich wieder erhebt, nur um ihn dann bitterlich in Staub zu treten. Heil dir, Andergast!

(ps)

<p>GRUNDSTEINLEGUNG AN DER ANDRA Von diesem Sägewerk als Vorzeigeprojekt von Prinzessin Irinia wird noch mehr zu erfahren sein. Vorerst gilt es, die Flößer zu beruhigen, die sich natürlich in ihrer Existenz bedroht sehen, und Konflikte zwischen diesen und den Holzarbeitern, die von überall herbeiströmen, zu schlichten. Auch am Bauort rumort es, denn so viele Arbeiter, wie das Projekt anzieht, können gar nicht untergebracht werden. Streitigkeiten um die besten Bauplätze und dergleichen sind vorprogrammiert. Vielleicht gibt es auch Sabotage durch Flößer, Nostrier oder noch andere Personen? Arbeit genug, wenn auch vielleicht für Helden nicht gar so gewohnte.</p>	<h2 style="margin: 0;">Meisterinformationen</h2>	<p>KASIMIR VON NOSTRIA LIEGT IM STERBEN Dass Andergast nicht nach Nostria einmarschiert, liegt - wie auch im Aventurischen Boten 106 bereits beschrieben - an zwei Hauptgründen: Zum einen sind vor allem Höflinge und dergleichen in die Hauptstadt gereist, so dass die Verteidigungsfähigkeit Nostrias kaum gelitten hat, zum anderen hat man auch in Andergast Angst vor der Blauen Keuche. Ersteres herauszufinden könnte durchaus eine Aufgabe für Helden sein, denn der Reke Rondras, Prinz Wenzeslaus, hätte natürlich großes Interesse an einem Angriff, ist aber intelligent genug, zuvor die Lage auskundschaften zu lassen.</p>
---	--	---



AUS DEM ÄNDERGASTER BRAUCHTUM DAS SAUZIEHEN

Ein Brauch, der wohl auf die Landnahme in Andergast zurückgeht und somit vermutlich zu den ältesten Bräuchen in diesem Land gehört, ist das SAUZIEHEN.

Eingesetzt wird er bei Grenzstreitigkeiten, insbesondere zwischen den Freibauern eines Ortes, wenn Streit über den Grenzverlauf zwischen den Feldern ausgebrochen ist, der am Gerichtstag nicht anders geschlichtet werden kann.

Hierbei wird jedem Kontrahenten eine Sau des anderen Bauern zugeteilt, in der Regel durch den Freiherrn selbst. Dieses Tier muss am Strick den Grenzsteinen entlang um die als Eigentum beanspruchten Ländereien geführt werden. Diese Prozedur wird von vielen neugierigen und wohl auch hämischen Augen beobachtet. Will die Sau permanent einen anderen Weg gehen als der, der sie führt, gilt dies als Anzeichen dafür, dass die Grenzsteine versetzt wurden.

Die Märsche beider Kontrahenten werden – selbstverständlich nur von den freien Bauern – zusammen ausgewertet und aus den beobachteten Geschehnissen wird der bisherige Grenzverlauf bestätigt oder ein neuer festgelegt.

Eine Sage erzählt, dass ein Bauer aus Roderhusen dem Eichenkönig einst einen Gefallen erweisen konnte und dafür eine Eichel erhielt. Er

setzte die Eichel in seinem Garten ein und hegte und pflegte den Platz, und schon nach zwölf Jahren war die Eichel zu einem stattlichen Baum herangewachsen, der in jedem Jahr reichlich trug und keine Frucht war taub oder hatte Würmer. Wenn Schweine in seinen Garten einbrachen, so zerwühlten sie doch nicht die Beete, sondern taten sich vorsichtig an den Eicheln gütig und es schien, als wären seine eigenen und die fremden Schweine, die von diesen Eicheln gefressen hatten, wohlgenährter und gesünder als alle anderen Schweine, die man je gesehen hatte. Durch die gute Mast konnte die Familie mehr Schweine durchbringen als andere und brachte es bald zu einem netten Wohlstand.

Dieser Bauer und auch sein Sohn pflegten die Eiche und gaben auch in Zeiten der Not den anderen Bauern von den wundersamen Eicheln ab, sodass das ganze Dorf bald zu den wohlhabenderen gehörte, und noch heute gibt es in Andergast die Redewendung, wenn es eine gute Eichelernte gab: *Eicheln wie in Roderhusen.*

Doch sein Enkel hatte ganz andere Pläne. Kaum hatte er den Hof übernommen, begann er heimlich, nach und nach einige von diesen Eicheln zu vergraben. Und zwar auf dem Land der Nachbarn, deren Äcker und Wälder an seine Ländereien grenzten. Dann wartete er, er war ja jung und hatte Zeit. Und als die Bäume herangewachsen waren und Früchte trugen, klagte er seine Nachbarn an, dass sie ihm sei-

nen Besitz neideten und ihm deshalb Land abgegraben hätten. Der Gerichtstag kam heran und natürlich konnte der Streit nicht gütlich geschlichtet werden. So zogen bald alle Freibauern des Dorfes und gar der Freiherr selbst mit einer Sau am Strick die Grenzen ihrer Ländereien entlang. Sehr zur Freude ihrer Knechte und der Tagelöhner, denn die Sauen drängten alle naselang zu einem Eichbaum am Wege, nur um dann quiekend vor Angst – so schien es – vor diesem Baum zu flüchten, weit ins Land des Klagestellers hinein, ihren Führer am Strick hinter sich her durch den Dreck zerrend. Und nur mit Mühe und Not waren sie wieder, wenn überhaupt, auf den Grenzstreifen zu bekommen.

Kurz, am Ende dieses Tages war das Land des Freibauern um die Hälfte kleiner und er hatte Spott und Hohn zu tragen. Nicht genug damit, denn auf seinem Hof hatten sich die Schweine aus dem Koben davongemacht und hatten seinen Garten um und um gewühlt und die Wurzeln des wundersamen Eichenbaumes freigelegt, sodass der im darauf folgenden Winter einging und im Frühjahr nicht mehr trieb.

Der Reichtum der Familie verfiel bald, denn niemand wollte mit ihnen noch zu tun haben und ihre Schweine fielen vom Fleisch, sodass sie den Hof verkaufen und in die Fremde ziehen mussten.

(ss)

Nostrische Postille

Ausgabe 4

Überfall vor den Toren Nostrias!

NOSTRIA. Ein wahrhaft dreister Überfall ereignete sich auf der Königsstraße von Havena nach Nostria.

Nur einen Steinwurf von den Mauern der Kapitale entfernt, wurde in den frühen Morgenstunden des 28. Praios die Baroness von Salminger samt Gefolge Opfer eines ausgeklügelten Raubzugs. Die Kutsche Ihrer Wohlgeboren wurde kurz vor Sichtweite der Stadt durch einen Vorwand zum Halten gezwungen. (Auf Rückfragen, worin genau der Vorwand bestand, den Wagen zu stoppen, war Ihre Wohlgeboren zu keiner weiteren Stellungnahme bereit.)

Kaum standen die metallbeschlagenen Räder des Gefährts still, als sich auch schon ein halbes Dutzend Gestalten an Seilen von den überhängenden Ästen auf den Kutschbock schwingen und den Fahrer rüde zum Abstieg zwingen. Doch anstatt sich mit dem Schmuck und der Geldkatze der Edlen zufrieden zu geben, stahlen die Strauchdiebe gleich die ganze Kutsche, mitsamt den Insassen.

Doch das teure Viergespann war mitnichten das Einzige wonach die Diebe trachteten. Nach kurzer Fahrtzeit, stoppte die Kutsche, die Türe wurde aufgerissen, die Baroness hinaus gebeten und zu Fuß auf den Rückweg geschickt.

Die Beschreibungen Ihrer Wohlgeboren, welche - so hört man - ob dieses mehr als ungebührlichen Verhaltens immer noch aufgebracht ist, lassen keinen anderen Schluss zu, als den Schuldigen in Jaspem, dem Schuldner zu suchen.

Auch die geschickte Vorgehensweise deutet auf den jungen, aber nichtsdestotrotz überaus erfolgreichen Beutelschneider hin.

Die eiligst ausgeschickten Reiter förderten, wie erwartet, keine brauchbaren Spuren zu Tage. Wieder einmal fehlt von Jaspem und seinen Spießgesellen aber

auch von der Kutsche, jede Spur. Es ist also nicht auszuschließen, dass dieses teure Vehikel in Bälde auf den Märkten Grangors oder Havenas wieder auftaucht.

Und schon wieder werden Rufe laut, dem verbrecherischem Schurken endlich das Handwerk zu legen. Ob sie auch diesmal wieder ungehört verklingen...? (tzs)

Das Erbe einer Generation

„Seine Majestät, der König, ist verhindert. Derzeit weilt er in seinem Quartier, um mit seinem Beraterstab die Truppenbewegungen an der Nordfront zu überwachen. Gerüchte, unser Monarch würde bald Rethon gegenübertreten, können nur dementiert werden. Kasimir IV. erfreut sich bester Gesundheit, noch immer ist ihm die Gunst der Götter zuteil, welche ihn zum dienstältesten Herrscher des Kontinents hat werden lassen.“

Diese Worte, ausgesprochen vom Majordomus des Königsschlusses vor nur zwei Monden, haben nun tragischerweise keine Gültigkeit mehr. König Kasimir ist ans Bett gefesselt, sein Ende scheint gekommen, viele ambitionierte Adlige zieht es derzeit in die Hauptstadt. Das Ende einer Ära kündigt sich an, und jeder will dabei sein, wenn die Zeit kommt da Kasimirs Erben ihr Land neu aufteilen. Besonders auffällig sind die großen Kolonnen des niederen Adels aus den östlichen Reichsprovinzen, jene, die sich in den letzten Götterläufen besonders im Nachteil gefühlt haben. Wir haben einen thuranischen Adligen, Freibellius Aldarik Rhodri von Smyden-Ornibquell, nach seinen Beweggründen gefragt, die ihn nach Nostria-Stadt gebracht haben:

„Meine Person ist von edlem Blute,

doch weder Titel, noch Land und Macht spiegeln dies gerechterweise wider. Wir dienen dem Reich seit fünfzehn langen Götterläufen, und dies inmitten eines Waldes. Wissen sie was es heißt, monatelang ohne Parfum und Makiage auszukommen? Den Klang von einer Oper nicht lauschen zu dürfen? Gefesselt zu sein an seine kleine Motte, wenn andere sich an pläsielichen Spielchen erfreuen? Doch nein, Herr Kasimir wusste unsere Enthaltensamkeit nicht zu würdigen. Von seinen Söhnen erwarte ich eine umsichtigere Behandlung. Wir mögen Adliger sein, doch sind wir auch ein Mensch mit natürlichen Bedürfnissen, und sei es nur, mal wieder eine Koschammernzunge speisen zu dürfen. Wir werden einfordern, was unser ist.“

Ein gefährliches Handeln, so sagen einige, denn solch einen großen Adelsumzug habe man seit den Tagen des letzten Krieges nicht mehr gesehen, und man wisse ja, was seinerzeit geschah. Die meisten Bewohner der Ostprovinzen sehen aber kein großes Problem: „Sinn eh die Wirrköpfe, die jetzt in die Stadt gehen. So ham wir wenigstens unsre Ruh“, verriet Bauer Kynnich aus Obergoblinheim der Postille.

Die Nachricht von der baldigen Thronfolge hat sich schnell in allen großen Rei-



chen verbreitet. Unter dem illustren Adelsgewirr, dass sich derzeit am Hofe versammelt hat, sticht im besonderen Kasimud ben Kasimir hervor, nach eigener Angabe ein Sohn unseres Herrschers, der Wort von der Krankheit seines Vaters angeblich in Keft vernommen hat.

„Mein Vater war ein weiser Herrscher, doch er hat seine Zeit überlebt. Er mochte in seiner Gütigkeit dem Adelspack nicht den Garaus machen. Hat nicht das Beispiel des Bornlandes gezeigt, zu was ein starkes Oberhaupt fähig ist. Wie meinen?

Ist doch selbstverständlich, was das heißt. Wir sind die besseren Bornländer, oder sollten es zumindest sein. Hier tanzt doch auch ein jeder Möchtegernkasimir dem anderen auf der Nase herum, es fehlt an einer starken Zentralmacht. Ja, so soll es sein, der Vergleich mit diesem lächerlichen Staatsgebilde, da wo die Goblins hausen, ist mehr als gerechtfertigt. Was ich dagegen machen werde? Ist das so schwer zu verstehen? Weg mit dem Widerstand. Ein jeder, der nicht dem neuen König, also mir, folgt, den schick ich nach

Benbukulla oder Brabak. Sollen sie doch im Echsenreich versauern. Und Kavallerie, ja, Reiter mit blitzenden Lanzen, das braucht dieses Land. Was bitte? Nur fünfter in der Thronfolge? Das ist Propaganda des Aventurischen Boten. Ich habe Beweise, dass ich der älteste Sohn bin. Nein, nein, nichts hab ich mit der Sahiba Yppolita am Hut. Ist die nicht auch im Bornland? Sehen sie, ein weiterer Beweis, dass ich gebraucht werde. Rastullah möge mir verzeihen, denn ich habe gesündigt.“

(jm)

Proklamation der Trontsander Patrioten

Am Sterbebett König Kasimirs wird eifrigst intrigiert, Freundschaften gebrochen und neue Bündnisse geschlossen. Eines davon ist als TRONDSANDER FRONT ZUM AUFBAU EINES NEUEN NOSTRIA bekannt, oder einfach nur *Trontsander Patrioten* genannt. Der Name dieser neuen Fraktion leitet sich aus ihrem Besprechungs-ort, dem *Trontsander Saal*, ab. Eine direkte Verbundenheit zum Küstenadel soll also keineswegs impliziert werden. Wer den

Trontsander Patrioten angehört, darüber scheiden sich die Geister, genannt werden vor allem Adlige aus dem Thuranischn und Hinteringvalschen, aber auch die Namen des Generalhochkomtur wie auch der Grafen Thuranien und Seenland sowie zweier Prinzen sind gefallen. Wie nun das Programm des selbsternannten Patrioten aussieht, darüber klärt ein Excerpt aus einer Flugschrift auf, die derzeit am Hofe immer wieder auftaucht.

Proklamation zum Aufbau eines neueren, besseren und stärkeren Nostrias verfasst von der Front nostrischer Patrioten zum Trontsander Saale in der Stadt Nostria

Nach Jahrzehnten schwacher Regentschaft fordern wir ein geeintes Nostria, das sich zu wehren weiß. Damit dies gelingt, sollen folgende Maßnahmen Anwendung finden.

1. Wiedereingliederung der Stadt Joborn in das nostrische Staatsgefüge.
2. Entmachtung des Salzeraner Grafen und Einsetzung eines Königlichen Kontrollrates.
3. Schließung aller thorwalschen Besatzungsanlagen in der Grafschaft Salza.
4. Durch die frei gewordenen Ressourcen Zurückeroberung der Edelgrafschaft Kendrar und endgültige Vertreibung des hjaldinger Barbaren aus diesem Land.
5. Aufstellung von Provinzmilizen in angemessener Größe, um unser Heer weiter zu stärken.
6. Einführung strengerer Kleider- und Abgabenordnungen und Jagd- und Freizügigkeitsgesetze.
7. Straffung der Reichsbehörden, um Ressourcen für unser Land frei zu legen.
8. Aufstockung unseres stehenden Heeres auf mindestens 2500 Mann.
9. Vergrößerung unserer Kriegsflotte auf zumindest ein Dutzend Schiffe.
10. Als finalen Akt der Wiederherstellung nostrischer Macht eine Offensive gegen die Andergaster am Thurensee, nach dessen Eroberung Eingliederung als Großwojwodschafft Nordthuranien in unser Staatsgefüge.

Für ein Nostria der Stärke!

Diese Flugschrift wurde mit einer Reihe interessanter Gesichtsausdrücke angenommen, andere Vorschläge zur Restau-

rierung des Reiches sogleich geschmiedet.

(jm)



Der Ratschluss des Raben: Geißel des Brudermordes abgewendet!

SALZA / LYCKMOOR. Nur mit knapper Not konnte in Lyckmoor die dräuende Gefahr eines blutigen Bürgerkriegs verhindert werden. Mit dem Segen der Götter gelang es der kindlichen Wappenbella* Lysandra von Karymea-Lyckmoor, die verfeindeten Edelleute zu versöhnen.

Während allerorts bei guter Speise und edlem Wein über eine mögliche Thronfolge sinniert wurde, braute sich rund um das sonst so beschauliche Städtchen Lyckmoor ein bedrohliches Klima zusammen. Wie in unserer letzten Ausgabe berichtet, lagerte der überwiegende Teil der im Norden stationierten Königlichen Truppen vor den Toren der Stadt. Nachdem die Adelsgruppen auch auf nachdrückliche Aufforderungen Graf Albios III. die Besetzung der Stadt nicht abgebrochen hatten, marschierten im Schutze des morgendlichen Nebels gräfliche Truppen, Seit' an Seit' mit der Besetzung zweier Ottas, die mit der Morgenflut in den Hafen der Doppelstadt eingelaufen waren, auf Lyckmoor zu. Hetmann Eldgrimm der Weise hatte Wort gehalten und Waffenhilfe gesandt (s. Beleman Ausgabe 0).

