



BELEMAN #2

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

4,20 €

SEUCHE IN NOSTRIA!



- In den Fängen der Seuche!

Die Blaue Keuche betreffend

- Orks in Albernia!

Schwere Kämpfe mit den Orks am Gundelwald

- Albernia sieht rot!

Unheimliches Pflanzenwachstum um den Farindel

- Leere Kassen!

Die Probleme der Westflotte in Harben

- Großes Hjalding in Thorwal!

Wie Jurga zur Obersten Hetfrau gewählt wurde

- Orks im Bodirtal!

Schwere Kämpfe mit den Orks am Oberen Bodir

...und vieles mehr!



Sievi '04

Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernia & Windhag: Jan Rodewald (jr)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Robert-Björn Albrecht (rba), Henning Brümmer (hb), Marcus Buss (mb), Stephanie Danne (sd), Marcus Duensing (md), Detlev Erdmann (de), Andreas Kovermann (ak), Frank Mienkuß (fm), Georg Morick (gm), Andreas G. Schramm (ags), Wolfgang Wagner (ww), Jesco von Voss (jvv)

Redaktion Nostria: Julian Marioulas (jm)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Michael Keil (mk), Tahir Zia Shaik (tzs)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Michael Wuttke (mic)

Redaktion Thorwal: Volkmar Rösner (vr)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Michael Berger (mib), Malte Bernd (mab), Gabriel Eggert (ge), Steven Hepp (sh), Jens Arne Klingsöhr (jak), Volkmar Lehmann (vl), Frank Mienkuß (fm), Albert Muigg (am), Jan Rebehn (jre), André Schunck (as), Michelle Schwefel (ms), Ragnar Schwefel (rs), Sven Wichert (sw)

Korrektorat: Jan Rodewald

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner, Volkmar Rösner

Titelbild: Luzia Sievi

Abbildungen:

Malte Bernd (Seiten 36, 41)
Cliparts (Seiten 47, 49)
Frank Fink (Seiten 39, 53)
Alexander Hajek (Seite 59)
Georg Morick (Seite 9)
Christoph Pilger (Seite 34)
Jan Rodewald (Seiten 3, 5, 7, 10, 15, 54)
Jan Rodewald / Marcus Duensing (Seite 14)
Luzia Sievi (Seiten 25, 57, 63)
Bernadette Wunden (Seiten 28, 30)

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 weder komplett noch ausschnittsweise kopiert, noch in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

Ansprechpartner

Redaktion Albernia/Windhag:

redaktion-albernia@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

Herzlich Willkommen zur zweiten Ausgabe des Beleman!

Wir Deutschen neigen dazu zu jammern und uns zu entschuldigen. Warum sollte der Beleman also eine Ausnahme machen?

Also beginnen wir das Heft mit einer Entschuldigung.

Es tut uns furchtbar leid, dass die Ausgabe 2 viel zu spät die Leserhände erreicht. Leider war es nicht anders möglich - Gründe dafür finden sich im persönlichen und beruflichen Bereich einiger Mitarbeiter, sowie im Auslandsstudium und dem damit verbundenen Umzug des Albernia-Redakteurs. Dies alles hat dazu geführt, dass es einfach unmöglich war das Heft rechtzeitig fertigzustellen. Leider sind dadurch einige Themen nicht mehr brandaktuell, da die aventurische Geschichte weiter vorangeschritten ist (das war das Gejammere). Nun hat die Verzögerung aber auch ihr Gutes, denn nach dem eigentlichen Redaktionsschluss haben sich noch viele weitere Artikel angesammelt, wodurch wir Ihnen ein auf 68 Seiten prall gefülltes Heft präsentieren können. Wenn das nichts ist...

Wir wollen versuchen, zumindest solche gewaltigeren Verzögerungen zu unterbinden, so dass der Beleman ca. ein Monat nach Redaktionsschluss versandfertig ist.

Im Beleman-Team kam es zu einem Personalwechsel: Constantin Ebert verlor das Interesse an DSA und schied daher aus. Das Beleman-Team wünscht ihm viel Spaß an seinen neuen Hobbys.

An seine Stelle trat nun Julian Marioulas als Redakteur der Nostrischen Postille - Herzlich Willkommen.

Doch genug des Vorworts, es gibt viel zu lesen und manches zu entdecken.

Viel Spaß dabei!

Ihr

Jens Arne Klingsöhr

**Redaktionsschluss
für Ausgabe 3
03.12.2004**



Lang haben Ferdoks Braugesellen, die Angroschim des Amboß und der wackere Fürst Blasius und alle anderen Freunde der ältesten Regionalgazette Aventuriens warten müssen:

Kosch-Kurier # 35 erschienen

Aus dem Inhalt von wiederum 24 dichtbeschriebenen Seiten DIN A4:
Die Befreiung des Rhodensteins durch Greifenfurter, Koscher und Weidener Ritter unter Fürst und Prinz vom Eberstamm / Nachwuchs im Fürstenhaus: Zwergische Amme gen Greifenfurt entsandt / Finstere Träume in Darpatien und Greifenfurt / Von Fürstenbirnen, Bratensoßen und allerlei Würsten: Die Kochkunst der Koscher / Mit Pilgern auf dem Zwölfengang durch den Kosch: Der Rahjaglaube in der Provinz / Ausführlicher Stammbaum des Fürstenhauses (Teil) / Baroniebeschreibung Herbonia / Die Kaiserlichen Inseln im Angbarer See / Neuer Goldrausch in Wengenholm

Zu bestellen bei:

Stephan Schulze (Lindemannstr. 7, 4137 Dortmund, stsferdok@gmx.de) für 1,50 Euro in Briefmarken oder auf das Konto 36 599 108 bei der Spakasse Hamm, BLZ 410 500 95.

Ältere Ausgaben noch erhältlich.



HERZOG GREIFT NACH DELPHINKRONE!

HAVENA. Empörung herrscht allüberall in Albernia seit bekannt wurde, dass Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss die Delphinkrone für seine Base Isora von Elenvina fordert und deshalb Klage vor dem Reichsgericht erhoben hat.

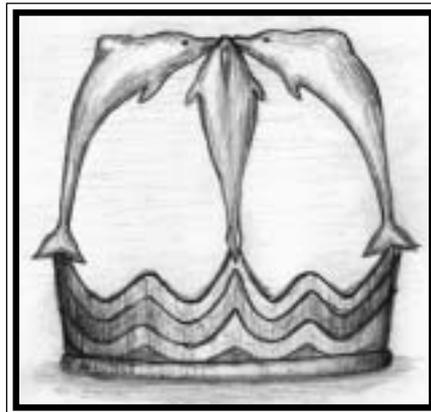
Ausgerechnet die Verräterin Isora, die unser geliebtes Heimatland im Jahre 1010 BF in einen unsäglichen Bürgerkrieg stürzte als sie sich widerrechtlich zur Fürstin erklärte, solle „rechtmäßigen“ Anspruch auf die Delphinkrone Albernias haben. Angeblich sei diese Frau - dieselbe Frau, die unsere Königin Invher ni Bennain und auch deren Bruder Ruadh ui Bennain vor siebzehn Jahren in unwürdige Geiselhaft nahm - Nachkommin und Erbin der erloschenen Fürstenfamilie Ulaman. Die Ulaman waren durch die Priesterkaiser abgesetzt worden. Da alle nachfolgenden Belehnung, vor allem die der Familie Bennain nur in der Annahme geschah, das Haus Ulaman existiere seit der Priesterkaiserzeit nicht mehr, hätten weder König Cuanu noch Königin Invher ein Anrecht auf die Krone – so jedenfalls die „Argumentation“ der Nordmarken.

Die Reaktion des Königshauses auf diese lachhafte Behauptung fiel entsprechend aus: Die hoch geschätzten Zwillinge Padraig ui Bennain und Padraigin ni Bennain überreichten als Gesandte der Königin dem Herzog eine Truhe, randvoll mit den als Delphinkronen bekannten Seesternen! Eine wahrlich vortreffliche Replik!

Dazu verlasen sie die Botschaft Inwhers, in der angemessener weise empfohlen wurde, der Herzog möge *diese* Delphinkronen doch an die „gute Tante Isora, Euren Sohn Frankward, Euren Hund Perval – und wem ihr sonst noch in Euer Herz schließen mögt“ verteilen, es

seien genug für alle da.

Es wäre zu hoffen gewesen, diese ganz und gar hanebüchene Klage wäre damit vom Tische und Jast Gorsam vom Großen Fluss hätte seinen offensichtlichen Scherz alsbald vergessen. Doch im Gegenteil! Des Herzogs Klage erhielt trotz allem eine bedenkliches Beachtung, da dieser noch nicht einmal den Anstand besaß, den Vorsitz über das Reichsgericht



bei seiner eigenen Klage abzugeben – ist doch der Herzog Nordmarkens in Personalunion auch höchster Richter des Reiches.

Und so muss nun der albernische Kanzler Aedan ui Bennain vor dem Reichsgericht stehen und sich mit den Albernheiten der Klage auseinandersetzen, obwohl im eigenen Lande eine Vielzahl drängender Probleme seiner Aufmerksamkeit bedürften, wovon diese Ausgabe der Havena-Fanfane beredtes Zeugnis ablegt.