Das insgesamt wohl über 200 Köpfe zählende Heer wurde jedoch früh durch ausgesandte Späher entdeckt, die eiligst im Heerlager Alarm schlugen. Die Nachricht verbreitete sich umgehend sowohl unter den Soldaten, als auch unter den Bewohnern der Stadt. Das bis dato unterkühlte Verhalten der Bürger, verwandelte sich angesichts dieser vermeintlichen Verbrüderung mit dem Feind ins Gegenteil.

„Pah, dat plündernde Nordmannspack zur Hilf' ruf' pfui“, war allenthalben zu vernehmen. Doch auch die stillschweigende Duldung der Einwohner machte die ernste Lage nicht hoffnungsvoller. Obzwar tags zuvor eine Abordnung des Sturmbanners mit ihrem Geschütz einge-

troffen war, mit dessen Hilfe die Flanke geschützt werden konnte, boten weder Stadt noch die notdürftig errichteten Schutzgräben ausreichend Deckung vor dem anrückenden Heer. Allein die aufmunternden Worte ihres Befehlshabers vermochten den Mut der Soldaten zu stärken und ihre Moral zu heben.

Als dann gegen Mittag der Herr Graf seine Truppen aufmarschieren ließ, wurde es ganz still in der Stadt. Mütter griffen ihre Kinder fest an der Hand und der Blick vieler zeugte von der Ungewissheit, die an allen nagte. Die ganze Stadt schien den Atem anzuhalten, selbst das Lycker Moor schien für kurze Zeit sein stetig währendes Glucksen und Blubbern einzustellen. Die hölzernen, mit feinen Schnitzereien versehenen Tore knarrten beim Aufschwingen leise, als sie die junge Wappenbella Lysandra von Karymea-Lyckmoor, in Begleitung eines hünenhaften Golgariten, freigaben. Forsch und ohne jede Scheu schritt sie auf den hoch zu Pferd sitzenden Grafen zu.

„Im Namen des Herrn Boron und seiner Schwester Travia bieten Wir euch die Gastfreundschaft und Wärme Unserer Mauern an.“ Ihre hohe Stimme war kraftvoll und sanft zugleich, drang mühelos durch die Reihen bis an jedes Ohr.

Dem ob dieser unerwarteten Wendung völlig verduztten Grafen blieb nichts anderes übrig, als sich auf die höflich vorgetragene Einladung hin zu fügen und ganz im Zeichen der milden Göttin, der Wappenbella friedfertig in die

Stadt zu folgen. Auch die murrenden Rufe der waffenstarrten Nordmänner nach einer guten Rauferei vermochten daran nichts mehr zu ändern. Was nun auf der Vorburg hinter den steinernen, mit Stuckfries verzierten Toren des Borontempels besprochen wurde, vermochten wir den schweigsamen Dienern des Raben nicht zu entlocken.

Als nach Einbruch der Dämmerung die Wappenbella, umrahmt von den Vettern Graf Albio III. von Salza und Prinz Muragio Anfinion von Kendrar, auf die dunklen Stufen vor dem Tempel trat, stellte man eine allgemeine Verbundenheit zur Schau, welche die vorangegangenen Ereignisse Lügen strafte.

Zugleich, aber wohlgermerkt nicht gemeinsam, begab man sich auf den Rückweg nach Salza, wo die verbliebenen Königlichen Truppen, rund eien Kompanie, unter dem Kommando von Muragio die hiesige Garnison bezogen. Wie sich das Zusammenleben mit dem gerade im Aufbau befindlichen Handelsposten der Thorwaler gestaltet, bleibt abzuwarten. Aber das nach Außen hin freundliche Gebaren kann nicht über die tiefer sitzenden Zerwürfnisse hinwegtäuschen.

(tzs)

* nostrischer Titel im Rang einer Baronin

Sturmbanner in Lyckmoor

Wie ein munter flatternder Wimpel mit Wolfskopf über einem Pferdewagen verkündete, war ein Trupp der im Rahjawärtigen so erfolgreichen Söldnereinheit vor den Toren der Stadt eingetroffen. Rasch wurde ein Lager errichtet und die Söldner in einer Kommandobesprechung in ihren Aufgabebereich eingewiesen. Den Gerüchten zufolge soll der Trupp über eine Hornisse verfügen und zudem genug Kampferfahrung mitbringen, um beinahe jeden Gegner in die Knie zu zwingen. Unbekannt ist, ob die Söldner eine Sonderaufgabe erfüllen sollen oder die regulären Truppen verstärken. (kb)



Kommentare zu den Ereignissen

„Wir sind überaus besorgt über die Eskalation der Gewalt rund um Lyckmoor und sind gleichsam erfreut, dass Unserem geliebten Vaterland ein weiterer blutiger Waffengang erspart wurde. Des Weiteren haben Wir mit Verwunderung zur Kenntnis genommen, dass Seine Hochwohlgeboren Graf Albio III. tatsächlich mit den thorwalischen Barbaren im Bunde steht. Dieser offenkundige Affront gegen die Krone wird nicht ohne Folgen bleiben.“

- *Edelgraf Droderon von Ingvalsrhoden, Leiter des U. f. N. B.**

„Kein Laut regte sich da, als die Wappenbella einfach vor die Tore getreten ist. Wir dachten schon das Schlimmste, aber dann isse einfach mit dem Herrn Grafen im Schlepptau in die Stadt marschiert und im Borontempel entschwunden. Ihre Hochgeboren lässt nicht zu, dass die Thorwaler die Stadt berennen.“

- *Nehilinde Dornentau, 1. Ratsschreiberin zu Lyckmoor*

„Soll dat vermaledeite Nordmannspack doch komme, dem zeige wah schon de Ungerschied zwische Mein und Dein.“

- *Bauer Arnhold Strohmenger – wild mit dem Dreschflegel fuchtelnd.*

„Fast wären wir von Salzarener Gardisten aufgegriffen worden, aber dem Hirschen sei Dank, konnten wir uns unbemerkt ins Dickicht zurückziehen und nach Lyckmoor zurückkehren, um unsere Kameraden zu warnen.“

- *Aus einem Bericht des Spähers Andaryn Kelvyrin*

(tzs)

* Uffiz für Nostrische Belange

Zwischen Freud und Leid

Während Graf Albio II. es vorzog, die gegenwärtigen Ereignisse in Nostria-Stadt aus der Ferne zu verfolgen, hatte sich der umtriebige Muragio Ansfinion auf den Weg gemacht, der neuen Herrscherin zwischen Ingval und Tommel die Treue zu schwören und die Grafenkrone zu Kendrar zu empfangen. Doch kam er nicht aus Salza, wie jeder vermutete.

Nasskalt, wie immer um diese Jahreszeit, zeigte sich das nostrische Wetter, als Muragio Ansfinion mit seinem kleinem Gefolge die Tore der Königsstadt passierte. Allerorten, konnte der kundige Betrachter die Auswirkungen der verheerenden Seuche ausmachen. Verlassene Häuser, die Fenster notdürftig und windschief vernagelt, die Straßen von Unrat und totem Getier gepflastert, zeichnete die Stadt ein düsteres Bild.

Furchtbar hatte die Stadt gelitten, doch sahen nur die Wenigsten die Möglichkeit auf einen Neubeginn, denn wenngleich es nur schwer mit dem grauslichen Bild vereinbar ist - war doch ein Großteil des Adels der Blauen Keuche zum Opfer gefallen - galt es nun, alte Zwistigkeiten zu überwinden und die aufgeblähte Bürokratie

zurechtzustutzen.

Nur kurz währte die Unterredung der beiden Hohen Herrschaften, wollte man angedenk der schlimmen Lage auf pompöse Zeremonien verzichten. Und als Muragio Ansfinion, nunmehr Muragio XII., den Thronsaal verließ, trug er die Grafenkrone zu Kendrar auf dem Haupt und hatte den Segen seiner neuen Königin im Gepäck. Doch dürfte dieser freudige Anlass durch das allgegenwärtige Unglück, welches den nostrischen Landstrich heimgesucht hat, schal erscheinen, hat der junge Edelgraf doch auch den Tod seines älteren Bruders, Oraslias V., zu beklagen. Nach seiner Schwägerin Andarysine Monthaeth suchten neugierige Augen hingegen vergebens. Aus dem Umfeld Muragios wurde verlautbart, dass sie sich in Thuraniien aufhalte und um ihren verstorbenen Gatten trauere. Von einem Attentat wollte man dagegen nichts wissen.

Nur kurz weilte die Schar in Nostria, begab sie sich doch schon bald auf den Heimweg ins nahe Salza, so glaubte man zumindest. Denn noch immer wartet man in der Garnison von Salza auf die Rückkehr ihres Kommandanten.

(tzs)

Wie die Torwachen später zu berichten wussten, kam der Edelgraf mit seinen Begleitern mitnichten aus Salza, sondern aus Richtung Norden. Manche Zungen behaupten, er käme aus Harmlyn, wie die ebenfalls in die Capitale geeilte Rondriane v. Sappenstiel, habe er doch die Einladung angenommen, um an den Feierlichkeiten anlässlich der Vergabe des Lehens Elgernscharten an ihren Adoptivsohn Kunibald teilzunehmen. Doch dass der Edelgraf den Weg nach Harmlyn alleine wegen der guten Speis und des feinem Tranks auf sich genommen hatte, darf getrost bezweifelt werden. Ein Veteran der nostrischen Wehr meinte gar, dass die Fürstedele nicht mit der Annahme der Einladung gerechnet hatte...

(tzs)



Weizen für das hungernde Nostria

NOSTRIA. Den Göttern sei es gedankt. Die Hunger leidende Bevölkerung kann aufatmen. Eine Schiffsladung Weizen aus dem fernen Brabak ist im Hafen der Hauptstadt eingetroffen.

Der salzige Wind trug einen feinen Sprühnebel vom Meer herüber, als unter den Augen der Not leidenden Bevölkerung eine aus dem tiefen Süden kommende stolze Bireme den morgendlichen Nebel durchbrach und im Hafen von Nostria anlegte. Alte Männer, junge Frauen und Kinder, verbunden durch geteiltes Leid, drängten sich am Pier zusammen, nicht Willens das ungewöhnliche Ereignis zu verpassen. Das unter dem Harpyienbanner segelnde Schiff wurde verheißungsvoll begrüßt, hatte sich doch in Windeseile der Grund dieses Besuchs unter den Einwohnern der Stadt herumgesprochen. Dass viele von einem Königreich Brabak noch nie etwas gehört hatten, tat dem Ganzen keinen Abbruch. Leuchtende Augen, wie auch gierige Hände schlugen den südländischen Matrosen entgegen. Allenthalben breitete sich große Freude aus und neue Hoffnung keimte in den Überlebenden der heimtückischen Seuche auf.

So war es dann auch der königliche Majordomus Turon vom Lichte höchstselbst, der eigens herangeeilt war, um die illustre Schar mit einer kurzen, aber herzlichen Begrüßung willkommen zu heißen. Die begehrte Fracht wurde in die zu großen Teilen völlig entleerten Silos geschafft. Lediglich ein kleiner Teil wurde sogleich der wartenden Bevölkerung zuteil, um die schlimmste Not zu lindern. Die Brabaker wollten, so war von der Besatzung zu vernehmen, die jahrhundertalte Schuld des Königreichs begleichen, in der das Reich seit dem Eintreffen der Hl. Elida stand. Und so hatte man sich am fernen Kap Brabak mit dem Segen ihres Souveräns auf den Weg in den hohen Nordwesten Aventuriens gemacht.

Die anschließende Feier, die sich mit zunehmender Stunde immer mehr von den Schänken und Tavernen auf die Straßen verlagerte, währte bis tief in die Nacht. Zu lange schon gab es im Salzarelenstaat nichts mehr zu feiern und dementsprechend ausschweifend ließen sich die Menschen vom um sich greifenden Glücksgefühl treiben.

Als am nächsten Morgen die Brabaker sich anschickten, in See zu stechen, hatte man nach einhelliger Meinung neue Freunde gewonnen und wünschte sich darum auch gegenseitig ein Wiedersehen - unter günstigeren Vorzeichen, wohlgermt. In

diesem Zusammenhang soll dem Kapitän eine Depesche für die brabakanische Führung mitgegeben worden zu sein.

Es bleibt zu hoffen, dass die mildtätige Gabe, im Zeichen der Hl. Elida gegeben, dem Königreich die nötige Ruhepause verschafft, um sich aus den lähmenden Fährnissen der

Leise reitet der Tod

Der schnellste Reiter ist der Tod;
Er kommt im Morgenrot,
Des Wetters rasches Blitzen;
Sein Ross ist fahl und ungeschirrt,
Die Sehne schwirrt, der Pfeile sirrt
Und muss im Herzen sitzen.

Durch Stadt und Dorf, über Berg und Tal,
Im Morgenrot, in Praios' Strahl
Geht's fort in wildem Jagen;
Und wo er floh mit Unbehagen,
Da krächzen Raben hinter ihm,
Und die Totenlieder klagen.

So tritt er ein in den Prunkpalast,
Da wird so blass der stolze Gast
Und lässt ab von Wein und Buhle;
Er tritt zum lustigen Hochzeits-
schmaus,
Ein Windstoß löscht die Kerzen aus,
Bleich lehnt die Braut im Stuhle.

Dem Schöffn blickt er ins Gesicht,
Der just das güldene Stäblein bricht,
Da sinkt's ihm aus den Händen;
Ein Mägdlein windet Blüt' und Klee,
Er tritt heran; ihr wird so weh -
Wer mag den Strauß vollenden!

Drum sei nicht stolz, o Menschenkind!
Du bist dem Herrn Boron wie Spreu
im Wind,
Und magst du auch Kronen tragen.
Die Zeit verrinnt, die Stunde schlägt,
Und eh' ein Hauch dies Blatt bewegt,
Kann auch die deine schlagen.

(tzs) nach Emanuel Geibel (1837)

letzten Monde zu befreien. Nach Seuche und Hungersnot scheint sich das Schicksal endlich zum Besseren zu wenden für das Königreich am Siebenwindigen Meer.

(tzs)

Angriff auf Prinzen

Offiziell bestätigt werden Berichte über einem nächtlichen Angriff auf den Prinzen, bei dem dieser aber Dank einiger tapferer Recken unverletzt geblieben sein soll. Ob dies in Zusammenhang mit einer Auseinandersetzung zwischen Muragio und seiner Schwägerin, der bisherigen Heerführerin Andarysine Montaleth steht, war nicht festzustellen. Sie soll sich daraufhin mit unbekanntem Ziel abgesetzt haben. Von Flucht mochte man in diesem Zusammenhang jedoch nicht sprechen. (tzs)



Ratschluss des Raben

Meisterinformationen

Natürlich ist die nach Außen hin zur Schau gestellte Einigkeit nichts als eine Farce. Durch den Abzug der Truppen aus unmittelbarer Grenznähe und der darauf folgenden Stationierung in Salza hat Muragio die Möglichkeit auf schnelle Rückgewinnung seiner Heimat praktisch aufgegeben. Wengleich der offizielle Anspruch weiterhin vehement aufrecht erhalten wird, ist nicht davon auszugehen, dass die Edelgrafschaft Kendrar in absehbarer Zeit in die Obhut des Königreiches zurückkehren wird. Dass es nicht zu einem weiteren Blutvergießen gekommen ist, das leicht in einen Bürgerkrieg hätte münden können, ist weitestgehend der

örtlichen Boronkirche zu verdanken. Der Stadtherrin, Wappenbella Lysandra von Karymea-Lyckmoor, gelang es, nach dem gewaltsamen Tod einiger Torwächter durch die Hand Köngl. Truppen, dem Edelgrafen in spe eine Gefälligkeit abzuhandeln.

Dem durch sein Wort gebundene Muragio blieb nichts anderes übrig, als den Kompromissvorschlag der Wappenbella anzunehmen und - mit einer angemessenen Entschädigung im Gepäck - gen Salza zu ziehen. Auch der im Namen der Herrin Travia empfangene Graf lenkte schließlich zähneknirschend in den Kompromiss ein.

Szenariovorschlag

Es wäre durchaus denkbar, dass Ihre Helden anstelle der Boronkirche in die Rolle des Vermittlers zwischen den beiden zerstrittenen Parteien schlüpfen und dafür Sorge tragen, dass es zu keinem weiteren Blutvergießen kommt.

Natürlich muss es in Ihrer Spielrunde nicht zwangsläufig zu einer Einigung kommen, vielleicht schlagen sich die Helden gar auf eine der beiden Seiten, um mit Waffengewalt ihre Ziele durchzusetzen. Ein Teil der Gruppe könnte den Part der Späher übernehmen, die vor dem anrückendem Heer warnen, während die Anderen sich um die Sicherung des Heerlagers kümmern können. Brisant wird es, wenn ihre Heldengruppe aus Nostriern und Thorwalern besteht. Hier können sehr schöne rollenspielerische Momente entstehen, wenn die Sympathien der Helden nicht einheitlich verteilt sind und es gilt, ein gemeinsames Vorgehen zu beschließen.

Attentat auf Prinzen

Die Geschehnisse des auf Seite XY angedeuteten nächtlichen Vorfalles erweisen sich als wahr. Die tags zuvor vom Kommando enthobene Schwägerin Muragios nötigt den naiven und ihr ergebenen Leutnant Gundil, einen blutigen Zwischenfall zu provozieren. Da dies nicht den erhofften Erfolg bringt, schreckt sie auch nicht vor einem nächtlichen Mordanschlag, gleichsam durch die Hand Gundils, nicht zurück. Es ist durchaus möglich, dass Ihre Helden das Komplott aufdecken und das Attentat verhindern. Da Andarysine jedoch vermutlich in späteren Publikationen noch einmal in Erscheinung tritt, sollten Sie für ihre sichere Flucht sorgen, so wie im Artikel zu lesen.

(tzs)

Thorwal-Standardarte

In Fairnhain jedenfalls war man froh, in uns Verstärkung gegen die Schwarzpelze zu finden und unterstütze uns nach Kräften bei den Reparaturen. Hier erfuhren wir allerdings auch, dass Winhall gefallen war und die Orks nun gegen Honingen vorrückten. Damit war es unsinnig, sich den Tommel weiter hochzuarbeiten und wir versuchten unser Glück in einem Seitenarm des Tommels, der tief aus Albernia heraus fließt und Gemhar heißt. Doch mussten wir zu unserem Ärger feststellen, dass er bei weitem nicht weit genug nach Albernia hineinführte. Nun beriet sich Jurga mit den anwesenden Hetleuten und man kam zu dem Schluss, dass es zu lange dauern würde, von hier aus wieder den gesamten Fluss abwärts zu fahren, dann die Küste entlang bis Havena, um von da aus den großen Fluss wieder hochzufahren - ganz abgesehen von den Gefahren, wenn man wieder mit der Plattfischflotte zusammenstieß. Also bockten wir unsere Schiffe auf breite Holzkufen auf und zogen sie durch die verschneite Grafschaft Bredenhag, um irgendwo bei Havena wieder an die Küste zu gelangen. Das gab vielleicht ein ‚Hallo‘ bei den albernischen Bauersleuten, als mitten durch die verschneite Winterlandschaft die beiden Drakkars an ihnen vorüberzogen. Viele glaubten ihren Augen nicht zu trauen und schworen, in Zukunft nicht so viel Grog zu trinken. Doch fanden wir auch Unterstützung, indem sie uns mit ihren Zugtieren aushalfen. Alles in allem hielt sich die Plackerei in Grenzen, da der Schnee die breiten Kufen gut trug und wir mehr als drei Schiffsbesatzungen zum Ziehen hatten. Da unser Thurgan mit seinem Holzbein bei dem tiefen Schnee schlecht zu Fuß ist, blieb er auf einem Schiff und munterte uns durch Zurufe auf oder machte seine Scherze. Wenn der Wind günstig stand, konnte sogar ein wenig Segel gesetzt werden.

Wir kamen recht gut voran und näherten uns alsbald der Seenplatte nördlich von Havena. Bei Bockshag schließlich bekamen wir neue Kunde über die Orken, die weiter über Honingen vorrückten und erfuhren auch, dass Invher mit ih-

ren Truppen in Seshwick lag. Nach einer kurzen Beratung liehen sich Thurgan, Hägar und der Svafdüner Hetmann Thurek Hardredson von einem Bauern ein paar Pferde und - begleitet von ein paar Kämpfern - machten sie sich auf, die Verbindung zu Invhers Truppen herzustellen, während wir mit den Schiffen weiter nach Havena unterwegs waren.

Tatsächlich gelang es auch den drei Hetmännern, sich glücklich an den Orks vorbei zu mogeln, die inzwischen Honingen hinter sich gelassen hatten und auf Abilacht marschierten. Schließlich trafen sie auch auf die albernischen Truppen, die sehr erfreut waren über die Aussicht auf Verstärkung. Inzwischen war es offensichtlich, dass die Orken quer durch Albernia auf Havena zu marschierten und so verabredete man, sie gemeinsam in die Zange zu nehmen. Nun mussten die Hetmänner nur alsbald nach Havena kommen und so wurden sie von der Baronin von Hohelucht begleitet, die sich recht gut bei Havena auskennt. Der beste Weg würde außen an den Orken vorbei sein und so umging man sie sichtlich, um schließlich von Crumold aus mit dem Flußkahn den Großen Fluss hinunter zu fahren.

Wir waren inzwischen mit den beiden Schiffen wohlbehalten in Havena angekommen, hatten uns mit den drei anderen Schiffen dort vereinigt und harreten der Dinge, die da kommen würden.

In der Baronie Weidenau, schon ziemlich nahe bei Havena, konnten unsere Hetleute feststellen, daß die Orken dort nicht nur eine ganze Reihe von Geschützen unversehrt in ihre pelzigen Hände bringen konnten, sondern auch eine Sperre quer über den Fluss gebaut hatten, die ein Durchkommen mit dem Schiff unmöglich machen sollte. Aber da die Hohenluchter Baronin sich ja so gut dort auskennt, wo schon das breite Flussdelta mit seinen vielen Armen beginnt, konnte sie den kleinen Trupp glücklich an der Sperre vorbeilotsen, um schließlich wohlbehalten in Havena anzukommen. Auch Invher hatte inzwischen die Orks überholen können, die sich lange in irgendwelchen Wäldern aufhielten, um wohl ihrem Stiergötzen zu opfern.

Nicht lange währte der Kriegsrat, denn die Albernier würden die Orks noch vor den Toren Havenas zum Stehen bringen. Uns Thorwalern fiel die Aufgabe zu, die Fluss Sperre zu nehmen, um dann den Orks in den Rücken zu fallen.

Wir brachen schnell auf und unter kundiger Führung erreichten wir bald die Fluss Sperre, wo wir die Schwarzpelze in einen heißen Kampf verwickelten. Gnade wurde weder gewährt, noch er-



beten und viel Blut floss den Großen Fluss hinunter. Letztendlich konnten uns die Schwarzpelze nicht standhalten und wir erbeuteten auch noch eine stattliche Anzahl an Geschützen. Doch hatte dieser Kampf viel zu lange gedauert, fast zu lange, denn wir schlossen erst spät zum eigentlichen Schlachtfeld auf. Aber die Götter waren uns dennoch hold, denn mit unserem Eingreifen zerschlugen wir gerade noch rechtzeitig der Orken letzte Sturmreserven, die dazu ansetzten, die Ritterschar um Invher zu überrennen.

Vielen von uns wird das Bild ewiglich in Erinnerung bleiben, wie Jurga und Invher sich auf dem Schlachtfeld über den gefallenen Orks die Hand zum Freundschaftsgruß gaben, das wohl!

Es war eine harte Hervart, doch auch wert, in vielen Sängen besungen zu werden. Doch sollte für uns der Feldzug gegen die Orken in Albernia noch lange nicht zu Ende sein. Aber davon will ich das nächste Mal berichten.“ (vr)



Unfreundliche Reisebegegnungen

Es war ein wunderschöner, lauer Frühlingsabend. Das Himmelslicht hatte schon vor einer Stunde seine feurige Schlafstatt hinter dem Meer der Sieben Winde aufgesucht und den Platz am dunklen Nachthimmel freigemacht für die unzähligen, flimmernden Lichtlein der Sterne, welche spärlich den Weg der alten Rechtsprecherin beleuchteten. Sie war spät dran, denn ihr treues Pony hatte ein Hufeisen verloren, und so war sie abgestiegen und führte ihr Reittier am Zügel den Karrenweg entlang.

Eigentlich wollte sie vor der Abenddämmerung in Ottarje sein, dem Nachbarort einen strammen Tagesritt östlich von Skjal, zu Füßen der Hjaldorberge gelegen, im Golf von Prem.

Die Jarlin Premjastads wurde dort sehnsüchtig erwartet, denn durch die Vernichtung eines Großteiles der ottarjer Fischereiflotte beim jüngsten Krakenmolchangriff stand es nicht so gut um den Ort, wo nun viele Familien ihre Ernährer verloren hatten. Es würde mehr als nur ein harter Winter für sie werden...

Eindara seufzte und tätschelte ihrem Pony den Hals. Diese swafnirverfluchten Krakenmolche hatten sich wieder mal als Plage im Golf erwiesen.

Eigentlich hätte sie schon längst in eines der vereinzelt an diesem Küstenabschnitt liegenden Gehöfte einkehren und dort um ein Nachtlager bitten können. Sie wäre freudig aufgenommen worden, denn sie erfreute sich entlang der ganzen Küste großer Beliebtheit und es wäre den Bauern eine Ehre gewesen. Doch die Nacht war angenehm und ließ das Reißen in ihren Gliedern ausbleiben, daher genoss sie diese Nachtwanderung - und es waren ja nur noch wenige Meilen bis zum Ziel. Die Premer Küste prägen die sanft gewellten und mit saftigem Gras bewachsenen Ausläufer des Hjaldormassives, welche das gewaltige, bis zu viereinhalbtausend Schritt hohe Rückgrat der Premer Halbinsel bildet. In den windgeschützten und

feuchten Senken zwischen den Hügeln gedeihen prächtig die für diese Gegend typischen, großen Rübenfelder, deren Ernte man in bestes Premer Feuer zu verwandeln weiß.

Die Jarlin war nun auf einem der Hügelrücken angekommen und ruhte einen Augenblick aus. Von hier aus hatte sie einen schönen Blick auf den nahem Golf mit seinem stillen Wasser und konnte sogar die nahe Insel Hjalland als dunklen Block in den leuchtenden Wellen ausmachen. Hier und da meinte sie, schwache Lichtpunkte an der Inselküste entdecken zu können. Wahrscheinlich Wachfeuer, denn nachdem Hjalland beim ersten Krakenmolchüberfall von den Monstren regelrecht belagert wurde und für Wochen von der Außenwelt abgeschnitten war, machten die Hjalländer nun rege Jagd auf die vielarmigen Räuber, um einer erneuten Massierung dieses Mal schon im Vorfeld zu begegnen. Jedoch, sie waren ausgesprochen erfolglos in ihrem Bemühen: nicht einen einzigen Fang hatten sie in den letzten Wochen gemacht. Offensichtlich trauten sich die verbliebenen Molche nicht mehr in die Nähe der Küsten und verblieben lieber in offenen Gewässern, wo sie in den kleinen Fischerbooten leichte Beute gefunden hatten.

Eindara konnte sich eines leichten Lachens nicht erwehren: Thurgan *Eichenfuß*, der Hetmann Hjallands, konnte einem beim Handel ohne große Mühe und stets mit einem breiten Grinsen im Gesicht schwindlig reden und war auch ein großzügiger und zuvorkommender Gastgeber, aber wenn es um das Wohl ‚seiner‘ Insel ging, konnte er eisenhart durchgreifen. Sie hatte mit eigenen Augen die riesigen Kadaver der ausgewachsenen Molche im Hafen von Ljasdahl gesehen, deren Arme mühelos ein großes Schiff umschlingen konnten, die Jagdschiffe grün vom Molchblut, Frauen und Männer eifrig damit beschäftigt, die Jagdbeute zu zerlegen.

Ein freundliches Lächeln des Schick-

sals, dass die Hjalländer letztes Jahr einen guten Handel mit sauer eingelegtem Krakenfleisch hatten.

In Gedanken verloren tätschelte sie wieder ihrem Pony den Hals und blickte den Küstenverlauf entlang. Es dauerte einen Augenblick, bis sie den dunklen Schatten in einiger Entfernung am Strand als Langschiff ausmachen konnte.

Es ist nichts ungewöhnliches, dass Schiffe abends anlanden, damit die Besatzungen die Nachtruhe an Land zubringen – aber so nahe an einem Ort? Warum sind sie nicht noch die wenigen Meilen weitergefahren, um in einen Hafen unterzukommen? Sollte vielleicht ein unerfahrener Styrman dieses Schiff lenken und in der Dämmerung Ottarje verfehlt haben, oder hatten sie einen Schiffsbruch erlitten? Die alte Jarlin beschloss, ihre nächste Pause bei dem Schiff einzulegen und setzte sich mit ihrem lahmen Pony wieder langsam in Bewegung.

Bald schon verschwand der dunkle Schatten des Schiffes aus ihrem Blickfeld, als sie dem Weg durch die Senke folgte. Erst auf dem nächsten Hügelrücken würde sie wieder einen Blick auf den Strand werfen können. Doch dort verdeckten ihr einige Baumgruppen die Sicht. Um so erstaunter war sie, als sie bemerkte, dass sich der Schatten inzwischen vom Ufer entfernt hatte und in den Golf hinausruderte. Deutlich konnte sie das Klatschen der Riemen im Wasser vernehmen.

Ihr Misstrauen erwachte endgültig. Was in Traviass Namen hatten diese dunklen Gestalten mitten in der Nacht hier zu suchen und warum zeigten sie sich nicht offen, wie es sich für anständige Leute gehörte? Vor ihr zog sich der Weg nun bis Ottarje nahe am Ufer entlang. Vorsichtig näherte sie sich der Stelle, wo der Schatzen angelegt haben musste, doch niemand war zu sehen. Kein Lager, kein Feuer. Was wollte das Schiff also hier? Ihr Reittier am Zügel führend wandte sich die greise Jarlin nun zum Ufer hin, um im Sternenslicht nach Spuren zu suchen, doch nun begann das Pony zu scheuen. „Ruhig, Brauner! Was hast du denn?“ Eindara war ärgerlich. Sie hatte doch wohl schon genug

Thorwal-Standardarte

Scherereien heute gehabt, das wohl!

Aber dann hörte sie auch diese schmatzende Laute und das Knirschen des Sandes, über den sich etwas großes, schweres schob. Ihre Nackenhaare stellten sich auf und sie griff zur Skraja an ihrem Leibriemen. Ein Krakenmolch! Wenn ihr Pony nicht lahmen würde, könnte sie sich einfach auf seinen Rücken schwingen und dem Molch davon reiten. Doch so würden ihre alten Knochen nicht lange genug durchhalten, um dem Krakenmolch wirklich davon laufen zu können. Ihre Augen versuchten, in der Dunkelheit den Molch in der Richtung auszumachen, aus der die Geräusche kamen - und wirklich konnte sie den Schatten erkennen, der sich in diesem typischen, taumelnden, langsamen Krauchen auf sie zu bewegte.

Ein Halbstarker. Noch nicht zu groß, um sich nicht mehr an Land bewegen zu können, aber stark genug, um eine wirkliche Lebensgefahr für sie darzustellen.

Eindara beschloss, es auf eine Flucht zu Fuß ankommen zu lassen und wendete sich wieder dem Weg zu, als sie den zweiten Schatten bemerkte, der sich von der anderen Seite näherte. 'Verdammt! Wie viele mögen hier wohl noch sein?' Sorgsam musterte sie die Umgebung: noch war kein weiterer zu sehen. Wie sie so sehr Acht auf ihre Umgebung gab, vernachlässigte sie ihr Pony neben sich und zuckte erschrocken zusammen, als es sich neben ihr laut wiehernd vor Angst aufbäumte. Die Rechtsprecherin geriet in dem weichen Ufersand ins Straucheln und konnte sich gerade noch abfangen, aber ihr Reittier hatte sich losgerissen und preschte los, so gut es mit dem wunden Huf nur ging.

„Swafnir!“, stieß die alte Frau aus. Nun war es besser, dem Pony zu folgen, denn die Schatten kamen langsam aber stetig näher. Eindara begann zu laufen, so schnell es der weiche Sand und ihre Beine erlaubten. Immerhin war es genug, um den Abstand zwischen ihr und den vielarmigen Viechern, die sie als ihr Nachtmahl auserkoren hatten, wieder etwas zu vergrößern. Nicht mehr als achtzig oder hundert Schritt noch und sie wäre auf dem

festen Weg, wo sie besser vorwärts käme. Doch schon schlug ihr das Herz bis zum Halse und der Atem brannte in den Lungen. Sie musste es einfach schaffen! Ihr entrang sich ein enttäuschter Seufzer, als zwischen ihr und dem Weg ein weiterer Schatten aus der Nacht auftauchte. Nun war sie eingekreist. Ihr Blick hetzte umher, suchte einen Ausweg. Ihr Blick fiel auf den Baum, keine zehn Schritt von ihr. Der Form nach ein Thoss-Apfel, die hier überall auf der Halbinsel wild wuchsen. Ein kräftiges Exemplar, das schon vielen Herbststürmen getrotzt hatte und dessen



Äste nicht allzu hoch über dem Boden begannen.