Der Prozess verkommt den albernischen Beobachtern zufolge immer mehr zur Farce. Keinem der wohl formulierten und höchst einsichtigen Einwände unseres Kanzlers scheint der nordmärker Herzog Gehör zu schenken. Nicht einmal das

Offensichtliche, nämlich dass mit der Königskrönung Cuanus und der damit verbundenen formellen Neubelehnung durch Reichsbehüter Brin im Jahre 1014 BF, alle etwaigen Erbansprüche auf die Fürstenwürde erloschen sein müssten, wollte der Vorsitzende anerkennen. Er erdreistete sich sogar, dem verstorbenen Reichsbehüter das Recht abzustreiten, eine solche Erhebung überhaupt vorzunehmen.

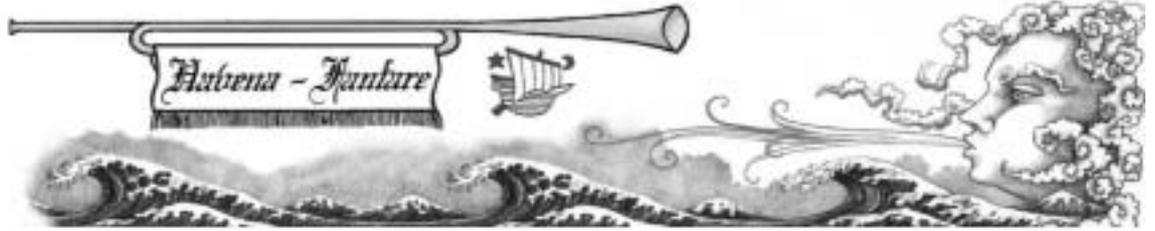
Dass diese Behauptung auch den Nordmärkischen Hirschenthron zum Wanken bringen könnte, bemerkte der Herzog anscheinend nicht. Denn war es nicht *Reichsbehüter* Rohal, der das Haus vom Großen Fluss erst den Herzogentitel verlieh? Auf einen solchen treffenden Einwand Aedan ui Bennains flüchtete sich Jast Gorsam erneut in die Paragraphenreiterei; Bei Reichsbehüter Rohal sähe die Rechtslage völlig anders aus. Möge der geneigte Leser sich selbst ein Urteil darüber bilden...

Vor diesem Hintergrund erscheint es durchaus angemessen, dem Verlauf des Prozesses kein weiteres Augenmerk zu schenken. Die Mühlen des Rechts zu Gareth mahlen langsam und in Albernia existieren gewichtigere Probleme, als sich mit Pergamenten und Paragraphen auseinander zu setzen. Zudem ist unzweifelhaft, dass Reichsregentin Emer ni Bennain eine Entscheidung des Gerichts, ihrem Vater und ihrer Schwester die Königskrone zu entreißen, nie und nimmer akzeptieren wird. Diese Zustimmung zu einem eventuellen Urteil wäre allerdings nötig.

Und so bleibt nur Kopfschütteln und Unverständnis ob dieses unwürdigen Gebarens des Nordmärkers.

(jr)





AUS HAVENA, REICH UND AUSLAND

DER WEITE WEG EINES BANNERS

HAVENA / OTTERTAL. Eilig wurde der herrschaftlichen Reiterschar auf den Straßen Havenas Platz eingeräumt, als jene in den ersten Tagen des Rondramondes hoch zu Ross vom Garethor schnurstracks den Weg zum Halplatz einschlugen. Allen voran seine Exzellenz, der albernische Kanzler Aedan ui Bennain, welcher zum Erstaunen der Bürger neben dem Otterntaler Baron Bedwyr ui Niamad nebst seiner Tochter Lyn, auch den einstigen Marschall unseres Königreiches, seine Hochgeborenen Thronwig Helman von Lyngwyn und die Edle Merewyn Crumold-Conneleigh von Gundelwall zu seinen Begleitern zählte.

Eindeutige Blicke, die dem Anschein nach über jedes Maß an freundschaftlicher Verbundenheit hinaus gingen, warf die Baroness von Otterntal jedoch jenem hochgewachsenen Reiter zu, der erhobenen Hauptes an ihrer Seite einher ritt. Wie erst später Kunde in die Redaktionsstuben drang, handelte es sich hierbei um einen Sohn des nebachotischen Barons Eslam von Brendiltal, welcher sich auf dem vergangenen Reichskongress als Begleiter des Marschalls von Mühlingen heftige Wortgefechte mit der albernischen Adelsdelegation geliefert haben soll.

Aufmerksamkeit im havenischen Volke erregte zudem eine schmutzige, zerrissene und augenscheinlich mit altem Blute getränkte Fahne, welche seine Exzellenz höchstselbst in der Rechten mit sich führte. Erst beim zweiten Blick wurde erkenntlich, dass es sich hierbei um das Kriegsbanner der kaiserlich albernischen Abilachter Reiterei handelte, welches bis dato auf den Schlachtfeldern des Arve-passes als verschollen galt. Der Bannerträger Marschall Helmans war selbst nicht mit jenen Soldaten zurückgeeeilt, die im Angesicht der Orkgefahr der Heimat zu Hilfe eilten. Auch war er nicht seinem Herrn

gefolgt, als jener seine Truppen zur Umkehr bewegen wollte und dabei in garetische Gefangenschaft geriet. Wie seine albernischen Kameraden und Kriegsgefährten kam besagter Bannerträger in der ersten Reihe der kämpfenden Einheiten bei dem blutigen Schlachten am Arvepass ums Leben – und mit ihm ging dorten das stolze Banner Albernias verloren.

Während der hochherrschaftliche Reitertrupp seine Pferde nunmehr vorbei an den Tempeln der alveranischen Leuin und des strahlenden Herrn Praios gen Oberfluren lenkte, führte ihr weiterer Weg direkt zum Palast ihrer Majestät.

Was sich in der Folge hinter den Mauern der königlichen Residenz zutrug, konnte nur gerüchteweise in Erfahrung gebracht werden. Demnach soll Kanzler ui Bennain jene Worte wiederholt haben, die er bereits von sich gab, als von den mitgereisten Adeligen die Bitte an ihn herangetragen wurde, jenes zerfetzte Tuch in die Hände ihrer Königin Invher zu übergeben.

„Es gibt keine albernischen Regimenter mehr. Niemand wird diesen Stoff jemals wieder in die Schlacht tragen. Ein Banner ist es nicht länger, es ist ein Leichentuch. Also lasst es uns zu Grabe tragen und beerdigen, meine Königin. Vielleicht werden dann wenigstens die Lebenden den alten Groll vergessen, wenn es den Toten schon nicht beschieden war.“

Eine Antwort ihrer Majestät ist der Redaktion bislang nicht bekannt geworden. So soll sie jedoch die angereisten Adligen daraufhin zwecks weiterführender Gespräche in ihre Privatgemächer gebeten haben.

Aus eingeweihten Kreisen wurde bekannt, dass den erwähnten Geschehnissen jedoch der unerwartete Besuch des bereits genannten Brendiltaler Baronetts in Otterntal zuvor kam. Just einen Praioslauf nach dem Traviabund Bedwyr ui Niamads mit seiner Gemahlin Sylmada aus dem Hause Bennain, ersuchte der junge Raul von

Brendiltal um traviagefällige Gastung auf dem herrschaftlichen Hofe der Baronie. Die verbliebenen Gäste waren bereits zu einem Abschiedstrunke versammelt und wollten baldigst aufbrechen, als ihnen besagter Sohn Nebachots zur Überraschung aller, die Reste des blutbesudelte Banners überbrachte. Seinen Aussagen zu Folge habe er es persönlich von einem sterbenden albernischen Soldaten erhalten, dessen letzter Wunsch es war, dass die stolze Fahne ihren Weg heim ins Königreich finden möge.

Entgegen dem Willen seines Vaters Eslam, der da anordnete, jenes Stück Stoff dem amtierenden albernischen Marschall von Streitzig zu übergeben, trug es Raul jedoch zum Hofe des Otterntalers, wo er nach Auskünften aus Volkes Munde neben Kanzler Aeden auch etliche andere Adlige Albernias vorzufinden wusste. Wurde dem Nebachoten im Hause Niamad zunächst aufrichtiger Dank entgegen gebracht, kam es im Nachhinein zu einem heftigen Streit zwischen dem Baronett und seiner Hochgeborenen Thronwig Helman von Lyngwyn. Ursache des Haders war eine verächtliche Äußerung seitens des jungen Brendiltalers gegenüber dem ehemaligen albernischen Marschall. Trotz gemahnender Worte des Hausherrn gab schnell ein Wort das andere und der Zwist drohte zu eskalieren. Erst als der erboste Otterntaler Baron schon beide des Anwesens verweisen wollte, beruhigten sich die erhitzten Gemüter und man lenkte um Travias Willen ein. So kamen die Kontrahenten überein, dass der Zwist zunächst als beigelegt zu betrachten sei, jedoch sei er noch lange nicht ausgeräumt. Danach löste sich die Hochzeitsgesellschaft auf und die hohen Herrschaften machten sich auf den Weg in die albernische Hauptstadt.