Sie nahm ihre letzten Kräfte zusammen und eilte auf den Apfelbaum zu. Hinter sich konnte sie die Molche schon näher kommen hören. Die Angst gab ihr noch einmal neuen Antrieb und sie schaffte es, sich die Äste hochzuziehen und weiter nach oben zu klettern. In drei Schritt Höhe wurden die Äste zu Zweigen und zu dünn, um noch höher zu klettern. Es musste reichen! Langsam kam Eindara wieder zu Atem und die Sterne vor ihren Augen wichen dem nächtlichen Dunkel. „Nicht schlecht für sechszundfünfzig Winter“, lobte sie sich selber laut, doch wusste sie, dass sie es nur tat, um sich mit ihrer eigenen Stimme Mut zuzusprechen. Ein Blick nach unten zeigte ihr, dass dieses auch

bitter Not tat, denn die drei Molche hatten sich unter dem Baum versammelt und reckten ihre Fangarme nach oben. Der gierigste von den dreien wälzte sich auf die Körper der beiden anderen, legte seine Arme über die niedrigen Äste und begann tatsächlich, sich den Baum hochzuziehen! Die Jarlin glaubte ihren Augen kaum zu trauen. Als er mit einem seiner Fangarme nach ihr zu greifen versuchte, griff sie zur Skraja, um ihn abzuwehren – doch die verdammte Handaxt wollte nicht aus der Lederscheide! Langsam kam Panik in ihr auf. Hektisch versuchte sie, die Skraja aus dem Futteral zu befreien und gleichzeitig noch höher zu klettern, doch wollte ihr beides nicht gelingen, wobei sie durch einen abknickenden Ast fast auf den Boden gefallen wäre - den gefräßigen Monstern direkt vor die scharfen Hornschnäbel.

Der kletternde Molch hatte ihre Unachtsamkeit ausnützen und sie am Fuß packen können. Nun versuchte er, sie vom Baum zu zerren. Eindara schrie auf vor Schmerzen und klammerte sich mit aller Kraft an die Äste. Zum Glück fand sie nun Halt mit dem anderen Fuß, doch hatte sie das Gefühl, dass ihr das Bein ausgerissen würde.

Noch einmal ließ die Angst in ihr Kraftreserven frei werden und sie zog und zerrte an dem Skrajagriff, während sie sich gleichzeitig einen festen Stand im Baum zu schaffen versuchte. Und endlich, mit einem mächtigen Ruck bekam sie die Skraja frei und begann, auf den Arm einzuhacken, der sie gepackt hatte! Immer und immer wieder sauste die Schneide auf den Arm herab, doch war er zäher als getrocknetes Seetigerleder und ließ sich nicht durchtrennen. Doch schließlich löste sich der Griff des Krakenmolches und mit einem prustenden Schmatzen, das durchaus ein Schmerzenslaut sein konnte, plumpste er zurück auf die Rumpfe seiner beiden Genossen. Für den Augenblick hatte Eindara erst mal Ruhe.

Langsam kam sie wieder zu Atem und merkte auch, dass sie vollkommen durchgeschwitzt war. Unangenehm kühl blies der nächtliche Beleman und ließ sie frö-

Thorwal-Standardarte



steln. Die Molche krochen um den Stamm herum, wohl überlegend, wie sie am besten an ihre Beute gelangen könnten. Eindara nickte ein...

Die Erschütterungen ließen sie wieder hochschrecken. Wo war sie nur? Fast hätte sie den Halt verloren und wäre aus dem Baum gefallen, doch dann kam es wie ein Blitz über sie, wo sie saß und was geschehen war. Zum Glück hatte sie die ganze Zeit die Skraja fest in der Hand gehalten und nicht fallen gelassen. Ein Blick nach unten setzte sie ins Bild über die Quelle der Erschütterungen: wieder versuchte ein Molch, den Baum emporzuklettern. Doch dieses Mal hatte sie die Skraja bereits zur Hand und hieb feste nach dem suchenden Fangarm. Auch dieses Mal schaffte sie es nicht, den Arm abzuhacken, aber wenigstens schien sie ihn so verletzt zu haben, dass er abließ und sich wieder zu Boden gleiten ließ.

„Ich darf nicht wieder einschlafen“, befahl sie sich selber. Sie musste unbedingt wach bleiben, sonst wäre sie irgendwann ein leichtes Opfer. Doch die Anstrengungen der letzten Stunden forderten ihren Tribut und immer wieder fielen ihr die Augen zu. „Wenn jemand eines anderen Vieh stiehlt und dieser dabei den Herd-

frieden bricht...“, Eindara begann Gesetzentexte aufzusagen. Das erforderte immer die volle Konzentration der Rechtsprecherin und ließ sie auch dieses Mal wach bleiben. So rezitierte sie laut die Gesetze Thorwals, in einem Baum sitzend, die Skraja in der Rechten, ihr zu Füßen drei Krakenmolche, die ihr andächtig zu lauschen schienen, oder doch nur drauf warteten, dass sie endlich aus dem Baum fiel, um endlich ihr Festmahl halten zu können. So flossen zäh die Stunden dahin und schließlich konnte Eindara von ihrem erhöhten Platz aus sehen, wie weit im Osten über dem Steineichenwald die Sterne am Himmel zu verblassen begannen und einem zarten Rosa Platz machten. Bald schien der ganze Himmel zu glühen. Ein Knirschen ließ sie wieder nach unten blicken: die Molche zogen sich zurück ins Wasser, die Sonne würde schnell ihre Haut austrocknen lassen. Erleichtert atmete die Jarlin tief durch. Es schien geschafft!

Nun, wo es immer heller wurde, konnte sie auch die Skraja in ihrer Hand sehen. Das Futteral steckte immer noch auf der Schneide und war grün vom Krakenblut. Sie hatte sich die Waffe zusammen mit dem Leibriemen von der Hüfte gerissen. Der

lag nun unten im Sand. Eindara untersuchte die Waffe und stöhnte auf. Festgerostet!

Wie viele Jahre hatte sie eigentlich die Waffe nicht mehr aus der Scheide gezogen? Wer vergriff sich auch schon an einer Rechtsprecherin? Und trotzdem schalt sie sich nun eine Närrin. Das würde ihr nicht noch einmal passieren!

Langsam und unter schmerzzerfülltem Stöhnen kletterte sie das treue Apfelbäumchen wieder hinunter und reckte unten ihre müden Glieder. Nein, sie war wirklich keine Zwanzig mehr.

Misstrauisch musterte sie die Umgebung, doch waren von den Molchen nur noch die Spuren im Sand zu sehen. So sammelte sie ihren gerissenen Leibriemen auf und alles, was daran gehangen hatte und machte sich stöhnend wieder auf den Weg nach Ottarje. Sie sehnte sich sehr nach einem warmen Frühstück und einer weichen Bettstatt.

Bald schon konnte sie die bewaffneten Reiter sehen, die über den nächsten Hügel vor ihr stürmten. Ihr lahmes Pony hatte es schließlich doch geschafft, den Molchen zu entkommen und war nach Ottarje gelaufen. Das hatte die Wachen alarmiert, die bereits auf die überfällige Jarlin warteten. Nun war sie in Sicherheit. (vr)

Abschied nehmen...

Thydir Frenjarson,
Nettmann der Funkschläger

„Bei Swafnir – was war das für eine Reise? Der Heimweg nach Olport fiel uns allen wohl mindestens genauso schwer wie der eigentliche Kampf gegen das Drachenscheusal, dass in unsere Eisenstollen in den Grauen Bergen eingebrochen war (siehe THORWAL-STANDARDARTE #21). Wir haben es besiegt, doch zu was für einem Preis!? Nachdem die unzähligen Verletzten zunächst notdürftig versorgt waren, machten wir uns also auf den traurigen Heimweg nach Olport, der uns allen unendlich lang erschien und von Tränen und Leid geprägt war. Niemand verlor auch nur ein Wort zuviel...

In den Tagen nach unserer Rückkehr

aus den Grauen Bergen war es an der Zeit, den Abschied von Hanjefoske und seinen tapferen, gefallenen Gefährten vorzubereiten und die lähmende Trauer verschwand recht bald. Wir sendeten Boten aus, um die anderen Ottajaskos in Olport aber auch außerhalb der Stadt zu benachrichtigen, luden Freunde der Toten und der Funkschläger aus allen Winkeln des Landes ein. Denn es galt, einen großen Mann auf seine letzte Reise zu geleiten, das wohl bei Swafnir! Und natürlich ebenso die heldenhaften Mannen und Frauen, die mit Hanje gemeinsam im Kampf gegen das geschuppte Ungeheuer starben. Doch damit nicht genug, denn wenige Tage später sollte schließlich auch die Schiffstaufer unserer neuen, stolzen Otta stattfinden... Und so hatten sich viele Thorwaler,

darunter sogar einige Vertreter der fernen Firnglanz-Ottajasko von der Insel Manrek, sowie die Seetiger-Ottajasko aus Ifirnet, in der Stadt am Nader versammelt.

Nun aber zum Abschied und den folgenden Feierlichkeiten, will ich doch niemanden mit der Beschreibung all der Vorbereitungen langweilen. Wenn ein solcher Held und seine Gefährten für das Wohl und das Überleben der Ottajasko sterben, – so muss man das wahrhaftig bezeichnen! – dann haben sie einen würdigen Abschied verdient, das wohl! Swafnir soll sehen, welche Helden sein Reich betreten und fortan mit ihm durch die Meere streifen werden, im ewigen Kampf gegen Hranngar. Er soll sehen, dass wir sie gebührend ehren und ihrer und ihrer großen Taten gedenken.

Mit dem neuen Schiff, das wir ja in wenigen Tagen erhalten sollten, hätten wir



drei Schiffe gehabt. Wir brauchen aber eigentlich nur zwei. Und die alte Knorr *Eisenbeiß* - da waren sich alle einig - war für zukünftige Handelsfahrten nicht mehr notwendig. Dieses Schiff war es aber, auf welchem Hanjefoske seine ersten Reisen über die Meere machte und so sollte ihn die *Eisenbeiß* auch auf seiner letzten Reise in Swafnirs Reich bringen. So geschah es dann auch: Seite an Seite mit seinen toten Gefährten segelte er so zu Swafnirs Reich und wurde dort bestimmt vom großen Wal freudig begrüßt. Denn wahrhaftige Kämpfer hat der Inselgleiche nun zur Seite! Auch die anderen bei Swafnir werden gestaunt haben, welch edle Helden ihnen fortan und auf immerdar Gesellschaft leisten. Ja, so wird es gewesen sein! Wir richteten also das Schiff her, so gut dies bei diesem alten Kahn noch ging. Doch nicht nur die Knorr war herzurichten, sondern vor allem auch die Toten. Die erlagen ja nicht irgendwelchen Schnittwunden sondern der Urgewalt eines Drachen und so sahen sie leider auch aus. Unsere Heilerin Jandra tat, was sie konnte und sie tat es gut. Und dies, obwohl sie auch viele Verletzte zu pflegen hatte. Die toten Helden wurden in beste Pelzmäntel gekleidet und mit all ihren Besitztümern geschmückt. Zum Schluss legten wir ihnen ihre liebsten Waffen zur Seite. Wahrhaftig: Sie sahen prächtig aus und nichts anderes stand ihnen zu, das wohl! Zwei Tage lang erwiesen Freunde und Bekannte aus Olport und auch von außerhalb unserem Hanje und den übrigen Gefallenen die letzte Ehre. Und natürlich auch alle Funkenschläger, vom kleinen Thorben bis zur alten Swafna. Die Toten lagen aufgebahrt in dem Haus, wo auch unser Swafnirschrein steht und dieses war für sie natürlich würdig hergerichtet worden. In der Mitte und etwas erhöht, lag der tapfere Hanjefoske auf weichem, glänzenden Bärenfell. Er trug seine Rüstung und seine Waffen. Am dritten Abend aber, fand dann ihre letzte Reise statt. Und die soll unser Skalde Suensir beschreiben. Hanje und ihr Männer und Frauen, wir werden euch ewig Gedenken, bei Swafnir! Das werden wir!“

Suensir Frenjarson,

Skalde der Funkenschläger

„Langsam bewegte sich der Trauerzug durch die kühle Nacht des späten Schlachtmondes in Richtung des olporter Hafens. Ich schritt neben den aufgebahrten Toten her, die auf den starken Schultern einiger Funkenschläger getragen wurden. Viele Menschen säumten den Weg, priesen die verstorbenen Drachentöter und ihre großen Taten, riefen ihnen die besten Wünsche zu oder beteten still und innig zu Swafnir. Aber auch Männer und Frauen, deren Trauer jetzt den Stolz über ihre Geliebten verdrängte, fanden sich in der Menge leicht. Fackeln erhellten die Menschen, die gingen oder standen, die Langhäuser der Stadt, zwischen denen die Straße entlang führte und auch unsere edlen Toten. Ich blickte zu ihnen hinauf und bewunderte ihre Erscheinung, die mir bei sämtlichen edel und heldenhaft erschien. Ein leichter Wind wehte durch Hanjefoskes ergrautes Haar, das, noch immer dichten Wuchses, sein Antlitz säumte. Ein wahrer Held lag hier, von großer Gestalt und mit weisen und friedlichen Gesichtszügen; als hätte der alte Hetmann sein Leben auf dem Lande wahrhaftig zu seiner größten Zufriedenheit erfüllt und wäre bereit, in die Meere einzutauchen. Ich entsann mich eines Gedichtes, das die berühmte Skaldin Liana Thorfinnsdotter einst zu einem ähnlichem Anlass schrieb, als sie ihren Geliebten und dessen Gefährten bestatten musste.

Der Fackel warmes Licht,
und die tanzenden Schatten,
zauberten auf ihr Gesicht,
was sie doch gegeben hatten.

Erfüllt von neuem Leben,
schien der Atem wieder,
ihre Brust zu heben,
ruhig auf und nieder.

Und wie ich mich Hanjefoske näherte, neben welchem seine geliebte Ehefrau Ifirnied bedächtig schritt, als ich ihre Augen sah, die von Trauer feucht, zu dem Verstorbenen hinblickten, ward ich abermals an dieses Gedicht erinnert.

Wie gerne würd' ich seh'n
dass er nur schlafend ruht,
um morgen frohgemut,
wieder aufzusteh'n.

Neben Ifirnied gingen ihre Tochter Svenna Hanjefoskedotter und ihr Sohn Isleif Ifirnieson, die beide die Bahre ihres prächtigen Vaters trugen. Ohne zu sprechen, schritten alle drei bedächtig Richtung Hafen. Es bedurfte keiner Worte, denn sie waren einig in der Stille ihrer Trauer und ihrem Stolz über Hanje. Ifirnied war tapfer. Sie ging trotz ihres großen Leids und ihrer unbeschreiblichen Trauer aufrecht neben ihrem Mann daher. Zwei Menschen, die einander wahrlich würdig waren, hatten sich einstmals in Liebe gefunden und wurden nun, in andauernder Liebe, jäh getrennt. Nicht für alle Zeit, aber für eine lange...

Doch weich' die Einbildung von mir.
Die Schmerzen die mich plagen,
um meinen Geliebten hier,
gilt es zu tapfer zu ertragen.

Mitleid überkam mich, Mitleid mit dieser edlen Frau. So ging ich zu ihr hin und schritt neben ihr her. Ich legte meine Hand auf ihre Schulter und versuchte ihr Trost zu spenden, wie auch Liana damals Trost erhielt.

Wer sich einst durch Swafnirs Hand
und in Liebe hat gefunden
bleibt durch Gottes heil'ges Band
auf immer und ewig verbunden“

Thivara Asgrimmsdotter,
Bergarbeiterin und Schmiedin

„Die *Eisenbeiß*, die gute alte Knorr - ich bin auch schon mit ihr gefahren - lag im olporter Hafen. Sie war feierlich geschmückt, wie sich das für solche Helden gehört. Über einen kleinen Steg brachten wir die Gefallenen, die nicht im Bauch des Drachen geendet waren, auf das Schiff und legten sie dort nieder: Hanjefoske in der Mitte, die übrigen sieben darum herum. Ingira war unter einem Tuch verhüllt. Das elende Schuppengezücht hatte ihr ja

Thorwal-Standardarte

den ganzen Kopf zermalmt. Sie wäre kein schöner Anblick gewesen. Der verkohlte Helgir lag auch verhüllt neben ihr. Ich ging zu Norhild, mit der ich so manche Fahrt unternommen hatte. Es war eine gute Zeit – bei Swafnir, das wohl! – und ich dankte ihr dafür. Nun ging sie allein auf ihre letzte Reise und ich wünschte Norhild dafür viel Glück. Auch von Hanje verabschiedete ich mich noch einmal. Er war ein ganzer Kerl. Wir sind so stolz auf Dich, alter Junge! Und Swafnir gewiss auch! Ein paar Funkenschläger brachten die Waffen und den persönlichen Besitz der Helden und legten alles wohl geordnet neben sie, auf die Planken des alten Schiffes. Anschließend kamen Hetmann Thydir und der Swafnir-Geweihte Starkad und gaben in die Hand eines Jeden einige Klumpen Erde ihres Heimatlandes. So ist es Brauch, damit die Verstorbenen in Swafnirs Reich nicht die Heimat vergessen. Starkad segnete die gefallenen Helden mit einem innigen Gebet – danach setzten wir uns an die Ruder, um die Eisenbeiß aus dem Hafen von Olport zu bringen, und die gefallenen Drachentöter dem Wind und den Wogen ihrer Reise zu überlassen. Derweil wurden auch andere Schiffe und Boote bereit gemacht, welche die *Eisenbeiß* aus dem Hafenbecken hinaus geleiten sollten.

Unter stürmischem Rufen und Lärmen legten wir dann ab. Die Menschen, die im Hafen blieben, schrien und riefen zu den Toten hinüber, zu uns und zu Swafnir selbst. Die Nacht war klar und kalt und es wehte ein leichter Wind vom Land her, geradewegs auf das Meer hinaus. Die Helden sollten wohl recht bald angelangen! Unzählige Fackeln erhellten das Schiff und den Hafen und langsam glitten wir übers Wasser. Viele Boote folgten uns und natürlich auch unsere Otta *Axtbringer*. Wir ruderten mit Hilfe Alvirs des Lotsen an den Riffen und dem mächtigen Efferdspfeiler in der Hafeneinfahrt vorbei. Dunkel ragte er dem Ewigen zu Ehren in den sternklaren Himmel. Wirklich schön war der Anblick all der Schiffe, deren Fackeln auf dem Wasser funkelten. Ich war ganz ergriffen. Passiert mir selten, aber

so was hatte ich noch nie zuvor erlebt.

Nach einer Weile, nachdem wir die gefährlichen Felsen und tückischen Untiefen hinter uns gelassen hatten, zogen wir die Ruder ein. Es war nun Sache des Windes, das Schiff über die Wellen zu tragen. Und so setzten wir das Segel der alten Knorr und stiegen andächtig in ein Beiboot. Wenige besonders Wagemutige sprangen gar ins eisigkalte Wasser hinein, um zur *Axtbringer* zu gelangen. Dort angekommen sprach Thydir, unser Hetmann, ein paar letzte Worte, die mich wirklich sehr ergriffen – wie auch die Gebete, die wir kurz darauf gemeinsam mit dem Priester Starkad zu Swafnir sendeten. Viele wünschten Hanjefoske und seinen Helden noch einmal viel Glück für die letzte Reise. Dann gab Thydir den Befehl, die *Eisenbeiß* in Brand zu stecken: Dutzende Pfeile und Fackeln flogen in hohem Bogen zu ihr hin und bald begannen die Planken des Schiffes da und dort aufzulodern. Da blähte sich plötzlich das Segel und die *Eisenbeiß* nahm rasche Fahrt auf, hinaus auf den weiten Ozean Ifirns. Schnell entfernte sich das Schiff mit unseren Helden an Bord. Hell leuchtete das Feuer, das bereits lichterloh brannte. Eine Weile starrten alle gebannt auf das Schiff und riefen ihre letzten Abschiedsgrüße. Dann ruderten wir zurück, nicht

ohne hin und wieder zu schauen, wo sich die *Eisenbeiß* befand. Im Hafen wurden wir dann wieder lautstark begrüßt. Und nun ging es auf zu unserem Ottaskin, denn es gab viel zu feiern, bei Swafnir! Und es wurde gefeiert, und wie! Unser Skalde Suensir stellte sein Hanjefoske-Lied vor. Sehr schön! Hanje und die anderen waren ohne Zweifel großartige Helden. Darauf wurde weiter erzählt über Hanjes Leben, über seinen tapferen Vater. Über Tore, Arve und wie sie alle hießen. Über Raskir *Blutaxt*, die Gründung der Funkenschläger, Jurga und Swafnir. Und natürlich kam auch das Herbsthjalding, der junge Frieden mit den Horasiern und das schlimme Ausmaß an Waljägern aus dem Golf von Riva zur Sprache, worauf so gleich erste Pläne für das Frühjahr geschmiedet wurden. Es wurde immer lauter und fröhlicher, denn das Bier, der Met und der olporter Waskir-Schnaps aus dem Sturmtrötzer-Ottaskin flossen in rauen Mengen. Die Firnglanz-Ottajasko hatte gar noch ein besonderes Geschenk, den prächtigen MANREKER SPÄTLESE ROTHERB, mitgebracht, der allerdings zu ihrer Unzufriedenheit nicht überall Gefallen fand. Trotzdem war es aber ein friedlicher Abend, eine Feier, wie Hanje sie sich nicht anders gewünscht hätte.“

(mib/mab)

Schwarzpelze im Bodirtal!

Nachdem uns schon seit einiger Zeit Gerüchte über Spuren von Orks abseits der Wege im oberen Bodirtal erreichen, erhielten wir nun Nachricht von einigen Gruppen von orkischen Kriegern in eben jener Gegend:

Eine Gruppe von Vilnheimer Jägern konnte zwölf schwer bewaffnete Orks in der Umgebung von Bodon beobachten. Diese lagerten offensichtlich in einem nahegelegenen Wald, während ihr Anführer gar im Dorfe selbst empfangen wurde. Da die Vilnheimer jedoch weder zu den Schwarzpelzen noch zu ihren Nach-

barn in Bodon besonders gute Beziehungen pflegen, verzichteten sie darauf, sich ins Dorf zu begeben um die Gründe dieses Besuchs herauszufinden. Einer der Jäger, Fjolvir Frenjasson, meinte zwar, dass „nichts Gutes herauskommen kann, wenn Orken und Bodoner ihre umtriebigen Köpfe zusammenstecken“, doch muss bezweifelt werden, dass die Bodoner ihr Dorf als Basis für orkische Übergriffe zur Verfügung stellen würden.

Diese scheint jedoch bei weitem nicht die einzige orkische Rotte zu sein, wel-

Thorwal-Standardarte

che ihren Weg den Bodir entlang nach Westen gefunden hat: vom Kollegård, dem „Hügelhof“ (nordwestlich von Naskheim gelegen) liegt uns ein Bericht über einen Überfall vor: der Knecht Kjalvar von eben jenem Hof, der am folgenden Tage nach Naskheim geschickt worden war, berichtete unserem Zuträger Folgendes:

„Wir warn grad dabei, die Schaf' und Säue vonner Weide innen Stall zu treiben, da kommen die acht Orken auf ihren Ponys dahergaloppiert, schrei'n wie die Besessenen und schießen ein paar Pfeile in unsre Richtung. Swafnir zum Dank trafen sie nix, weil die Gäule auf den Ackerfurchen viel zu unruhig liefen als dass sie vernünftig zielen konnten... Wir also nix wie losgerannt zum Jolskrim, rein, Tür zu und Truhe davor. Dann hat uns der Kollebauer gesagt, wir soll'n uns unsre Äxte und Speere greifen und aufn Kampf vorbereiten. Da hat uns die Asvara ziemlich überrascht: die zählt nämlich etwa fünfzig Sommer und is' seit ein paar Jahren Magd am Kollegård, und hat nie was von ihrer Vergangenheit erzählt. Aber aus ihrer Truhe zieht sie ein echtes Schwert, wie ich's bisher nur bei den Kriegern vom Hetmann Sven Thorbjørnson gesehen hab, und sogar einen Helm hatte die. Wir ham sie erst mal alle nur angestarrt, auch der Bauer. Und dann sagt sie, dass

wir ja doch mehr sind als die räudigen Schwarzpelze und wir brauchen uns gar nix bieten lassen von denen. Reißt die Tür auf, schreit, dass mir ganz anders wird und schmeißt ein Wurfbeil genau ins Knie von einem von diesen Biestern. Wir jetzt alle mutig, rennen raus und schreien und fuchteln wie die Eisbarbaren mit unseren Waffen, und tatsächlich zieh'n sich die Orken zurück in Richtung Wald. Wie dem auch sei: zwei Stück Schaf' ham sie uns durch und ein paar Hühner, und wir ham uns den mit dem Beil im Knie gegriffen und erst mal innen Stall gesperrt. Dann hat die

Asvara gemeint, dass das nicht normal war: das waren keine normalen Räuber sondern richtige Krieger, und das sei völlig seltsam wie die vorgegangen seien, dass da was Größeres im Busch sei, meinte sie und dass der Überfall wohl für die Versorgung ihrer Horde gewesen sei. Na ja, und dann meinte der Bauer, ich soll doch am nächsten Morgen, also heute, nach Naskheim und zum Hetmann Sven geh'n und ihm berichten, weil ich am

Flussegler *Stolze Varna*, konnte unser Korrespondent dessen Kapitän, Gunnar genannt, befragen. Hier sein beeindruckender Bericht:

Wir trafen uns im Swafnirtempel. Gunnar musste nach den Ereignissen auf der Fahrt einige Zeit im Tempel verbringen. Sichtlich verletzt und erschöpft kam er auf mich zu, seinen rechten Arm trug er in einer Schlinge. Der linke war ihm abgenommen worden. Schwer ließ er sich auf die Bank fallen und nach einigen einleitenden Sätzen meinerseits erzählte er mir mit abwesendem Blick, was sich im Bodirtal zugetragen hat.

„Wir waren unterwegs mit diesen Mittelländern. Du weißt schon, diese Grauen, die sich ab und an im Tempel des Flinken rumtreiben. Warn ja schon lange nicht mehr in der Stadt. Vielleicht hatten sie Angst, dass sie im Krieg zwischen die Fronten kommen würden. Ist ja auch nicht wichtig für die Geschichte. Nach Phexcaer wollten sie. *In die Stadt des Fuchses*, sagten sie. So weit sind wir mit der *Stolzen Varna* schon lange nicht mehr den Bodir hochgefahren. Aber was soll's, dachte ich mir, ist mal was anderes als immer nur nach Vilnheim oder Naskheim zu fahren. Und die blinkenden Münzen konnte ich auch gut brauchen. Ansgar, mein Bruder, hat doch bei dem Angriff der Horaslaffen auf die Stadt sein linkes Bein verloren. Na ja, so half ich ihm, seine Familie in der harten Zeit durchzubringen.

Es war noch mitten in der Nacht, als wir Thorwal auf dem Bodir verließen. Hat keinem von uns gefallen, so früh loszufahren. Dennoch kamen wir zügig voran. Der Seewind blähte unsere Segel und so erreichten wir gegen Abend Angbodirtal. Übernachtet haben wir lieber auf dem Schiff. Keiner von uns wollte im Dorf schlafen. Nur die Mittelländer ließen sich nicht abbringen und haben es riskiert und im Dorf übernachtet. Dabei gibt es fast



schnellsten zu Fuß bin. Ach ja, der Gefangene is' inzwischen wieder weg, den haben seine Kumpels noch in der Nacht mitgenommen, meint die Asvara, und ganz geschickt seien die gewesen, weil der Ulfjar, der ihn bewacht hat, gar nix gemerkt hat, bis die Sonne aufgegangen is', aber der war noch nie der Schnellste.“

Im Vergleich zu den zwei folgenden, in unseren Augen absolut alarmierenden Ereignissen, wirken obige Vorfälle jedoch vergleichsweise harmlos:

Zum ersten, dem Überfall auf den

Thorwal-Standardarte



immer Streit mit den Einheimischen. Ein seltsamer Menschenschlag. Sind halt typische Bodirtaler, was will man da schon erwarten.

Am nächsten Tag ging es wieder früh los. Noch immer hatten wir einen guten Wind und brauchten noch nicht zu rudern. Swafnir schien uns wohlgesonnen für diese Fahrt. Weiter flussaufwärts würden wir unsere Kräfte noch gut brauchen können. Dort würde uns kein Wind mehr den Bodir hinauf treiben. Wir kamen gut voran und erreichten gegen Mittag Vilnheim. Dort luden wir erst mal ein Teil unserer Ladung ab. Nach einer kurzen Rast ging's weiter den Fluss hoch. Die Mannschaft murrte zwar, aber die Mittelländer hatten's wohl sehr eilig. Und sie haben uns den raschen Aufbruch mit einigen Münzen versüßt. Drei Tage nachdem wir Thorwal verlassen hatten, erreichten wir dann Naskheim. Kaum im Hafen angekommen, begannen wir, einen Teil der Ladung von Bord zu bringen. Bei der Rückfahrt nach Thorwal sollten wir einige Fässer des berühmten Naskheimers mitnehmen. Danach gingen wir in die Stadt, um kurz eine oder zwei Kneipen zu besuchen und alte Freunde zu treffen. Am nächsten Morgen haben wir erst etwas später abgelegt. Die Grauen waren darüber recht aufgeregt. Sie schienen wirklich schnell an ihr Ziel kommen zu wollen. Vielleicht ging es um ein Fest oder so was.

An diesem Tag mussten wir mitrudern. Die Stimmung an Bord war noch recht gut. Meine Jungs und Mädels brannten regelrecht darauf, mit den Riemen in den Bodir zu stechen. Bisher war die Fahrt für die meisten von ihnen recht langweilig gewesen. Endlich gab es was zu tun. Gegen Abend legten wir am Ostufer an und schlugen unser Nachtlager nahe einem kleinen Wäldchen auf. Lange wollten wir heute nicht zusammensitzen und den Geschichten vom alten Rangkar lauschen. Die nächsten Tage würden wir ausschließlich mit Rudern verbringen und dazu braucht man eben genug Schlaf. Wie üblich gingen Jarn und Ungalf auf die Jagd. Nicht, dass die beiden sonderlich erfolgreich wären, aber ab und an brachten sie

tatsächlich Orklandkarnickel mit.

Nach einiger Zeit kamen die beiden zurück, mal wieder ohne Beute. Dafür wollten sie ein verlassenes Lager in der Nähe entdeckt haben. Sie berichteten von mehreren Feuerplätzen und vielen Fußspuren und einigem Unrat. Wer das Lager aufgeschlagen hatte, konnten sie nicht herausfinden. Ich dachte mir nichts dabei, zur Sicherheit stellten wir aber Nachtwachen auf. Man weiß ja nie, wer sich in solchen Gegenden herumtreibt. Kalt und sternklar war es in dieser Nacht. Ich konnte noch nicht recht schlafen und beschloss zu Askir - er und Thore hatten die erste Nachtwache - zu gehen. Also runter vom Schiff und auf das kleine Feuer zu. War wirklich kalt in dieser Nacht. Askir saß am Feuer und wärmte sich seine Glieder; Thore sei gerade austreten, sagte er. Ach, wenn wir uns doch nur nicht so in Sicherheit gewogen hätten. Vielleicht wäre dann alles anderes gekommen. Ich setzte mich also zu Askir ans Feuer und wir begannen zu erzählen. Über unsere Gäste und deren Vorhaben. Kommt nicht oft vor, dass irgendjemand nach Phexcaer fahren wollte. So eine Fahrt tut meiner Geldkatze gut, aber was habe ich jetzt davon?

Plötzlich zerriss ein lauter, spitzer Schrei die Stille der Nacht. Sogleich sprangen wir beide auf und rissen Waffe und Schild an uns. Askir rief leise nach Thore, während ich mich sorgsam umsah. Auch auf dem Schiff hörte ich Waffengerassel und leise Stimmen. Von Thore kam keine Antwort. Askir begann unruhig zu werden und wollte ihn suchen. Vielleicht hat ihn ein Tier bei seinem Gang überrascht, lachten wir zuerst noch leise vor uns hin. Die Grauen standen an Bord der Varna und diskutierten aufgeregt herum. Schließlich kam einer von ihnen auf mich zu und sagte mir, wir sollen unbedingt ablegen. 'Nachts im Sternenlicht den Bodir hochrudern?', fragte ich ihn. 'Und dann auch noch ohne Thore?' Ich machte ihm klar, dass wir so etwas nicht machen würden. Er wollte gerade zu einer Gegenantwort ansetzen, als jäh ein tiefer, lang gezogener Schrei durch die Nacht

gellte. So abrupt wie der Schrei begann, riss er ab. Es lief mir eiskalt den Buckel herunter. Thore musste etwas zugestoßen sein. Askir, Trundhild und einige weitere wollten losgehen und nachsehen. 'Geht, bei Swafnir geht!', ich kann mich noch genau an meine Worte erinnern. Bewaffnet und mit Fackeln ging der kleine Trupp los. Vorsichtig näherten sie sich den Bäumen und verschwanden im Dunkel.

Eilig sammelten wir anderen uns vor dem Schiff, die Waffen bereit. Angespannt warteten wir, was passieren würde. Die Grauen blieben an Bord, Waffen hatten sie wohl keine bei sich. Auch sie blickten ins Dunkel der Nacht. Jeder Schatten und jedes noch so kleine Geräusch wurde mit einem Mal wahrgenommen. Jarn war besonders nervös, er fingerte ununterbrochen an seinem Bogen herum. Am liebsten hätte er auf alle Geräusche und Schatten geschossen.