Seitens der Redaktion sei noch angemerkt, dass sich jene Adlige zwei Tage nach ihrem Aufenthalt im Königspalast



wieder auf den Rückweg in die heimischen Baronien begaben. Dabei sei das Antlitz Lyn ni Niamads von Tränen gerötet gewesen, als sich Raul von Brendiltal in Begleitung der Edlen von Crumold-Conneleigh von den beiden Otterntaler Adligen verabschiedete, da er die Bardin, wiewohl auch die Otterntaler Baroness, ins nebachotische Rashia'hal eingeladen hatte. Allerdings hatte Baron Ui Niamad seiner Tochter

strengstens untersagt, der Einladung „dieses jugendlichen Brendiltaler Draufgängers“ Folge zu leisten. Will der geneigte Leser jedoch neuesten Berichten aus Otterntal Glauben schenken, so hat sich zwei Tage nach ihrer Rückkehr ins elterliche Haus Baroness Lyn ni Niamad ohne Wissen von Vater und Stiefmutter im Schutze einer phexgefälligen Nacht auf schnellem Pferde auf und davon gemacht.

Angeblich wurde sie etliche Tage später in einer Gratenfelder Wegherberge gesehen, wo sie sich nach einem wohlgestaltetem Jüngling mit nebachotischem Akzent in Begleitung einer blonden Bardin und Gefolge erkundigte, die den Weg über den Greifenpass einschlagen wollten. Noch nie zuvor soll Bedwyr ui Niamad so getobt haben. Die Fanfare wird weiter berichten.

Raike Branninger (gm)

VON DER BUßE EINES LÖWEN

HAVENA. 5. Rondra 34 Hal – Tag des Schwurs – Am Morgen

Die Strahlen der Praiosscheibe krochen langsam über das Pflaster der Hauptstraße und tauchten den Rondratempel in ein oranges Licht. Es war der Beginn eines langen Tages nach einer – zumindest für die ältesten Novizen – durchwachten Nacht. Mit Schwert und Schild hatten sie in den Fluren und der großen Halle ausgeharrt. Nicht wenige streckten in einem Moment, in dem sie sich unbeobachtet fühlten die Glieder, denn das hätte dem Novizenmeister Ritter Cynwal zumindest ein mißbilligendes Hüstelnt entlockt. Wer jedoch auf der Wache einschlieft...

Am weitesten von der Halle entfernt lag der schmale Gang. Hier roch es streng, denn in einer der Kammern befand sich die Sandlöwin des Tempels. Zwei schläfrige Novizen – Baronoir und Alrik – hielten hier Wacht. Sie hätten sich beide etwas Anderes gewünscht, denn die Löwin war ihnen unheimlich. Etwas war nicht normal mit ihr, so als trüge sie wirklich einen Funken vom Geist der Herrin.

„Heh, Bar!“ flüsterte Alrik und die Stimme ließ den Angerufenen aufschrecken.

„Wie...“ Er rieb sich die Augen. „Bin ich...?“

„Nein, aber fast.“

Baronoir nickte. „Danke.“ Er blickte sich vorsichtig um und stockte, als sich die Tür am Ende des Ganges öffnete. Ein Mann trat hindurch, von dem man kaum

glauben konnte, dass er schon fünfzig war. Ritter Throndwig, der neue Archivar des Tempels, den meisten jedoch eher bekannt als Marschall Helman. Es war noch nicht lange her, dass er zurückgekehrt war, in den Schoß des Tempels. ‚Herrin!‘, dachte Baronoir erschreckt. Er war die ganze Nacht bei ihr gewesen – bei der Löwin.

Der Ritter nickte den beiden kurz zu und ging den Gang hinunter. Er öffnete eine Tür und trat hindurch. Da er sie jedoch nicht ganz schloss, drang seine ruhige Stimme auf den Flur hinaus.

„Es ist nichts... Nichts als Alpträume – und Tote.“

Stille.

„Das tut mir leid.“, sagte jemand. Es war Novizenmeister Ui Cynwal. „Das wurde für Dich abgegeben... Ist etwas?“

„Es ist von Korporal Finbar... Ich schwöre, er war der ungeschickteste Soldat, den ich jemals traf. Und dennoch wurde er niemals verletzt – außer am Tag vor der Dämonenschlacht. Darum ist er nicht mit den anderen Windhagern verbrannt am Todeswall... Er schreibt, wieviel er von mir hält. Ich wünschte, ich hätte soviel Treue verdient. Ich tat doch nur meine Pflicht. Die Wahrheit ist, ich erinnere mich gerne an die Zeit zurück – und an ihn... Ich gelobte, den Krug zu lee-

ren auf unsere toten Kameraden am Tag der Dämonenschlacht... Wie schade nur, dass so wenig von uns übrig sind.“ Das Klingeln von Metall.

„Cynwal“, sprach Ritter Throndwig, „ich hatte immer gehofft, dieser Moment käme nicht.“

Ritter Throndwig führte sein schwerbepacktes Pferd auf der Straße nach Osten über den sonnendurchfluteten Marktplatz – dem Stadttor entgegen. Seine

Augen schienen starr nach vorn gerichtet, kein Blick zurück traf die beiden jungen Knappen am Tor des Tempels.

„Dort geht er und er scheint nicht wieder zu kommen.“, stellte Alrik fest. „Er hat sich nicht einmal verabschiedet. Wo er wohl hin will?“

Der Novizenmeister sah Alrik finster an.

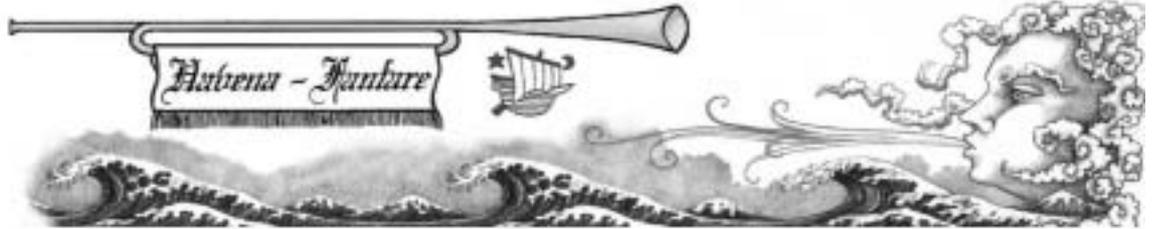
„Es ist nicht an einem Novizen das zu fragen, noch einem Knappen.“ Er senkte die Stimme. „Er geht, um den Weg zu finden, der ihm bestimmt ist. Sein Blut verlangt es.“ Er klatschte in die Hände.

„Genug gesprochen, Knappen! Auf, an die Arbeit! Denkt nicht, Ihr könnt den ganzen Tag hier herumstehen.“

- Aus einem Epos zum Leben des Throndwig Helman, neuzeitlich

(ak)





PANIK IM NALLESHOF

HAVENA. Im belebten Nalleshofs kam es zu einer Panik, als am hellichten Tage eine Leiche aufgefunden wurde, bei der Gesicht und Zunge blau angelaufen waren – beides Zeichen der Blauen Keuche!

Durch die Nachrichten aus Nostria waren die Havener bereits höchst beunruhigt. Doch vielleicht wäre alles glimpflich verlaufen, hätte ein Gaffer auf dem Umhang des Toten nicht das nostrische Wappen entdeckt. Als dies bemerkt wurde, brach das reinste Chaos aus: „Peraine hilf, die Keuche!“

Die Menge floh blind vom Fundort - auch aus den umliegenden Geschäften und Kontorhäusern. Die Langsameren wurden in der Panik überrannt. Durchgehende Pferde hätten dabei beinahe den Tod vieler braver Bürger verursacht, wenn beherzte Reisende nicht eingegriffen hätten.

Rasch wurden Stadtgardisten zusammengezogen, um Schlimmeres zu verhindern. Doch dies war leichter gesagt als getan und so dauerte es mehrere Stunden, bis Ruhe eingekehrt war. Die Stadtverwaltung ließ schließlich verkünden, dass es zu keinem

Ausbruch der Blauen Keuche in der Stadt gekommen sei. Die Perainegeweihtenschaft habe unzweifelhaft festgestellt, dass der Tote *nicht* durch die Seuche zu Tode gekommen sei.

Mysteriös ist, dass nach Informationen der Fanfare der Tote ein orkendorfer Verbrecher war, der tags zuvor gehängt worden war. Es ist nach wie vor ungeklärt, wie die Leiche in den Nalleshof gelangt ist oder wieso sie in den Mantel eines nostrischen Edlen gehüllt war.

(jr)

MARSCHALL GRIFFO VOR DIE TÜR GESETZT

WEIDENAU. Unsanft des Hauses verwiesen wurde der kaiserliche Marschall Griffio Ruderger von Streitzig bei einem Besuch in Weidenau.

Marschall Griffio hatte die Burg der Baronin Macha Arodon von Weidenau am 12. Boron aufgesucht. Seine Absicht war es, den Wiederbezug der alten Garnison der Flussgarde in Weidenau anzukündigen und von der Baronin Unterstützung bei Aufbau der Unterkünfte einzufordern. Baronin Macha Arodon hatte unterdessen dem Bannerträger der Abilachter Reiter Cullain ui Fendric das Gastrecht an ihrer Tafel gewährt.