Wolkenfetzen rasten am Madamal vorbei. Es war ein rascher Wechsel von hell und dunkel, doch wir konnten nichts im dunklen Wald vor uns erkennen. Still und mächtig ragten die Bäume wie eine Wand in die Nacht.

Ein Röcheln aus Richtung der Varna ließ mich umblicken. Einer der Grauen knickte ein und glitt langsam von Bord in den Bodir. Es schien, als ob die Zeit angehalten hätte, so langsam kam mir alles vor. Der Aufprall im Bodir riss mich aus meiner Lethargie. Ohne dass einer von uns reagieren konnte, schlugen aus heiterem Himmel weitere Pfeile auf uns ein. Hjalf war getroffen, ein kurzer, schwarzer Pfeil steckte ihm im Bein. Grimmig machte er sich daran, ihn aus dem Fleisch zu ziehen. Schnell hoben wir unsere wenigen Schilde um uns zu schützen. Im fahlen Licht sah ich eine massige Gestalt vor die Bäume treten. Mit einem kehligen Schrei riss sie einen Arm hoch und deutete mit einem archaisch gezackten Krummsäbel in unsere Richtung. Dann passierte alles gleichzeitig. Im Wald sah ich einige kleine Lichter etwa von der Größe einer Zunderbüchse aufflammen. Aus der Dekung des schwarzen Waldes rannten sicherlich drei Hände voll Gestalten auf uns

Thorwal-Standardarte

zu. In ihr rohes Schreien mischte sich wildes Hundgebell. Im Wald war Waffengeklirr und lautes Geschrei zu hören – Askir und sein kleiner Suchtrupp. ‘Swafnir stehe ihnen bei! Aufs Schiff!’, hörte ich mich brüllen. Wie sollten wir zehn verbleibenden in einem offen Kampf der heranstürmenden Übermacht die Stirn bieten? Aber es war schon zu spät. Wie wild gewordene Dämonen sprangen die ersten Hunde Jarn an. Sie rissen ihn zu Boden und zerfleischten ihn förmlich vor unseren Augen. Ihre Zähne schienen überall zu sein. Ich werde sein hilfloses Schreien wohl nie mehr vergessen können. Asleif schlug mit seiner Axt auf die Biester ein, doch sie wurden durch die Wunden nur noch aggressiver. Es schien fast, als wenn man diese Ausgeburten der Niederhöllen nicht töten könnte. Panik machte sich unter uns breit. Waren Dämonen unter uns? Hatten wir unsere Seelen verwirkt?

In wilder Flucht rannte ich auf die *Stolze Varna* zu. Neben mir sank Wendholm zu Boden. Ein Pfeil hatte seine Brust durchbohrt. Weitere Pfeile prasselten auf die *Varna* herab. Dabei waren auch Brandpfeile! Einer der Grauen stürzte mit brennenden Gewändern in den Bodir. Ich hatte die *Varna* fast erreicht, als wieder ein Schwarm brennender Pfeile auf sie prasselte. Diesmal wurde das geraffte Segel getroffen. Mit Entsetzen sah ich, wie schnell es Feuer fing. Ein Grunzen ließ mich herumfahren. Gerade noch rechtzeitig konnte ich mich zur Seite werfen. Ein unförmiges Monster ließ seine schwere Axt auf die Stelle herabsausen, an der ich vor wenigen Wimpernschlägen gestanden hatte. Schwer atmend kam ich wieder auf die Beine und riss mein Schild hoch, um die weiteren Axthiebe abzuwehren. Es dauerte einige Augenblicke, bis ich realisierte, dass hier keineswegs Dämonen anwesend waren. Es waren Orks! Mein Gegenüber war mit einer schwarz glänzenden Plattenrüstung bedeckt. In seinen Augen stand der schiere Wahnsinn, als er immer wieder auf mich einschlug. Geifer spritzte aus seinem Maul, als er mich immer wieder in seiner fremdartigen Sprache anbrüllte. Was machen die Schwarz-

pelze so weit westlich. Warum sind sie so aggressiv? Mein Schild war fast zerstört. ‘Swafnir hilf mir’, betete ich. Mit einem Mal hörten die wütenden Hiebe auf. Eine glänzende Speerspitze ragte dem Ork aus dem Oberkörper. Er fiel.

Hände packen mich und reißen mich hoch. Es ist Hjalfr. Schnelle Schritte in Richtung der *Varna*. Hinter uns hören wir den Klang des Krieges. Waffen klirren aufeinander. Schreie und Keuchen zeugen von heftigen Kämpfen. Dazwischen das Bellen und Knurren der Hunde und Schreie verwundeter Gefährten. Hjalfr stolpert, ich renne wie blind weiter. Ein tiefer Schmerz im linken Arm reißt mich wieder in die Realität zurück. Einer dieser Hunde hängt an mir und versucht mich niederzureißen. Diese Schmerzen. Ein Griff nach meinem Messer. Wie besessen stoße ich immer wieder zu. Die Bestie ist längst tot, aber seine Kiefer umschließen meinen Arm noch immer. Jede meiner Bewegungen treibt die Zähne tiefer in mein Fleisch. Der Arm nur noch eine blutige Masse Fleisch. Die Kräfte beginnen zu schwinden. Der Steg direkt vor mir. Jetzt bin ich auf der *Varna*. Das Feuer hat mittlerweile die Segel zerstört und mit gierigen Fingern greift es nach dem Mast. Meine Lungen scheinen zu bersten. Entkräftet sinke ich auf die Knie. Hinter mir sehe ich Tod und Gewalt. Fast alle meiner langjährigen Gefährten liegen in ihrem Blut. Diese Orks hacken wie von allen Göttern verlassen mit ihren unförmigen Waffen auf die toten Leiber ein. Immer wieder regnen Pfeile auf die *Varna*. ‘Swafnir, lass mich auf meinem Schiff zu dir gehen!’ Die Orks sind auf dem Steg, jetzt auf dem Schiff. Mein letzter Kampf beginnt. Ein schwerer Stoß mit einem Speer lässt mich taumeln. Das Gewicht des toten Hundes am Arm zieht mich nach hinten. Ich falle. Swafnir! Ich komme! Laut schlägt mein Körper in den eiskalten Bodir. Kalt schneidet mir das Wasser in meine Wunden. Die Sinne schwinden mir.“

„Es ist gut, lass ihn in Ruhe!“ Ich blicke auf und sehe das Gesicht eines Swafnirpriesters. Gunnar hatte sich regelrecht in Rage geredet. Mit glasigen Augen steht er vor mir, seine Sitzbank ist umgestoßen. Schwer atmend blickt er an die hohe Decke im Tempel. Der Geweihte legt seinen Arm um ihn und bringt ihn weg.

Wie ich später noch erfahren habe, ist Gunnar den Bodir hinab bis nach Nask-



heim getrieben worden. Von dort aus kam er mit einem Schiff zurück nach Thorwal. Ob er je wieder der Alte sein wird, kann mir keiner sagen.“

Als sei all dies noch nicht bedrohlich genug, ist der jüngste Bericht nicht nur genauso blutrünstig, er spielte sich auch am weitesten westlich ab, nämlich südlich von Vilnheim, sprich: tief in thorswalschem Gebiet. Bisher herrscht über dieses Ereignis weder Klarheit, noch wurden von den Zuständigen alle Informationen herausgegeben, daher können wir dem Leser nur folgenden Überblick aus gut unterrichteten Kreisen der direkten Umgebung Jurga Trondesdottirs weitergeben:

Thorwal-Standardarte



Schon jetzt kurz nach dem Winter waren die beiden Thorwaler Händler Garjolf Garaldsson und Frenja Islifsdotter nach Vilnheim und Naskheim unterwegs, um nach dem langen Winter erste lohnende Geschäfte zu tätigen. Um Pelze und Gebranntes aufzukaufen und die Holzlieferungen des Sommers auszuhandeln. Doch es sollte anders kommen.

Der Zug - in Aplog noch aus über dreißig Packtieren, einem Dutzend Treibern und etlichen Söldnern bestehend - erreichte Vilnheim nicht mehr. Nur sechs völlig abgekämpfte Leute ohne Ware und Pferde erreichten den Ort noch. Ihren Schilderungen war zu entnehmen, dass sie keine fünf Meilen südlich, bei der Überquerung eines Nebenflusses des Bodir in einen Hinterhalt von Orks geraten waren.

Man sei fast völlig überrascht gewesen, so dass der Zug trotz heftiger Gegenwehr schnell aufgerieben wurde. Die Vilnhaimer Hetfrau, Malina Brandadotter, entschied sich, von zweien der Überlebenden, einer Söldnerin und einem einheimischen Führer aus Angbodirtal, eine bewaffnete Gruppe Vilnhaimer an den Ort des Geschehens führen zu lassen, um so schnell wie möglich die Spur der Orks

aufnehmen und ihr Versteck finden zu können.

An der Furt bot sich den Vilnheimern ein Bild des Grauens. Skalpierte Leichen und tote Pferde lagen weit im Kampfgebiet verstreut. Die Ufersteine waren zum großen Teil mit Blut bedeckt. Und zum Teil machten sich schon Raben und Krähen über die Leichname her.

Eine eindeutige Spur, die auf eine Fluchtrichtung der Orkbanditen schließen lassen konnte, ließ sich nicht ausmachen. Da sich auch das Wetter mehr und mehr verschlechterte, entschied man, die Verfolgung aufzugeben und nur noch die Leichen der thorwalschen Händler und Söldner zu bergen.

Wie sich herausstellte, eine glückliche Entscheidung, denn unter den leblosen Körpern fand sich noch eine weitere überlebende Person, deren grauenvoll zugerichteter Körper die schwachen Lebenszeichen wie ein Wunder erscheinen ließen. Keine Stunde später und man hätte nur noch Tote gefunden. Welch ein Glück für diese Söldnerin, dass die Orks so spurlos verschwunden waren.

Derzeit hofft man in Vilnheim noch auf das Überleben der Söldnerin. Derweil hat

Hetfrau Malina schon in Thorwal beim Obersten Hetmann um Hilfe ersucht. Damit die Orks schnell aufgestöbert werden können und wieder Ruhe herrscht im Bodirtal.

Wir wurden informiert, dass diesen Wünschen hier in der Hauptstadt gern entsprochen wird: Jurga Trondesdottir hat sofort eine Gruppe von zwanzig der erfahrensten Hjalsrekker der Ersten Thorwaler Otta der gerade im Aufbau befindlichen Hjalskari unter dem Kommando von Faenwulf Walkirsson entsandt, welche die Vorfälle aufklären und die Schwarzpelze zur Strecke bringen soll, noch bevor sich weitere ihrer Artgenossen gen Westen wenden. Weiters wurden alle Hetleute und Siedlungen, sowie sämtliche Gehöfte abseits der Dörfer des Bodirtals gewarnt und zu besonderer Vorsicht aufgerufen. Die Hetleute der Jarltümer Vænstre und Højre Bodrdal wollen so bald als möglich einer Einladung durch Malina Brandadotters folgen, um auf einem überregionalen Thing langfristige Lösungen für das Problem zu finden.

(ob/sh/am)

Der Wind spielte mit dem langen, glatten und rabenschwarzen Haar, als wäre es eine schwarze Flamme. Beleman meinte es gut, obwohl schon der Vinmond angebrochen war.

„Also, abgemacht?! Ich hol dich ab und wir gehen ins Drakkarskrim?“

Janda Runolfsdottir lächelte und schob einen Zopf ihres goldblonden Haares über ihre Schulter. „Gerne! Aber bild dir nur nichts drauf ein!“

„Ich doch nicht!“ lachte Ragnar Ravenshar und lief den Steg vom Swafnirtempel zum Ufer hinab. In ihm stieg ein ungeheures Glücksgefühl wie eine Flamme in einer Öllampe empor. Am Ufer entlud sich diese Freude in einem Schrei: „SWAFNIR!“

Janda lachte, als ihre grünen Augen den jungen Krieger und Skalden beobachteten, wie er den Pfad zur Trutzburg hinauf lief.

Feuer!

„Wer brüllt denn hier rum?“ Mürrisch erklang eine Stimme in Jandas Rücken. Sie brauchte sich gar nicht umzudrehen, um zu wissen, dass es Geren Korjasson war. Der siebzig Winter zählende Swafnirpriester klang immer mürrisch und Janda konnte sich nicht erinnern, dass er in ihrer Gegenwart jemals gelacht hätte. Die junge Priesterin wandte sich um und blickte in die blaugrauen Augen Gerens: „Das war Ragnar Ravenshar!“

„Und wieso brüllt der Klampfenzupfer so rum?“ Der Blick des ältesten Swafnirpriesters in Premshjolmr ruhte auf Janda. Sie merkte, dass sie rot wurde wie ein Mädchen, als sie antwortete: „Wir haben vereinbart, gemeinsam zum Stadtfest in die Drakkarskrim zu gehen.“ Jetzt erwartete die Priesterin einen mürrischen Kom-

mentar ihres Glaubensbruders, doch Gerens Gesicht verzog sich nur. Dutzende Fältchen bildeten sich um die Augen, in denen ein Flamme zu springen schien, denn sie funkelten. Die wettergegerbten Wangen spannten sich und die spröden Lippen öffneten sich. Dahinter erkannte Janda einige weiße Zähne, aber auch schon Lücken und auch braune Stummel. Jetzt erst wurde Janda bewusst, was Geren da tat: Er lächelte! Er lächelte und meinte: „Na dann viel Spaß, Maitje.“

Dann ging er zurück in den Tempel und ließ eine zutiefst verblüffte Glaubensschwester zurück.

Sieben Tage später war es soweit! Rings um das Drakkarskrim brannten Feuer und überall wurde gelacht und gesungen. Keiner wusste, wie alt Premshjolmr wurde, doch war es nicht egal? Ihre Stadt existierte schon seit Jahrhunderten



und war nie in Schutt und Asche gelegt worden, wie einst das verhasste Bosparan. Jeder Hjaldinger hätte auch gern Vinsalt brennen gesehen, doch solche Kriegspläne würden auf viele Jahre hin reine Gedankenspiele bleiben.

Jetzt hatte man erst mal Frieden geschlossen und es war genügend zu tun.

Der Handel musste wieder angekurbelt, die Hjalskari ausgerüstet werden. Die seltsamen Entführungsfälle im Norda verlangten nach Klärung. Und... und... und...

Doch das kümmerte heute niemanden. Heute wurde gefeiert. Das berühmte PREMIER FEUER floss in Strömen.

Mühsam kämpften sich der Skalde und die Priesterin durch die Menge der Feiernden. Zum Bersten gefüllt war die Drakarskrim. Wie jeden Götterlauf feierten die Absolventen der Kriegerschule das Ende ihrer Prüfungen. Wieder hatte es keiner geschafft, so lang gegen Thulmar Larsson, dem weitgereisteten und erfahrensten Kampflehrer auf der Trutzburg zu widerstehen, wie es Ragnar getan hatte.

Es wurden Wettkämpfe ausgetragen, Sagas erzählt und viel getrunken und gesungen.

„Komm, lass uns tanzen!“ schlug Janda vor und zog den Skalden aus der Halle. Hand in Hand eilten sie zu einem Feuer und reihten sich in die Schar der Tanzennden ein.

Von Stundenglas zu Stundenglas wurden die Tänzer wilder und schließlich begann das *Feuerspringen*. Mit besonderen Sprüngen setzten viele junge Leute einzeln über die Feuerstellen. Zweimal sprang Janda aufrecht über das Feuer hinweg, während Ragnar es mit einer Hechtrolle überquerte.

„Noch einmal, Ravenshar!“, forderte Janda und ihr Gesicht glühte. Ragnar warf sein Haar zurück. Geheimnisvoll glitzerten seine schwarzbraunen Augen im Licht des Feuers. „Wenn, dann nur mit dir“ und hielt der Priesterin die Hand hin.

Verblüfft blickte Janda den Skalden an. Gemeinsam! Durchs Feuer!

„Füreinander durchs Feuer gehen!“ Viele sagten so was, doch die Tiefe diese Satze ergründeten sie nicht immer. Für-

einander – Miteinander.

Janda zögerte. Ihre grünen Augen versanken in denen Ragnars. Wollte er nur Tändeln oder war es ihm ernst? Liehte er sie wirklich? Oder, viel wichtiger: Was empfand sie für den jungen Krieger, der gerade bei Hauke Swangardsson das Handwerk der Skalden lernte?

Hatte sie den Bruch mit Gunnar Hjalfsson schon überwunden? Durfte sie jemanden lieben oder brachte sie nur Unglück?

Sie hatte einmal gehört, wie Geren Korjasson meinte, dass die Träger *Orca-riß*, einer heiligen Waffe Swafnirs, das Unglück anziehen würden. Und hatte sie nicht genügend Unglück über ihre Heimatstadt und ihre Bewohner gebracht? Wer sagte ihr, dass es nicht die heilige Waffe gewesen war, welche die Kinder Hranngars nach Premshjolmr gelockt hatte?