Cullain ui Fendric gehört zu den desertierten albernischen Offizieren, welche an der Schlacht von Hammer und Amboss teilgenommen hatten.

Der kaiserliche Marshall hatte bei dem Zusammentreffen die unverzügliche Festnahme des *Verräters* gefordert. Daraufhin war der Streit zwischen dem Marschall und der Baronin eskaliert. Die einzige Person, die in Weidenau Festnahmen durchführe sei sie selbst, hatte die Baronin geäußert. Sie werde aber niemanden festnehmen oder ausliefern, dem sie zuvor das Gastrecht gewährt habe. Der Marschall hatte im Zuge unver-

hohlener Gewaltandrohungen überstürzt die Burg verlassen müssen, dabei jedoch *Konsequenzen* angekündigt.

Der Wunsch aller, die sich mit der Herrschaft der neuen Baronin von Weidenau etwas Ruhe und Frieden für die Baronie am Großen Fluss gewünscht haben, scheint somit nicht in Erfüllung zu gehen. Unterdessen wurde bekannt, dass Cullain ui Fendric unterdessen der Baronin von Weidenau und dem Haus Arodon die Treue geschworen hat und daher als Ritter und Lehensmann weiterhin ihren Schutz genießt.

(rba)

AUS DEN BARONIEN

MENSCHENRAUB AUFGEKLÄRT

OTTERNTAL. Weit gefehlt war die Annahme manch braven Alberniers, dass der Schwarzpelz im vergangenen Winter bei Hammer und Amboss endlich geschlagen und vertrieben sei. Mord, Brandschatzung und Menschenraub marodierender Orken hinterließen jedoch noch Monde nach der Schlacht vor Havenas Toren blutige Spu-

ren in den südlichen Baronien der Grafenschaft Bredenahg.

So mochte es den geneigten Leser um die Vielzahl der angereisten Thorwaler in die Baronie Otterntal verwundert haben, über jene die Fanfare bereits in der letzten Ausgabe berichtete. Wie nun die Redaktion erfuhr, hatte dieses jedoch seinen

triftigen Grund! Demnach hatte Baron Bedwyr Ui Niamad bereits im Tsa 1026 BF seinen Freund und Kampfgefährten, den Hjallander Hetmann Thurgan Eichenfuß mit seinen wackeren Mannen aus den Nordlanden um Unterstützung eben wegen Ausmerzung des genannten Übels gebeten, war das Lehen des Barons wohl am





ärgersten davon betroffen.

Nachdem man sich über die Strategie eines gemeinsamen Vorgehens geeinigt hatte, ließ der Baron auf dem Hof des herrschaftlichen Anwesens zunächst reichlich Speis und Trank für die tatkräftige Hilfe auffahren, hatten die thorwalschen Recken doch einen gehörigen Fußmarsch von Havena bis in die Otterntaler Lande hinter sich. Erst am folgenden Praislauf wollte man die Verfolgung der Mörder und Brandschatzer aufnehmen. So drehten sich schon bald drei geschlachtete Ochsen am Speiß und unzählige Metkrüge fanden schnell durstige Kehlen.

Jedoch schlug die Aufbruchsstimmung des so feierlich begonnenen Abends jäh in Wut und Entsetzen um, als sich einer der Recken Hjallands mit unsäglichem Leibschmerzen am Boden wand. Nur Augenblicke später ein Zweiter und ein Dritter. Hüne um Hüne brach stöhnend und klagend auf dem kalten Pflaster des Hofes danieder und wälzte sich vor Pein und Schmerz.

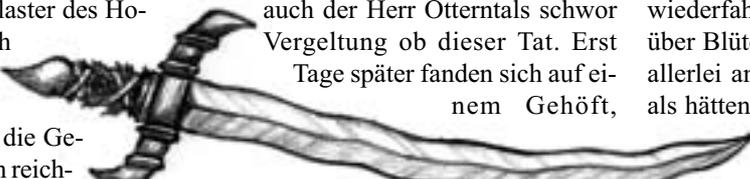
In aller Eile wurden die bedauernswerten Opfer in die Gesindestuben verbracht, doch reichete der Platz für die so plötzlich Erkrankten bei weitem nicht aus, so dass die armen Opfer flugs mit Fuhrwerken zur nahestehenden Kaserne der Abilachter Reiterei gefahren wurden, wo die Mannen und Frauen aus den Nordlanden schon bei ihrem Eintreffen untergebracht worden waren. Ein Elf mit Namen Tarandil, welcher im Gefolge der Baronin Kijeli von Traviarim dem Feste beiwohnte, konnte im Fleisch der Ochsen ein übles Gift feststellen, welches nun auf so bössartige Weise seine Wirkung entfaltete. Heiler und eine Kräuterfrau wurden eilends geholt, um das Schlimmste zu verhindern.

Ein bis dahin noch unbekannter Feind hatte seine götterlosen Waffen präsentiert und würde es weiter tun! Nicht lange brauchte man darauf warten, denn als das Wehklagen ob des Giftes aus den einstigen Unterkünten der Reiterschwadron erklang, loderten an etlichen Gebäuden erste Feuer auf. Ein frischer Wind begüns-

tigte das rasche Ausbreiten der Flammen, so dass alsbald eine Baracke nach der anderen lichterloh brannte. Viele derer, die ein Opfer des Giftes geworden waren, konnten sich mühsam aus eigener Kraft ins Freie retten, doch manche verbrannten bei lebendigem Leibe, als sie vor Schmerz kriechend versuchten, dem Inferno zu entinnen. Tränen der Wut und Ohnmacht standen in den Augen der herbeigeeilten Helfer, als Gebälk und Dachstuhl über ihren Gefährten Funken stiebend zusammenbrach.

Orks waren in dieser unheilvollen Nacht innerhalb der Ummauerung der Kaserne gesehen worden. Eine sofortige Verfolgung brachte jedoch nichts als den Tod der Schwarzpelze und somit keine weiteren Erkenntnisse.

Der Zorn über jene götterlose Brandstiftung fand bei Thurgans Mannen am nächsten Praislauf keine Grenzen und auch der Herr Otterntals schwor Vergeltung ob dieser Tat. Erst Tage später fanden sich auf einem Gehöft,



welches wie etliche andere zuvor niedergebrannt worden war, Hinweise auf orkische Umtriebe, welche ihren Ursprung im düsteren Gundelwald haben sollten.

Ob Siechtum und Brandverletzungen vieler Nordleute fand sich nur ein gutes Dutzend Recken zusammen, die sich in den letzten Tagen des Tsamondes zu dem unheimlichen Gehölz im Süden Albermias aufmachten – unter ihnen die Tochter des Otterntalers und sein Neffe, der Ritter der Krone Ywain ui Niamad und seine Hochgeborenen höchstpersönlich. Mit ihnen ritten, neben einigen Hetleuten aus Thorwal – samt einer Diarin Swafnirs und einer Ma-ga der Olporter Runenmagie, auf dass wenigstens für göttlichen und arkanen Beistand gesorgt war – Hauptmann Carolin und jener bereits erwähnte Elf aus dem Gefolge der Baronin von Traviarim.

Den Aussagen eines mitgereisten Begleiters aus der Baronie Jannendoch zu Folge, hätten sich eine nicht zu unterschät-

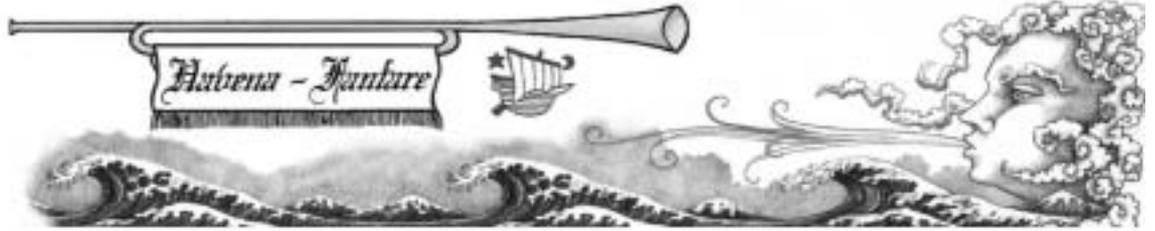
zende Anzahl von Orken an einem finsternen Waldrand eingerichtet. Der einfache Landmann scheut jene einsame Umgebung, hört man doch von unheimlichen Spuke dort. Weiter berichtete der Recke, dass der Schwarzpelz den Otterntaler und thorwalschen Reitern gewahr wurde und der Baron mitsamt seinen Gefährten die Flucht vor der Überzahl an Feinden ergreifen musste. Fast wären sie den blutrünstigen Verfolgern zum Opfer gefallen, als ihnen ein eigenartig menschenähnlich anzusehendes Wesen, welches ein Geweih auf dem stolzen Haupte trug, rettenden Einlass in den Gundelwald gewährte. Die Orken jedoch waren wutentbrannt und aus ungeklärten Gründen vor dem tiefen Forst verblieben.

Im Walde selbst führte dieses Wesen die wackeren Frauen und Männer um den Baron durch ein Tor in die Welt der Feen. Gar seltsames mag der tapferen Schar dort wiederfahren sein, denn es gab Berichte über Blütenjungfern, weiße Hirsche und allerlei anderes Feenvolk. Es schien so, als hätten die Bewohner der Anderswelt den Recken geholfen, zumal die Orks mit ihrem götterlosen

Tun nicht nur die Länder Bredenhags bedrohten, sondern auch das Feenreich selbst. Um dieser Gefahr zu begegnen, musste ein zweites Tor der Anderswelt durchquert werden, welches die Streiter an anderer Stelle mitten in den Gundelwald führte – zu den Ruinen eines uralten Turmes, welcher wohl einst einem finsternen Magier Herberge bot und erst kürzlich bei einer ebenso finsternen Beschwörung orkischer Schamanen während der Invasion schweren Schaden nahm.

Erneut zelebrierten schamanische Schwarzpelze nun dort vor den Ruinen ein unheiliges Ritual, welches wohl mit dem Blute etlicher Menschenopfer einen Dämon rufen sollte. Offenbar hingen die Schwarzpelze immer noch dem Plan an, die Lande Albermias durch die Schändung wichtiger magischer Ort ihrem Blutgötzen zu weihen. Dorthin waren also die bedauernswerten Menschen verschleppt worden, welche in den Bredenhager Baronien auf unerklärliche Weise verschwunden





waren. Zwar konnten die Orks niedergemacht und die meisten der Bauersleute befreit werden, doch war das Ritual beinahe vollendet und die Sphären schon gerissen. Nur durch das beherzte Eingreifen der Runajaskia und der Swafnirpriesterin konnte der Dämon unter größter Gefahr für Leib und Seele davon abgehalten werden, sich seinen Weg in diese Sphäre zu brechen.

War diese Gefahr nun gebannt, so zog doch noch immer ein nahezu 200 Köpfe zählender Heerhaufen marodierender Schwarzpelze durch die südlichen Brendehager Baronien.

So kehrte die Gruppe des Barons durch den einzig möglichen Weg – das Feentor – zurück, welches daraufhin auf immer

verschlossen wurde. Im Reich der Faune und Blütenjungfern erfuhren die arg gebeutelten Kämpfer wundersame Heilung und Ruhe, und schließlich konnten die tapferen Recken an jene Stelle des Gudelwalds zurückkehren, an welcher sie der Gehörnte in die Feenwelt gelassen hatte.

Das Orkheer war bereits der thorwalschen Verstärkung aus Otterntal entgegen gezogen, um die Nordleute in einem Hinterhalt aufzureiben, doch war es die Runajaskia, die auf magischem Wege den Kämpfen aus Otterntal und den auf dem Großen Fluss patrouillierenden Drachenschiffen Kunde über das Orkheer zukommen ließ und sie so zu einem gemeinsamen Treffpunkt lotste. Gemeinsam gelang es den thorwalschen und albernischen

Kämpfern die Orks zur Schlacht zu stellen. In einer dunklen Nacht, nahe einem kleinen Wäldchen im Süden der Baronie Otterntal, nahm der Schrecken des orkischen Angriffs auf Albernia sein blutiges Ende! Nicht ein Schwarzpelz verließ den Wald lebend! Die Nordleute kannten keine Gnade – zuviel Schrecknis hatten die Orks über sie und ihre albernischen Brüder und Schwestern gebracht.

Mit beruhigender Gewissheit konnte sich Bedwyr ui Niamad einige Tage später von seinen thorwalschen Freunden verabschieden: In Zeiten der Not konnte und würde sich Albernia auf seine Waffengefährten aus Thorwal verlassen können – das wohl!

Raike Branninger (gm/fm/de)

TRAVIABUND ZWISCHEN WESTPFORTE UND SANIN

WIKTOR VON WESTPFORTE-SJAELLAN HEIRATET LINAI SANIN

LYNGWYN. Es war Ende 33 Hal, als der Baron von Westpforte nach langer Abwesenheit wieder nach Lyngwyn zurückkehrte. Mit ihm kam eine junge Ritterin im Gewand der Ritter der Krone, die mit auf die Burg Lyngwyn zog. Schon nach kurzer Zeit machten sich Gerüchte breit, dass der Baron sich auf dem Kongress in Trallop und dem Feldzug gegen den Ork in Donnerbach in die schöne und junge Ritterin verliebt haben soll. Anfang Rahja wurde den Gerüchten ein Ende bereitet, als der Hof bekannt gab, dass der Baron und die Ritterin Linai Sanin den Traviabund beschreiten wollen. Sofort wurde mit den Vorbereitungen zum Fest begonnen. Es wurden Lebensmittel zusammengetragen und auf dem Marktplatz ein Podest errichtet. Vor jedem Haus wurden die Wappen von Westpforte und Sanin aufgehängt und die Straßen mit orangefarbenen Girlanden geschmückt. Zur Hochzeit kamen ihr Vater Rateral Bedwyr Sanin, ihre Schwester Derya Sanin und ihre Mutter, die als erste im neuen Hafen

von Lyngwyn begrüßt werden durften. Sodann begann die feierliche Eröffnung des Hafens. Die Gäste nahmen vor dem extra errichteten Traviaschrein Platz und wurden von Traviarim, dem Geweihten, der die Trauung vornahm, begrüßt. Dann traten der Baron und die Braut ein. Er trug die Uniform eines Albernischen Kapitäns und sie ein relativ schlicht gehaltenes Kleid. Die Ärmel wurden zu den Händen hin weiter und erreichten beinahe ihre Fingerknöchel. Das Oberteil wurde von einer Verschnürung gehalten. Um die Hüfte ward ein rein weißer Gürtel geknotet, dessen Enden den Boden beinahe berührten.

Nach einer bewegenden Zeremonie, die für die Öffentlichkeit nicht zugänglich war, schritten die beiden zum Podest um sich vom Volk feiern zu lassen. Mehrfach ließ das Volk das Brautpaar hochleben! Es wurde an alle zur Feier des Tages Meskinnes ausgeschrieben und die Bewohner wurden zu einem Freudenmahl eingeladen. Nachdem man mit den Bewoh-

nern zusammen gefeiert hatte, zogen sich die geladenen Gäste auf den Sitz des Barons zurück, um im geschlossenen Kreise den Tag ausklingen zu lassen. Am nächsten Tag wurde als erste offizielle Handlung der Baronin Linai Sanin von Westpforte das erste Schiff der Werft zu Lyngwyn auf *Wappen von Westpforte* getauft. Die Familie Sanin blieb noch einige Tage und reiste dann unter großem Aufgebot wieder ab. Der Abschied von ihren Eltern fiel der Baronin sichtlich schwer, wird sie sie wahrscheinlich erst einmal lange nicht mehr sehen. Wie wir erfahren haben, wird sie in nächster Zeit zu einem Turnier nach Wehrheim aufbrechen. Des weiteren steht sie noch immer in den Diensten der Ritter der Krone. Aber nicht nur sie wird der Baronie wieder den Rücken kehren, auch der Baron kündigte an, dass er sich mit der *Wappen von Westpforte* auf den Weg nach Havena machen muss um dem Baron von Otterntal bei einem Praisogericht als Zeuge zur Seite zu stehen.

Mariander Myles (hb,alf)





“ZORNIGER“ NACHWUCHS?

WEIDENAU. Gänzlich neue und vor allem ungewohnte Töne dringen seit den letzten Tagen des Efferdmondes aus den Mauern der Zorneswacht Rath Niallyn am Großen Fluss.

Ein markdurchdringender Schrei empfing unlängst den Giegenauer Schmied Usbert Rudenyn, als er seit langem bestellte Eisenwaren zur Zornesfeste lieferte. Noch größere Augen bekam der verwunderte Usbert, als er auf einer gespannten Leine nahe der Stallungen etliche weiße, dreieckige Leinentücher im kühlen Herbstwind flattern sah. Auf seine Frage, ob denn jemand der Ordenskrieger schwer erkrankt sei, erhielt er vorerst lediglich eine freundliche Verneinung. Nunmehr völlig fassungslos musste der Giegenauer Schmied erkennen, dass der einzige Angroschim der Wacht, Korporal Berengol, der Sohn des Thargromosch, eifrig an einer hölzernen Wiege werkelt, wobei jener etwas von „Schwerpunkt tiefer legen“ gebrummelt haben soll.

Schulterzuckend wollte Usbert Rudenyn schon die Wacht verlassen, als ihm der Grund für seine Verwunderung offenbar wurde. Mit einem in wohliger Wärme gewickelten Säugling in den Armen trat die Zornesritterin Yanne von Sidh Cuill aus dem Haupthaus heraus – im Gefolge ihren Bruder, den Knappen Bernfried, welcher sich mit einem leeren Flechtkorb schnurstracks zu den wehenden Windeln begab.

In Giegenau angekommen, verbreitete Usbert in Windeseile die Kunde vom Nachwuchs auf Rath Niallyn. Dem Vernehmen nach konnte sich niemand daran erinnern, dass Ritterin Yanne zuvor von Tsa gesegnet worden war, hatte man sie doch noch Ende Praisos hoch zu Ross durch Giegenau reiten sehen, wobei kei-

ner auch nur den Ansatz einer Bauchwölbung hatte feststellen können.