Tränen stiegen ihr in die Augen. Janda wendete sich von Ragnar ab und wollte davon stürmen, als ihr ein Mann in den Weg trat. Seine grünen Augen gingen durch sie hindurch und blickten in endlose Ferne. Überrascht blickte Runolfsdottir Jurge Swafnirsgehd an.

„Jurge, was...“

„Fürchte den Feind! Fürchte den Kampf! Aber fürchte niemals das Leben!“

Verwirrt blickte Janda den Glaubensbruder an, aber dieser lächelte nur und wandte sich ab.

Die Traurigkeit und die Tränen vergingen, als die Priesterin über die Worte nachdachte. Nein, sie wollte nicht das Leben fürchten. Auch sie wollte leben, lachen, lieben... Ja, jetzt wusste sie es. Sie wollte lieben und sie war verliebt!

Janda wirbelte herum. „RAGNAR!“

Der Skalde, der traurig in Richtung Sijdstadt geschlendert war, wirbelte herum, da warf sich die blonde Priesterin in seine Arme und küsste ihn. Dann nahm sie seine Hand und rannte ihn hinter sich herziehend auf ein Feuer zu.

Erst zögerlich stolperte Ravenshar mit, dann nahm er den Lauf auf. Aus den Augenwinkeln blickte er Janda an. Leicht schüttelte er den Kopf. „Verstehe einer die Frauen!“, sagte seine Mimik.

Dann setzten sie Hand in Hand über das Feuer!

Im fernen Ostion dämmerte der Morgen und fast alle Feuer waren niedergebrannt, als sich Janda aus Ragnars Armen löste. Nachdem sie über das Feuer gesprungen waren, hatte ein anderes Feuer sie erfasst. Stunden hatten sie das Feuer der Leidenschaft brennen lassen, bis schließlich der Rausch verblasste und beide glücklich eingeschlafen waren.

Doch jetzt rief die Pflicht! Sie hatte *Orcariß* im Tempel gelassen und abwechselnd wachten die fünf Priester über den Ort und die Waffe. Sie war schon spät dran, deshalb kleidete sich Janda rasch und möglichst leise an. Doch bevor sie aus dem Raum schlich, beugte sich noch mal über Ragnar und küsste ihn sanft. Danach verließ sie die Taverne *Drachenhals* durch die Hintertür.

Als Janda am *Alle Winde* vorbeikam, bemerkte sie, wie dort großer Aufruhr herrschte. Mehrere der Halsabschneider, die dort verkehrten, mussten wohl eine Schlägerei angezettelt haben, denn fast die gesamte Garde der Jarlin und die Hafengewache waren um die Kaschemme versammelt.

Runolfsdottir schüttelte den Kopf. Früher war es schon hoch hergegangen in der Kneipe, aber seitdem dieser Brandan Toeghsson der Wirt war, trieben sich viele Halsabschneider dort rum.

Gleichmäßig klatschte das Wasser gegen die Stelen, auf denen der Swafnirtempel ruhte, als Janda den Steg überquerte.

In Gedanken weilte sie noch an Ragnars Seite, deshalb war sie völlig überrascht, als sie auf der Schwelle des Tempels gepackt wurde und ihr die Arme auf den Rücken gedreht wurden.

„Sieh mal einer an! Meine ehemalige Braut!“ Die Stimme troff vor Kälte und Hohn und doch erkannte Janda sie. Sie gehörte Gunnar Hjalfsson. Aber er war doch ein Friedloser! Was wollte er hier?

„Tja, mein Zuckerkringelchen, da staunst du, was? Eigentlich wollt ich nur

Thorwal-Standardarte

Orcariß, aber seine Hüterin dazu ist ja fast ein Geschenk des Schicksals.“

Janda wurde herumgerissen. Vor ihr stand Gunnar und hatte *Orcariß* in seiner verbliebenen rechten Hand. Den linken Arm hatte er im Krieg gegen die Horasier verloren.

Jandas Kopf flog von rechts nach links. Ein Mann und eine Frau hielten sie fest. Der Mann war groß und hager. Er trug eine schwarze Robe und hatte einen stechenden Blick. Die Frau war vierschötig und überall mit Krakenmolchen tätowiert. Selbst über die Nase hinweg, mitten im Gesicht prangte eines dieser Bilder.

Janda wollte fragen, was Gunnar wolle, ihn anflehen zu fliehen, um Hilfe rufen, doch eine lähmende Angst hatte sie erfasst.

Kein Wort drang über ihre blässen Lippen.

„Eigentlich wollten wir die alte Muräne nehmen, doch ich hab eine bessere Idee.“ Mit einem bösen Grinsen deutete der ehemalige Hetmann der ‚Gischtwindler‘ auf Geren, der an eine Säule gebunden und geknebelt war. Janda fühlte sich wie in einem Alptraum gefangen. Gunnar trat ganz nah an sie heran. In seinen ehemals freundlich grauen Augen glomm ein böses Feuer. Langsam ließ er *Orcariß*’ Spitze über ihren Hals zum Ausschnitt ihres Hemdes wandern. Etwas namenlos Böses lag in seiner Stimme, als er flüsterte: „Aber vorher wollen wir uns etwas amüsieren! Eingedenk der alten Zeiten...“

Dann begann Gunnar ihr Hemd zu zerschneiden. Jetzt fiel die Lähmung von Janda ab. „Nein! Gunnar! Lass mich! NEIN!“

Ragnar erwachte! Licht fiel in seine Kammer, aber das hatte ihn nicht geweckt. Es war der Rabe, der auf dem Fensterbrett hockte. Schlagartig wurde er wach. Der Rabe! Er war damals auch zu ihm gekommen, als seine Eltern starben. Und war erst gegangen, als seine Otta sie ge-

rächt hatte. Eine kalte Hand fasste nach Ragnars Herz!

Janda! Er sprang auf, schlüpfte in seine Hose, griff sein Schwert und stürmte aus dem Haus.

Der Rabe folgte ihm als Gunnar Richtung Norden hetzte. Vorbei am sijdlichen Geschützturm schlidderte der junge Mann mehr als dass er lief, den steilen Weg zum Hafensteg hinab. Dort sprang er ins Wasser und schwamm an der Hafeneinfahrt



vorbei. Dann kletterte er wieder auf den Steg der Pfahlsperre und hastete weiter auf den Swafnirtempel zu. Eine Stunde musste voll sein, denn die Mechanik des Tempels blies wieder Wasser aus dem Dach des walförmigen Gebäudes. Doch diesmal leuchtete das Wasser blutrot! Panik erfasste Ragnar. Sein Herz raste, sein Atem drohte zu stocken.

Dann erfasste den jungen Skalden eine ungeheure Wut! Sein Körper sollte nicht daran schuld sein, dass er zu spät kommen sollte!

Aber anscheinend war es schon zu spät! Drei Gestalten verließen den Tempel und rannten Richtung Norden, auf ein

Snekkar zu, das gerade am Steg anlegte.

Aber was sollte er allein gegen mindestens sieben Leute ausrichten?

Doch Ragnar war nicht allein! Von der Trutzburg stürmten mindestens 10 Kämpfer hinab und gerade stürmte aus dem Tempel eine weitere Gestalt.

„Mörder!“ schallte der Ruf Geren Korjasson über das Wasser!

Ravenshar sah rot! Mit gezogenem Schwert fuhr er in die Gruppe, die grade ins Schiff steigen wollte.

Mit dem ersten Streich traf er eine abscheulich tätowierte Frau in den Bauch. Sie hatte noch nicht mal Zeit zu schreien, da traf Ragnars Schwert ihre Hand und trennte sie ab. Schlussendlich löschte Ragnar ihr Lebenslicht aus, indem er ihren Schädel spaltete.

Geren rannte auf den völlig verblüfften hageren Mann zu und ramnte ihm *Orcariß* bis zum Heft in den Bauch.

Gunnar wandte sich um, da stieß der Rabe hinab und hackte in sein linkes Auge.

Aufschreiend fiel der Friedlose zurück und landete im Boot.

Der Steuermann wendete sofort und schnell pullten vier Leute den Snekkar weg vom Steg.

Blutüberströmt richtete der Friedlose Gunnar Hjalfsson sich auf: Sein linkes Auge war nur noch eine leere Höhle.

„Mein Schwur gilt, Narren! Preshjolmr wird büßen! Hranngar ist mit mir!“

Und mit einem irren Lachen reckte er seinen linken Arm empor, der einem fünffingrigen Tentakel glich!

Schwer stützte sich Geren auf Ragnar. Nun erst erkannte der junge Mann, dass der alte Priester geblendet worden war.

Schnell war der Snekkar der Friedlosen außer Reichweite! Zwar schickten die Geschütztürme noch ihre tödlichen Geschosse hinterher, doch zu spät. Dann waren die Truppen von der Trutzburg her, unter ihnen Jurge Swafnirsgrehd.



Beinah zärtlich half der Erwählte Swafnirs dem geblendetem Bruder auf.

„Ich kann sehen!“ murmelte der Siebzigjährige, ohne dass einer laut gefragt hatte, wie er geblendet einen der Übeltäter hatte niederstrecken können. „Solang ich *Orcariß* trage, kann ich sehen! Oh, Swafnir ist mächtig!“

„Komm, lass uns in den Tempel gehen, dort kannst du berichten“, sprach Jurge, doch sofort heulte Geren auf: „NEIN! Er darf.. er soll...“ Verzweifelt deutete der Priester auf Ragnar, bevor er mit ersticker Stimme hervorbrachte. „Janda ist tot!“

Tot...tot...tot..

Wie ein höhnischer Gong hallte dieses Wort durch Ragnars Gedanken. Er taumelte. Zahlreiche Hände griffen nach ihm, er wollte sie abwehren, doch er hatte nicht mehr die Kraft. All seine Kraft wurde von einem großen, schwarzen Loch aufgesogen und schließlich stürzte er selbst hinein.

Ragnar erwachte in seinem Bett! Am Fußende saß der Rabe und neben dem Bett wartete Jurge Swafnirsgrehd auf einem Stuhl. Im Hintergrund stand Hauke Swangardsson, sein väterlicher Freund und Mentor. Seine Miene zeigte Trauer und Abscheu. Gunnar war der Sohn seines besten Freundes Tjalf. Anscheinend konnte er es kaum fassen, zu was Gunnar alles fähig gewesen war.

Jurges Blick war voller Schmerz und Zorn, dennoch hatte er seine Stimme in der Gewalt, als er Ragnar fest anblickte und sagte: „Es tut mir leid! Wir hätten besser aufpassen müssen! Wir waren zu unbedarft! Wir dachten, ein Priester würde reichen im Tempel zu wachen! Doch der Feind ist näher als wir dachten...“

Ragnar fiel dem Priester ins Wort: „Was ist passiert? Was hat er Janda angetan? Hat er sie etwa...“ Ein Kloß verschloss die Kehle des jungen Kriegers, denn die Blicke Jurges und Haukes waren Antwort genug. Er warf sich herum und verbarg sein Gesicht in den Decken.

„Ja, sie haben ihr Gewalt angetan. Nein, lass mich berichten, Hauke! Besser durch mich, der die Schuld trägt, als durch

das Geschwätz irgendwelcher Plappermäuler!“

Hauke trat wieder einen Schritt zurück und blickte besorgt zum Bett. Nur der schwere Atem Ragnars war zu hören.

„Aber das war diesem Tier nicht genug! Nein, der einst Gunnar hieß, hat unsere Schwester Janda Runolfsdottir getötet.“

„Hör auf“, murmelte es unter der Decke her.

„Er hat ihr das Herz mit *Orcariß* rausgeschnitten und dann mit ihrem Herzblut den Tempel entweiht!“

„Hör auf!“

„Und wäre das nicht genug, hat er ihr Blut dazu benutzt, den Rest des Tempels zu besudeln.“

Ragnar sprang aus dem Bett und krallte seine Hände in Jurges Schultern:

„HÖR AUF!“

Swafnirsgrehd fuhr ungerührt fort: „Dann haben sie Geren, der dies alles mit ansehen musste, mit der heiligen Waffe das Augenlicht genommen.“

Jurge blickte Ragnar an. Dessen dunkelbraunen Augen funkelten vor Zorn.

„Er konnte nichts tun! Genauso wenig wie du.“

Die leisen Worte raubten Ragnar alle Kraft, ja selbst sein Zorn verrauchte und machten einer bodenlosen Trauer Platz! Seine Hände rutschen von Jurges Schultern, doch dieser hielt seine Arme fest, erhob sich und umarmte den jungen Mann.

„Es tut mir leid. Du konntest nichts tun. Ich hätte mehr darauf achten sollen, mir nicht zu sicher sein sollen, dass Hranngars Schergen ruhen würden!“

Ragnar schluchzte und der Swafnirpriester drückte ihn noch fester an sich.

„Wir sind im Krieg, Ragnar! Auch wenn Swafnir Hranngar selbst bindet, so weiß sie doch ihre Schergen zu schicken. Wir müssen ständig Wacht halten und uns dem Bösen entgegenstellen!“

„Aba wahum Jhandah? Wahum muhste shie stebhän...“ Tränen und Verzweiflung verzerrten die Frage des jungen Skalden.

Hauke, der nur hilflos dastehen konnte, sah wie der auserwählte Swafnir-

priester schmerzhaft das Gesicht verzog. Offenbar hatte er diese Frage gefürchtet. Anscheinend stellte er sie sich selber...

„Ich weiß es nicht!“ antwortete Jurge. „Vielleicht wird Swafnir selbst dir dereinst die Antwort geben...“

„So sei es!“ Mit den letzten weihenden Worten segnete Jurge das Bildnis des weißen Wals mit dem Spermöl eines gestrandeten Pottwales.

Gründlich war der Tempel von den Spuren des Mordes und des unheiligen Rituals gereinigt worden.

Nun hatte Jurge den Tempel neu eingeseget. Inbrünstig flehte Swafnirsgrehd seinen Gott an, sein Haus wieder anzunehmen. „Wenn du einen strafen willst, Swafnir, dann mich! Strafe nicht Premshjolmr für meinen Fehler! Hranngars Schergen sind übel und wir waren ohne Arg. Ich habe auf deinen Schutz vertraut, also zerschmettere mich für meine Blauäugigkeit oder sei wieder in unserer Mitte!“

Jurge blinzelte. „SWAFNIR; SWAFNIR, SWAFNIR!“ Die Rufe hatten sein Gebet unterbrochen. Die Menge im und auch anscheinend vor dem Tempel schrien den Namen des Gottwals! Eilig trat Jurge hinaus auf den Steg! Ein Pottwal war vor der Hafeneinfahrt aufgetaucht. Zischend und fauchend blies er seinen Spaut über die Leute auf der Pfahlsperre. Im Innern des Tempels ertönte ein Laut wie ein tiefes Atemholen und aus dem Dach stob die Fontäne, die seit der Entweihung geschwiegen hatte.

„SWAFNIR, ICH DANKE DIR!“ Mit einem Juchzer sprang Jurge in die Bucht und schwamm auf die Hafeneinfahrt zu. Er hatte sich Swafnir angeboten, sollte er entscheiden. Kurz vor dem Wal verhielt Jurge in der Schwimmbewegung und ließ sich treiben. Ruhig blickte das Kind Swafnirs den Priester an, dann bewegte er sich auf Jurge zu. Unendlich langsam schob sich der große Bulle an Jurge vorbei. Unendlich langsam schob der Wal seine Fluke unter Jurge und hob ihn aus dem Wasser. Der Jubel kannte kein Ende, als Jurge von der Fluke des Pottwals auf

Thorwal-Standardarte

den Steg der Pfahlsperre trat. Kurz hob sich der Wal noch empor und blickte Swafnirsgrëhd an. Dieser hob grüßend die Hand, als der Wal vorsichtig abtauchte. Einen Moment ragten die mächtigen Fluken noch aus dem Wasser, als ob sie zum Abschied eine schützende und segnende Geste vollführen würden.

Dann war das Kind Swafnirs in die tiefen Gefilde des Meeres zurückgekehrt.

Zurück ließen sie über zweitausendachthundert Hjaldinger, die nun wieder sicher sein konnten, dass Swafnir sie nicht verstoßen hatte.

Hell loderten die Feuer am Rand der Hafensperre und die Fackeln in den Händen der Versammelten. Ganz Premshjolmr war auf den Beinen, um Abschied zu nehmen von Janda Runolfsdottir. Seit über 500 Jahren war es nicht mehr vorgekommen, dass einer Priesterin in Premshjolmr ein Leid zugefügt worden war und nun war sogar der Tempel geschändet worden. Eine Priesterin tot und der alte Geren seines Augenlichts beraubt.

Jener stand neben Ragnar Ravenshar und hielt sich an dessen linkem Arm fest. Der Rabe hatte sich auf die linke Schulter gesetzt und hörte mit schräg gelegtem Kopf dem Sang Hauke Swangardssons zu, der gerade endete. Der alte Skalde hatte über die Priesterin eine Saga verfasst: Über ihre Berufung, ihren Kampf gegen einen Hai und ihre verlustreichen Kämpfe gegen die Krakenmolche. Als er endete, trat er wieder zurück an Ravenhars rechte Seite.