Erst recht fanden die Gerüchte ihren Nährboden, als der Koch der Wacht einige Praisosläufe später seine Einkäufe beim Krämer Ehrwaldt Mühlheimer tat und nach Befragung steif und fest behauptete, dass die Ritterin die Mutter des Kindes sei. Vater der kleinen Ifirnja Madalena soll angeblich ein Korporal aus der persönlichen Leibwache seiner Exzellenz Adran Bredenhag von Aaren-

stein sein. Ob die beiden Herrschaften des Zornesordens denn den heiligen Bund der Travia eingegangen seien, verneinte der Bedienstete jedoch.

(gm)



BEDROHLICHE ENTWICKLUNGEN IM NORDOSTEN

WINHALL/BREDENHAG/HONINGEN. Wie die Fanfare bereits im Rondra berichtete, haben einige Gegenden im Nordosten des Königreichs über Ernteausfälle zu klagen.

In den vergangenen Wochen erreichte uns nun neue beunruhigende Kunde. Es sind noch weitere Gebiete, vor allem im Süden Winhalls und den angrenzenden Ländereien der Grafschaften Bredenhag und Honingen, von einer schlimmen Kornfäule betroffen, die zu schweren Ernteausfällen geführt hat. Zusätzlich sprechen unbestätigte Gerüchte von vielen Krankheitsfällen unter dem Vieh.

Die betroffenen Gebiete blicken zweifellos einem Hungerwinter entgegen. Bei Hofe wird nach unseren Informationen bereits über mögliche Hilfslieferungen beraten.

Beunruhigend ist auch, dass die Kornfäule anscheinend einhergeht mit seltsamen Veränderungen der Landschaft welche die betroffenen Gebiete befallen haben.

Die Fanfare berichtete bereits über den Fund seltsamer blutender Pflanzen in der Baronie Glydwick. Diese seltsamen Gewächse scheinen sich rapide vermehrt zu haben und anderes Pflanzenwerk zu verdrängen. Blutrotes Blattwerk ist in den betroffenen Gebieten mittlerweile ein alltäglicher Anblick. Diese unheimlichen Veränderungen, die ihren Ursprung im Farindel hatten, haben sich in den letzten Monaten immer weiter in südwestliche Richtung ausgeweitet und tun dies anscheinend auch weiterhin. Die betroffenen Gebiete werden von Geweihtenschaft und Zauberkraftigen untersucht. Offizielle Ergebnisse dieser Untersuchungen liegen leider noch nicht vor, allerdings wurde uns zugetragen, dass die veränderte Natur von feeischer Magie durchdrungen sei.

Unter der verängstigten Bevölkerung der betroffenen Gebiete kursieren wilde Gerüchte über einen Todesfluch der Fee Farindel.

(mb)





ALBERNIA sieht ROT!

HAVENA. Weiterhin unnatürliches Wachstum von unbekanntem Pflanzenwerk, Winhall, Honingen und Bredenhag betroffen! Liegt Albernia unter einem Fluch der Farindel?

Auch im Monat Boron sind die unheimlichen Veränderungen der Natur im Nordosten des Königreiches weiter vorangeschritten. Obwohl nun bald der Winter einziehen wird, wächst nie gesehenes Pflanzenwerk weiterhin unbeirrbar in unnatürlicher Schnelle heran und hat sich bisher vor allem südwestwärts ins Bredenhagsche ausgedehnt. Den neuen Pflanzen ist eine blutrote Färbung und ein blutähnlicher giftiger Saft gemein. Die neuen Gewächse verdrängen und ersticken altes Pflanzenwerk. Unter der Tierwelt der befallenen Gebiete werden verstärkt Fälle von tollwutähnlichem Wahn beobachtet und auch die menschliche Bevölkerung reagiert verständlicherweise ängstlich. Das Gerücht von einem Todesfluch der Fee Farindel geht um. Besonders Zauberkräfte erwecken den Argwohn der besorgten Menschen. Wie wir kürzlich berichteten, kam es bereits zu Lynchmorden.

Geweihte und Zaubermächtige konn-

ten die von starker feeischer Magie durchwirkten Phänomene bisher an einzelnen Orten nur kurzfristig aufhalten.

Leider lässt sich immer noch wenig über Ergebnisse der diversen Forscher berichten, da man sich fast überall bedeckt hält und die Obrigkeit des südlichen Winhall, wo die Veränderungen zuerst beobachtet wurden, der Fanfare sogar komplett die Untersuchungen vor Ort untersagt hat.

Neben Beauftragten des Königshauses, religiöser Orden und vieler magischer - mittlerweile sind anscheinend schon interessierte Magier aus dem Ausland eingereist - scheint nach neusten Meldungen nun auch die Praioskirche Untersuchungen aufnehmen zu wollen.

Im Zusammenhang mit den seltsamen Veränderungen haben sich in den letzten Monaten beunruhigende Nachrichten gehäuft. Am erschreckendsten sicherlich die Meldung über das spurlose verschwinden gleich dreier Hochadliger in Winhall.

Im vergangenen Spätsommer waren Bragon und Artghal, die Herren des Hauses Fenwasian, sowie Ilaen Crumold von

Crumold-Crumold, der Baron von Crumold gemeinsam in den Farindel aufgebrochen um die Hintergründe der seltsamen Phänomene zu ergründen. Sie kehrten nicht mehr zurück und jegliche Suchaktion scheint bisher nicht von Erfolg gekrönt gewesen zu sein.

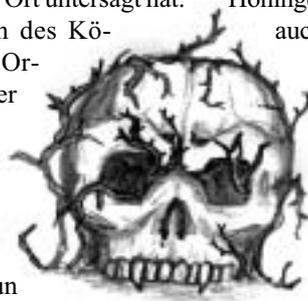
Wegen der verdorbenen Ernte blickt man in Winhall und dem nördlichen Honingen einem harten Winter entgegen, auch wenn Hilfslieferungen über die größte Not helfen dürften. Hier hat sich besonders die Familie Stepahan durch Großmut hervor getan.

Rätselhaft scheinen Berichte über Sichtungen geisterhafter Schwertkämpfer aus dem Feenreich. Diese Meldungen wurden zuerst als Bauerngeschwätz abgetan, haben sich nun allerdings in beunruhigenden Maße gehäuft, hauptsächlich im Weyringer Land in Winhall. In den letzten Tagen erreichten uns ähnliche Gerüchte aus dem Niamorer Hinterland.

Beunruhigend ist auch, das unter den verschiedenen Forschergruppen nicht unbedingt Einigkeit zu bestehen scheint. Als extremes Beispiel müssen hier zwei ausländische Zauberer genannt werden, welche die Phänomene von Honingen aus zusammen untersuchten. Die beiden gerieten im vergangenen Travia in Streit und brachten sich in einem magischen Duell gegenseitig um.

Wie wir verspätet erfuhren, entging in Honingen eine Hesindegeweihte im Sommer anscheinend nur knapp einem Mordanschlag. Die Geweihte ist unseres Wissens nach in die Untersuchungen der seltsamen Phänomene involviert gewesen. Ein Schuldiger konnte offensichtlich noch nicht gefasst werden.

Die Fanfare wird den geneigten Leser weiter über neue Ereignisse und hoffentlich bald veröffentlichte Forschungsergebnisse auf dem laufenden halten. (mb)



DIE INQUISITION ERMITTELT

HAVENA. Der Wahrer der Ordnung Greifenlande hat den seit Phex vermissten Praiosgeweihten Praiodan Helbingen am 1. Efferd offiziell für verschollen erklärt. Untersuchungen liefen bereits an, äußerte sich ein Sprecher der Praioskirche. Details wurden jedoch nicht geäußert. Der Geweihte Helbingen war im Phex 33 Hal einer Vision folgend Richtung Süd-Farindel aufgebrochen.

Nachdem der Praiosdiener Glydwick verlassen hatte, war er nicht mehr gesehen worden. Wenige Wochen nach seinem Verschwinden hatte die Inquisitionsrätin Praiosmin Ehrwald Albernia erreicht. Die erwarteten raschen Untersuchungen mussten jedoch vorerst dem Inquisitionsprozess gegen Baron Bedwyr Ui Niamad von Otterntal weichen. (rba)





ein BÜNDNIS EHEMALIGER ISORISTEN

WINDEHAG/NIAMOR. Erst wenige Tage sind vergangen, seit die Nachricht von den Forderungen des nordmärkischen Herzogs im albernischen Königreich bekannt wurde und hier bereits für einigen Aufbruch gesorgt hat. Nun erreicht uns eine weitere Verlautbarung die so manches erregte Gemüt aufhorchen lassen wird.

Die Häuser Niamor-Jasalin und Windehag sind im Begriff ein Bündnis zu schließen, welches besiegelt werden soll durch die Verbindung zwischen der Baronin Wilimai von Windehag und dem Junker Kieran Albenbluth, welcher ein Cousin des Barons von Niamor ist. Das Paar hat sich im späten Travia des Jahres 34 verlobt.

Was einige Leser beunruhigen wird, gerade im Hinblick auf die jüngsten Ereignisse, ist, dass beide Familien auf eine Isoristenvergangenheit zurückblicken. Der Baron von Windehag wurde als einer von Isoras eifrigsten Mitstreitern nach

Kriegsende verbannt. Sein loyalistischer Sohn Aneirin, der damals neuer Baron wurde, kam im vergangenen Orkkrieg ums Leben. Mit wohlwollender Zustimmung des Königshauses suchte Aneirins schwangere Witwe Wilimai schon frühzeitig einen neuen Gatten. Dass ihre Wahl nun die Königin erfreuen wird, ist zu bezweifeln.

Niamor hingegen wurde bereits ein Jahr vor Kriegsende vernichtend geschlagen und zog sich damals aus dem Kampfgeschehen zurück, allerdings gab es dort, im Gegensatz zu Windehag, keinen Gesinnungswechsel in der Baronieführung; man profitierte von Cuanus Generalamnestie.

Die Familie versank nach dem Krieg in der Bedeutungslosigkeit, was sich erst mit Amtsantritt des neuen Barons Muiradh, vor acht Jahren, langsam änderte. Nach dem Orkkrieg hat sich der Machteinfluss des Barons, der offenbar auch in der Gunst seiner Gräfin steht, erheblich

vergrößert.

Auf unsere Anfrage erreichte uns beschwichtigende Kunde aus Windehag. Dieses Bündnis ist - so heißt es - nicht mit den lächerlichen Forderungen des Herzogs in Verbindung zu bringen.

Einen Kommentar aus Niamor - welches sehr unter den seltsamen Naturveränderungen zu leiden hat, über die wir bereits an anderer Stelle berichteten - können wir leider nicht präsentieren, da der Baron den Berichterstattem der Fanfare vor einigen Wochen die Arbeit auf seinen Ländereien untersagt hat.

Efferwyn Fenwasian (mb)

HEXENJAGO

HAVENA. In Gemhar wurde am 13. Travia eine alte Frau von einer aufgebrauchten Menge aus ihrem am Südrand des Farindel liegenden Haus gezerrt und im nahegelegenen Fluss Gemhar ertränkt. Eine ähnliches Schicksal blieb einer jungen rothaarigen Magd in Glydwick nur Dank des eiligen Eingreifens des Barons erspart. Die Frau befindet sich derzeit im „schützenden Gewahrsam des Barons“. Auch in anderen Baronien, insbesondere in Gemharsbusch und Niamor, wurde der Unmut der Bevölkerung laut. Hintergrund sind die Ernteaussfälle des letzten Jahres. Die Verbreitung einer neuen Baumart und eine Häufung von Missbildungen unter Mensch und Tier tragen das ihrige zur derzeitigen Situation bei. Unterdessen äußerte sich Baronin Finnya ni Bennain von Gemharsbusch, die Gründe für Volkes Zorn seien nicht gänzlich von der Hand zu weisen. Sollten eigene Nachforschungen nichts ergeben, könnte es in der Tat notwendig sein, die Inquisition ins Land zu rufen.

(rba)

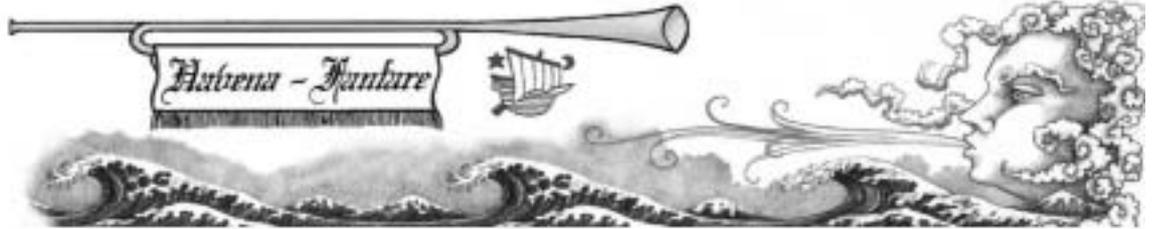
NEUES AUS LYNGWYN

LYNGWYN. Die Baronie ist glücklicherweise bislang noch frei vom widernatürlichen Pflanzenwuchs. Zwar war die Ernte wie überall im Lande nicht gut, doch von den unheimlichen Geschehnissen am Farindel ist man einige Tagesreisen entfernt. Noch ist all dies nur der Bericht von Reisenden, die im bekannten Karether Waldgasthaus, dem *Roten Hahn*, einkehren. So fühlen sich die Menschen relativ sicher, dass es „schon nicht so schlimm werden wird“.

Zur Beruhigung haben aber wohl auch die Bemühungen der relativ zahlreichen Elfen - namentlich ihres Sprechers Gildo Sternensang, genannt Rotjacke - und des Druiden Nargon zur Klärung der Vorkommnisse anderorts beigetragen, denn zumindest ersterer steht bei den Menschen in hohem Ansehen.

Baron Reto, vormals Rittmeister der Abilachter und Anführer der albernischen Deserteure, hingegen scheint sich weltlichen Problemen zu widmen. So berichten Handwerker aus Lyngwyn und Umgebung, ihr Herr sei seit seiner Rückkehr im letzten Jahr dabei, Burg Lyllstein, im äußersten Südosten der Baronie am Tannwalder See gelegen, für die Verteidigung zu rüsten. Auch von unbekanntem Reitervolk auf der Burg ist neuerdings die Rede. (ak)





STAMMHALTER DER HÄUSER HERLOGAN UND CRUMOLD VERSCHOLLEN

CRUMOLD/NIEDERHONINGEN.

Wie erst jetzt bekannt wurde, ist Ewain Conaill Crumold Herlogan - bereits kurz nach dem Orkensturm, wie es heißt - spurlos verschwunden.

Der zu dieser Zeit dreijährige Knabe ist der erstgeborene Sohn von Rahjalyn Herlogan, Oberhaupt des Hauses Herlogan und Baronin von Niederhoningan, und Annlair Crumold, Junker von Emain Macha und Großneffe des Grafen von Bredenhag. Während im Umfeld der betroffenen Häuser davon ausgegangen wird, dass der Knabe marodierenden Orken zum Opfer gefallen ist, waren seine

Eltern bis heute zu keiner Stellungnahme bereit. Das abergläubische Volk hingegen munkelt von einer Entführung durch Feenwesen. *Beweise* sieht es darin, dass zur betreffenden Zeit im Umkreis von mindestens einem Dutzend Meilen zur Residenz in Niederhoningan keine Orken gesichtet worden waren und dass der Leichnam des vermissten Knaben nicht wieder aufgetaucht ist. Das Landvolk Crumolds sieht in dem vermuteten Kindsraub gar eine Wiederholung von Ereignissen vor etwa dreißig Jahren. Damals war dort

der älteste Sohn des verstorbenen Barons Conaill Crumold im selben Alter ebenso spurlos und unerklärlich verschwunden. Dieser, der echte Illanen Crumold, war erst kurz zuvor zurückgekehrt (die Havena-Fanfare berichtete), ohne dass etwas über dessen Verbleib in den langen Jahren seiner Abwesenheit bekannt wurde. Der Freude über die Rückkehr des lange Verschollenen folgte also unmittelbar die Trauer über den Verlust des jungen Ewain Conaill.

Mögen die Zwölfe - Heilig! - seine gesunde Heimkehr fügen!

Usgar Mylan (sd, ww)

BLUTIGER GEMHAR

WASSER BLUTROT. TIERE FLIEHEN AUS FARINDEL. HEXENWAHN GREIFT UM SICH.

NÖRDLICHES BREDEHAG UND SÜDLICHES WINHALL. Beunruhigende Nachrichten drangen mit Händlern und Reisenden aus den Baronien Gemhar, Gemharsbusch, Aiwiallsfest, Glydwick und Niamor nach Havena.

Das Wasser des Gemhar hat sich Ende des Hesindesmondes über mehrere Tage blutrot verfärbt. Menschen die von diesem Wasser zu sich nahmen, klagten anschließend über Übelkeit, Kopfschmerzen und verhielten sich aggressiv. Tiere mieden den Fluss als Tränke. Die Wasser nahmen erst wieder ihre normale Konsistenz an, nachdem mehrere zauberkundige Hüter des Waldes, von ortansässigen Adligen zur Hilfe gerufen, den Fluch des Wassers mit einer Anrufung Sumus in einem Ritual bannten.