Stumm stierte Ragnar vor sich hin. Keine Tränen rannten mehr über seine Wangen. Der Trauer war der Hass gewichen. Der Hass auf Gunnar, den Verdammten!

Jurge Swafnirsgrëhd wollte grade vortreten, da hielt ihn die Handbewegung Ragnars auf. Langsam trat der Krieger vor und beugte sich über Jandas Leichnam.

Sanft zeichnete das Licht ihr schönes Gesicht nach. Die Priester hatten sie prächtig geschmückt zu ihrer Beerdigung und hatten es geschafft, ihrem Antlitz das

Grauen zu nehmen, welches sie hatte erdulden müssen. Langsam beugte sich Ragnar über Jandas Totenfloß und küsste ihre Stirn.

„Bei meinem Blute! Ich werde dich rächen!“ Er zog sein Messer, schnitt sich in die linke Hand und ließ drei Tropfen Blut auf ihr Leichentuch fallen.

Dann trat er zurück und starrte auf das Antlitz seiner toten Liebsten. Er starrte auch in die Flammen, als sie begannen Jandas Leib zu verzehren. Langsam trieb ihr Totenfloß mit der Ebbe hinaus in den Golf von Prem. Ungerührt funkelten die Sterne am Firmament.

Das Licht des brennenden Floßes war längst verschwunden, aber Ragnar starrte immer noch hinaus aufs Meer, als sich eine Hand auf seine Schulter legte. Langsam drehte sich der junge Skalde um und blickte in annähernd vierzig bleiche Gesichter. Die Hand, welche ihn berührt hatte, gehörte einem jungen Mann, der in ganz Premshjolmr nur als der Schnelle Orvid bekannt war. Nun erkannte Ragnar, wer da vor ihm stand: Die gesamte Ottajasko der Gischtwindler, die ehemalige Mannschaft des verdammten Gunnars!

Ohne eine Miene zu verziehen betrachtete der junge Mann diese Frauen und Männer, die ihrem Hetmann der-einst in den Tod gefolgt wären. Jetzt las er in ihren

Gesichtern Scham, Trauer und auch Wut!

Der Schnelle Orvid trat vor.

„Uns tut sehr leid, was geschehen ist. Wir haben Janda sehr gemocht...“

Einen Moment schwieg der Hetmann der Gischtwindler bevor er weitersprach: „Wir können nicht mit dieser Schande leben, die jetzt auf unserer Otta liegt. Sich so gegen Swafnir zu wenden... Wir haben beschlossen eine neue Otta zu gründen und wir wollen dich als Hetmann.“ So war er, der Schnelle Orvid, immer mit der Tür ins Haus.

Ragnar hatte die Augenbrauen ge-

kraust und sah in jedes Gesicht der Mannschaft. Keiner senkte den Blick. In den Augen der Frauen und Männer stand der Wille eines Hjaldingers, der sein Wort gab, egal was es ihn kosten würde. Ragnar nickte.

„So sei es!“

Seine Haut brannte wie Feuer als Ragnar als Letzter den Tätowierer Ghumb verließ.

Er trug jetzt das Bild eines Raben auf der Brust. Vorher hatte sich seine komplette Ottajasko die windgetragene Gischtwelle übertätowieren lassen, nur das Abbild Swafnirs war geblieben. Jetzt wurde der Wal von einem Raben getragen.

Die Otta der Gischwindler war nicht mehr! Jetzt waren sie die ‚Raben‘.

„So, fertig!“

Zufrieden blickte Karina den Kopf des Schiffes an. Mit Geduld war es ihr gelungen, aus dem Drachenhaupt einen Rabenkopf zu schaffen. Und das recht anständig. Zufrieden nickte Ragnar. Mit dem neuen Pechanstrich wirkte die Otta jetzt wie ein schwimmender Rabe.

Krächzend lies sich Raven, Ragnars treuer Begleiter auf dem Kopf nieder.

„Ja, mein Freund,“ murmelte Ragnar. „Das ist unser neues Heim!“

Der Wind spielte mit dem langen, glatten und rabenschwarzen Haar, als wäre es eine schwarze Flamme. Beleman meinte es gut und trieb die *Rabenschwinge* gut voran über den Golf von Prem. Reglos stand Ragnar am Hals der Otta und blickte über die See. Sein erstes Ziel würde Thorwal sein. Dort würde er seine Suche beginnen.

Premshjolmr, die Schule, Hauke und dessen Familie, das lag nicht nur ein paar Meilen entfernt. Das schien auch ein anderes Leben gewesen zu sein. Jetzt war er das was sein Name schon immer sagte:

Der Rächer Rabenhaar!

(fm)

In Hjaltes Rotsbrand steckt der Geist des Feuers!

Feiger Überfall auf Naskheim!

Es ist unsere traurige Pflicht, diese Neuigkeiten, welche uns in

letztem Augenblick vor Redaktionsschluss erreichten, an Euch, werte Leser, weiterzugeben. Da aber die wenigen Informationen, welche uns aus dem Tal des Bodir erreichen nicht nur ungenau, sondern teilweise gar widersprüchlich sind und wir von verschiedenen Seiten gebeten wurden, in unserer Berichterstattung vorsichtig und zurückhaltend zu sein, um keine Gerüchte oder gar unbedachte Reaktionen hervorzurufen, wollen wir nur das Wenige schildern, das uns als unwiderlegbare Tatsache bestätigt wurde.

In jedem Fall lassen diese jüngsten Ereignisse die vorher geschilderten Vorfälle in ganz neuem Licht erscheinen.

Das Dorf Naskheim wurde zwei Tage vor Redaktionsschluss von einer großen Horde von Schwarzpelzen angegriffen. Da man trotz der Vorfälle der letzten Wochen nicht damit gerechnet hatte, dass eine richtige Armee aus dem Orkland das Bodirtal bedroht, traf der Angriff die Naskheimer völlig unvorbereitet. Hundertfünfzig bis zweihundert Orks waren es, die von einem bisher unbekanntem Anführer, einem besonders großen und kräftigen Krieger, gegen das Dorf geführt wurden. Dieser schrie vor dem Angriff eine Drohung in orkischer Sprache, welche die Boten folgendermaßen übersetzten: „Erzittert, Glatthäute, denn Brazoraghs Faust trifft Euch durch mich, Graovharr den Harten!“ Weiters führten die Schwarzpelze, welche größtenteils zu Fuß, teils auch beritten, jedenfalls aber besser bewaffnet als eine normale marodierende Rotte waren, einen leibhaftigen Oger und ihre gefürchteten Kampfhunde in die Schlacht.

Die Naskheimer Bürgerwehr konnte zwar die Tore schließen und die Palisaden bemannen, jedoch war schnell abzusehen, dass man die Orks nicht zurückwerfen können würde, da sie zahlenmäßig überlegen waren (die normalerweise etwa hundertköpfige Bürgerwehr musste

ohne eine Gruppe von zwanzig Holzfällern auskommen, welche sich an diesem Tag bereits früh zur Arbeit in den Wäldern aufgemacht hatte).

Drei Angriffswellen der Schwarzpelze konnten zurückgeworfen werden, doch verloren die Naskheimer bereits dadurch etwa zehn Kämpfer. Auch gelang es einem Kampfoger, während des dritten Ansturmes einen Teil des Holzwalles einzureißen, bevor er sich nach mehreren Tref-



fern durch verschiedene Wurfaffen zurückzog, wobei ihm seine Wunden wohl eher ein Ärgernis als eine Gefahr für sein Leben waren.

Weiters begannen die Schwarzpelze, das Dorf mit Brandgeschossen zu beschießen, wodurch mehrere Brände, einer davon unmittelbar neben der berühmten Brennerei, ausbrachen.

So war bald klar, dass die einzige Aussicht auf Rettung möglichst vieler Naskheimer in einer Flucht aus dem Dorf bestand. Während sich dreißig, bereits leicht verletzte Mitglieder der Bürgerwehr bereiterklärten, sich selbst zu opfern um den Feind aufzuhalten, da sie aufgrund ihrer Wunden nicht mehr an der Flucht teilneh-

men konnten, teilte Hetmann Sven Thorbjørnson die restliche

Dorfbevölkerung in mehrere Gruppen auf, weil er sich so die besten Chancen für eine schnelle und erfolgreiche Flucht durch die Wälder und Uferauen am Bodir erhoffte. Als sich die Orken nach einer neuerlichen Angriffswelle wieder sammelten, öffnete man das westliche Tor und die Gruppen flohen in verschiedene Richtungen in den Wald. Zugleich trieben die dreißig Zurückbleibenden, größtenteils übrigens Angehörige der Weißbart-Ottajasko, eine Schafherde durch das Loch in der Palisade und mitten in den Haufen der verwirrten orkischen Krieger. Durch das Chaos in den Reihen der Gegner schafften es nur einige Reiter, näher an die Fliehenden heranzukommen, mussten aber durch den Widerstand der naskheimer Nachhut wieder umkehren. Als schließlich die Verwirrung unter den Feinden abnahm, und sie sich zur Verfolgung aufmachten, stürmten ihnen die dreißig tapferen Recken entgegen, von denen sich wohl die meisten bereits zu Beginn des Gegenangriffes im Zustand einer wahrlich heiligen Swafskari befanden und wild unter den Orken wüteten.

Der letzte Eindruck, welchen uns der Bote von seinem Heimatdorf berichten konnte, war die gewaltige Explosion, die man etwa eine halbe Stunde später noch in Vilnheim und Bodon beobachten konnte, und welche wohl daher rührte, dass das Feuer die Kessel und Fässer in der Brauerei erreicht hatte.

Zu dem Zeitpunkt, als der Bote Vilnheim verließ, um in Thorwal Bericht zu erstatten, war lediglich seine Gruppe von Flüchtlingen im Nachbardorf angekommen, und wir hoffen und beten zu Swafnir, dass auch die anderen, unter ihnen sowohl Sven Thorbjørnson, der Hetmann des Dorfes, als auch das Oberhaupt der Kaspajoff-Sippe, Frenja Kaspajoff, welche zugleich Besitzerin der Brauerei ist, Vilnheim schnell und unbeschadet erreichen mögen. Unsere Gedanken sind auch bei den dreißig Helden, welche für

Thorwal-Standarte



die Rettung ihrer Familien und Freunde zu Swafnir gingen. Möge er sie behüten und möge ihre Tat ihnen ewige Erinnerung bescheren!

In der Zwischenzeit wurde von der Vilnheimer Hetfrau, Malina Brandadotter, ein Jeder ihrer Leute zu den Waffen gerufen, der eine solche halten kann. Boten wurden nicht nur nach Thorwal sondern auch in alle Dörfer und an die Einzelhöfe des Bodirtales gesandt und einige Späher und Kundschafter sind auf dem Weg in Richtung Osten, um sowohl die Position der Orks als auch die der Flüchtlingsgruppen ausfindig zu machen. Faenwulf Walkirsson, der Hetmann der Ersten Thorwaler Hjalskari-Otta, welcher kurz zuvor mit zwanzig seiner Hjalsrekker in

Vilnheim eingetroffen war, unterstützt Malina bei der Befestigung Vilnheims und den Kundschafteraktionen. Auf Wunsch der Hetfrau übernimmt der erfahrene Krieger das Kommando über alle militärischen Angelegenheiten.

Aus Bodon, welches normalerweise als orkfreundlich gilt, kamen bereits kurz nach der Explosion zehn Kämpfer zur Unterstützung über den Bodir nach Vilnheim – man wolle klar zeigen, auf welcher Seite man stehe und alle üblen Verleumdungen widerlegen, ließ Hetfrau Arilda Sægadotter ausrichten.

In Thorwal selbst wurden zwanzig weitere Hjalsrekker der Ersten Hjalskari-Ottabodir aufwärts entsandt, die restlichen zehn (eine Otta besteht normalerweise aus

fünfzig Männern und Frauen, die Zweite Otta, noch nicht auf Sollstärke, verbleibt vorläufig in der Hauptstadt) sollen mit dem leichten Tross in den nächsten Stunden aufbrechen. Diese erste Bewährungsprobe für die neu gegründeten Truppen des Einigen Thorwals wird eine sehr harte werden, bedenkt man die zahlenmäßige Überlegenheit der Feinde. So hoffen und beten wir für die tapferen Hjalsrekker, all die anderen Krieger und jede Thorwalerin und jeden Thorwaler, welcher sich mit Axt und Schwert dieser Bedrohung entgegenstellt, und hoffen, dass die nächsten Nachrichten, welche wir aus dem Bodirtal erhalten, nicht nur genauere, sondern auch bessere sein mögen. Swafnir mit Euch! (am)

Redaktionelles zur Thorwal-Standarte

Liebe Leser,

lange Monate sind bereits ins Land gegangen seit dem letzten Erscheinen der *Thorwal-Standarte*. Der Übergang zum *Beleman* war eigentlich viel schneller geplant, doch wirkten eine Vielzahl von Ereignissen dagegen, die für sich gesehen alle recht positiv für Thorwal sind, aber einer Veröffentlichung entgegen standen. Da war zum Einen das Thorwal-Abenteuer DIE DUNKLE HALLE, deren Ereignisse wir gerne mit dazu passenden Artikeln ergänzt hätten, doch wie es so bei DSA-Abenteuern ist, wäre durch die Preisgabe von Geheimnissen die Spannung im Abenteuer passé gewesen, weswegen wir uns einer Nachrichtensperre in den Bereichen unterziehen mussten, die in DDH vorkommen – was bei dem Umfang des Abenteuers nicht gerade wenige waren.

Ziemlich abrupt folgte daraufhin die neue Thorwal-Spielhilfe, die einen Großteil der Thorwal-Autoren recht intensiv mit einbezog und jetzt so langsam in trocknen Tüchern ist.

Aber auch das ist einigermassen glücklich überstanden und so finden wir hier endlich wieder die Zeit, uns um die eigentlichen Belange zu kümmern und die Thorwal-Standarte im *Beleman* wieder aufleben zu lassen.

Personell hat sich Einiges getan bei uns: *Johannes Beier* ist ins Studium eingetreten und hat sich daher aus der Thorwal-Redaktion zurückgezogen. Dafür hat er den Vertrieb des *Beleman* übernommen.

Für ihn rückt *Frank Mienkuß* als Redakteur auf, der vielen ja schon als Autor zahlreicher spannender Geschichten bekannt sein dürfte. *Jens Arne Klingsöhr*, unser Thorwal-Briefspiel-Kanzler und versierter Herausgeber des Weidener Fanzines *Fantholi*, hat die Chefredaktion übernommen und koordiniert souverän das Zusammenspiel der fünf Regionen des *Beleman*.

Wir haben uns für die Zukunft viel vorgenommen und so manche Geschichte harret schon ihrer Niederschrift. Auch die neue Thorwal-Spielhilfe wollen wir ergänzen – mit all den Themen, die bei der nur begrenzt zur Verfügung stehenden Seitenzahl in der Spielhilfe nicht genügend Platz gefunden haben, oder deswegen sogar ganz herausgefallen sind.

Also ran an den Speck – es gibt noch viel zu tun!
Hacketau!

Volkmar Rösner

Hinweis zu WINTERAUSFLUG INS ALBERNISCHE

Der Weg nach Winhall und die bis dahin auftretenden Ereignisse finden sich in dem DSA-Abenteuer DIE DUNKLE HALLE wieder, weswegen wir nicht explizit darauf eingehen, um Ihnen, lieber Leser, nicht den Spielspaß an dem spannenden Abenteuer zu verderben.

Legende

Zum Plan der Runajasko zu Orlport auf Seite 30 in dem Abenteuer

"Die Dunkle Halle"

- 1 - Leuchtturm (Bild oben links auf dem Plan)
- 2 - Fehalla - Grassodenhaus der Cifen (Bild oben rechts auf dem Plan)
- 3 - Kräutergarten
- 4 - Grassodenhäuser für die Bediensteten und als Stallungen
- 5 - Felder und Geräteschuppen
- 6 - Lagerhäuser / Kornspeicher
- 7 - Badhaus
- 8 - Bäckerei
- 9 - Wirtschaftengebäude
- 10 - Haus der Tor- und Turmwachen
- 11 - Gästehaus
- 12 - Skaldenhalle - Heimstatt der Skalden
- 13 - Skaldenkreis (Bild unten links auf dem Plan)
- 14 - Schiffsbauerschule
- 15 - Alchemisengebäude
- 16 - Übungsplatz
- 17 - Magierhalle (Bild unten rechts auf dem Plan)
- 18 - Wohnhallas
- 19 - Feschalla / Grosse Halle

Die Freundlicher Genehmigung der Autoren

VERGESSENE GESCHICHTEN AUS 20 JAHREN DSA!

WELCHE KENNST DU?



Jetzt unter
www.alveran.org
www.dsa4.de
www.aventurjum.de
www.orkenspalter.de
www.wolkeitvum.de

ПОСЛ БИС 31. ЈУЛИ МІТМАЧЕН!



WER WIRD FALLEN?



OKTOBER 2004

DAS JAHR DES FEVERS