Die ungehemmte Ausbreitung einer vor wenigen Monden erst entdeckten neuen Baumart (die Fanfare berichtete), fauliges Korn in den Speichern und unheimliche Vorgänge wie die roten Wasser des

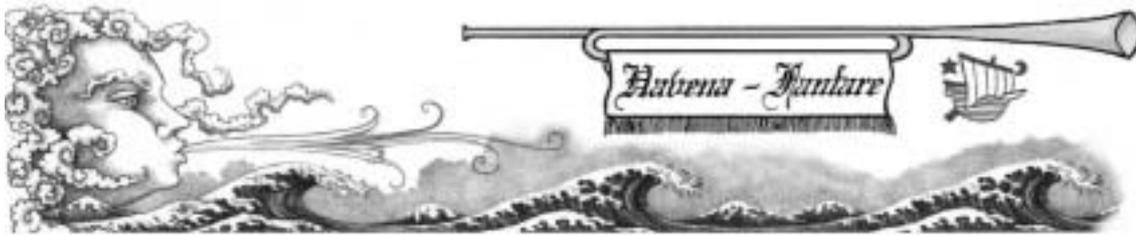
Gemhar heizen die Stimmung der Bevölkerung weiter an. In Gemharsbusch nahm Baronin Finnya Ni Bennain einen alten Mann unter dem Vorwurf der Hexerei fest. Lautstark forderte versammeltes Volk vor ihrer Burg, den Tod des Mannes auf dem Scheiterhaufen. Anderswo warteten die Bauern nicht auf das Handeln der Obrigkeit. In tumultähnlichen Angriffen wurden fast überall in der Südfarindel-Region Männer und Frauen angegriffen, nach dem der Vorwurf laut wurde, sie seien für die Vorgänge der letzten Monate verantwortlich. Fast zwei Dutzend Menschen fielen dem wütenden Mob zum Opfer. Als der Baron von Glydwick eine Frau vor dem Scheiterhaufen bewahren wollte, wurde er gar selbst mit Steinen und Stöcken angegriffen und musste sich zurückziehen. In mindestens zwei Fällen beriefen sich Anführer des Mobs auf die Reden eines bisher unbekanntes Predigers (die Fanfare berichtete).

Unterdessen verhält sich auch die Tierwelt merkwürdig. Überall im Umfeld des

Farindels würden Tiere denselben verlassen. Mehrfach habe es auch Angriffe bislang friedlicher Wild- und Haustiere auf Menschen gegeben. Zu Toten durch Übergriffe von Tieren kam es indes im Seeland. Schon vor Monaten waren im Seeland bis hinunter ins Weidenausche die Leichen von Menschen aufgefunden worden, denen verschiedenste Gliedmaße vom Körper gerissen worden waren. Nachdem es einige Zeit ruhig geblieben war, wurden in Yantibair, Ylvidoch und Wallersrain die toten Körper von Menschen gefunden, die von den Zähnen und Klauen eines unbekanntes Tieres aufs grausamste verstümmelt worden waren. In Yantibair hatte ein kleines Mädchen den Tod ihres Bruders mit angesehen. Das Kind konnte nur begrenzt sinnvolle Aussagen machen und berichtete von einem „großen schwarzen Hund“, der groß wie „eine Kuh“ gewesen sei. Das Kind befindet sich in der Obhut einer Peraine-Gezeiten und ist die bisher einzige Zeugin.

(rba)





DER PREDIGER

Das folgende Zeugnis wurde kürzlich der Havena-Fanfare zugetragen. Es behandelt ein Geschehen nordwestlich von Honingen, wie es sich im späten Hesinde 1027 BF zutrug:

Die kleine Schar ausgemergelter Bauern hatte sich um den durch einen schäbigen Wollumhang verhüllten Mann geschart. Es war kalt, der Schnee reichte ihnen bis weit über die zitternden Knöchel.

Sie alle warteten gespannt darauf, dass der Mann wieder sprechen würde. Eine Frau in der Menge hatte nicht mehr die Kraft, ihr kleines Kind weiter auf den Armen zu halten. Sie setzte den Burschen ab, was er mit missmutigen quengeln quittierte. Eine harsche Ohrfeige sorgte schnell für Ruhe.

Dem verhüllten Mann der auf einer leichten Erhebung stand, damit ihn alle sehen konnten, schien die Kälte nichts auszumachen. Er hielt ein golden schimmerndes Amulett festumklammert in der rechten Hand. Sein Daumen strich immer wieder über die Oberfläche des kostbaren Artefakts.

Nun sog er tief die kalte Winterluft ein und blickte über die versammelte Schar hungriger Bauern. Verächtlich musterte er jeden einzelnen, bevor er endlich seine

Rede fortsetzte.

„Wohl dem, der nicht wandelt im Rat der Gottlosen, noch tritt auf den Weg der Sünder, noch sitzt, wo die Spötter sitzen, sondern hat Lust am Gesetz des Götterfürsten und sinnt über seinem Gesetz Tag und Nacht! Der ist wie ein Baum, gepflanzt an den Wasserbächen, der seine Frucht bringt zu seiner Zeit, und seine Blätter welken nicht. Und was er macht, das gerät wohl.“

Er wiederholte es fast genüsslich. „Der seine Frucht bringt zu seiner Zeit und seine Blätter welken nicht.“

„Schaut euch an! Ihr fresset nichts als faule Brotkrumen, ihr sauft geschmolzenen Schnee und jammert dabei über die Flüche der Feen.“

Er fing an wild zu gestikulieren.

„Wo sind diese Feen? Schafft sie mir heran, ins Licht des Gleißenden!“, nun erhob er einen Arm und deutete zur matt schimmernden Sonne hinauf. „Nur schwach scheint die Güte des Sonnenfürsten auf euch herab, ob eurer sündigen Irrwege! Nur schwach, aber dennoch machtvoll genug um alles gottlose Getier zu läutern! So schafft sie mir heran, eure Farindelfee!“

Seine Stimme überschlug sich fast vor Erregung. „Sie folgen alten Gesetzen des Waldes und huldigen dem Flusse selbst,

aber für das Gesetz des Höchsten ist kein Platz in ihrem Herzen? Welch ein trauervolles Land das ist! Und nun steht ihr Narren hier und fragt: oh Herr, warum sind unsere Mägen leer! Warum welkt das Korn auf unseren Feldern, warum stirbt das Vieh in unseren Ställen?“

Er hatte sich in Rage geredet, nun hielt er einige Augenblicke inne. Er holte tief Luft und rieb unablässig mit dem Daumen über das Amulett in seiner Hand.

Die Bauern um ihn herum tuschelten aufgeregt. Dann fuhr er fort:

„Kein Wort versteht ihr geblendeten Seelen. Eure festgefahrenen Pfade führen geradewegs in den Abgrund. Nichts kann euch noch halten, als alles hinter euch zu lassen. Alles Sünde! Heim und Hof auf stickigem Morast gebaut. Untergehen werdet ihr und ertrinken in eurer Torheit.“

Mit einem letzten verächtlichen Blick in die Menge wandte er sich ab und marschierte davon, ohne sich noch einmal umzublicken. Das leise Tuscheln der Versammelten wurde schnell zur hitzigen Diskussion. Nur wenige der Anwesenden merkten, wie sich erst eine, dann eine zweite und schließlich eine dritte Gestalt aus der Menge lösten, um dem Prediger hinterher zu stapfen.

(mb)

AUS KETTEN BEFREIT

BARON VON DRAUSTEIN UND OBERHAUPT DER STEPANS KEHRT ZURÜCK

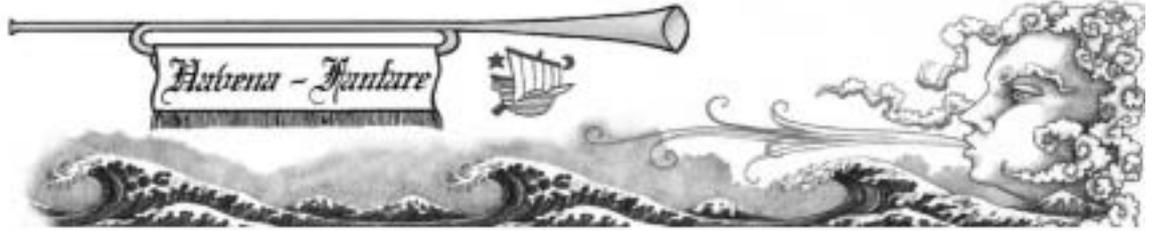
DRAUSTEIN. Manch einer glaubte an einen Geist, der am 12. Firun der Gestalt hoch zur Ross ansichtig wurde, die in schimmernder Rüstung durch die Tore Draustein und auf dem Pfad zur alterwürdigen Burg ritt. Baron Corrin Stephan ä.H. von Draustein, Herr einer der ältesten Herrschaften Albernias und Oberhaupt seines ehrwürdigen Hauses war vor fast zwei Jahren auf einer Pilgerfahrt gen Rahja verschollen. Man hatte ihn für tot gehalten, vergessen gar im eigenen Hause, nun strafte er alle Zweifler Lügen und nimmt seinen Platz wieder ein.

Will man gut informierten Kreisen aus dem Umfeld des Grafen von Bredenhag Glauben schenken, so ist es dero Hoch-

wohlgeboren zu verdanken, dass der Baron von Draustein nun wieder frei und stolz unter Praios Sonne wandeln kann. Auf seiner Pilgerfahrt hatte sich der Ritter dem Heerzug der Rechtgläubigen Almadras zur Reconquista der Stadt Omlad aus den Händen der Wüstenstämme angeschlossen. Dabei war er jedoch in Gefangenschaft geraten. Es war Graf Jast Irian Crumold von Crumold zu Bredenhag, der den Unglücklichen vor dem schändlichen Schicksal der Sklaverei bewahrte. Seine Späher hatten ihn schließlich gefunden und gegen einen fürstlichen Schatz aus den Ketten der Barbaren freigekauft.

(rba)





BALD hochzeit in TOMMELDOMM?

TOMMELDOMM. Eine kleine Äußerung von des Vogts Bruder Suffke in Nordenau sorgt in dem kleinen Ländchen für große Aufregung.

Suffke Knallfaust hatte in einer Runde von Einheimischen gemeint: „Och mein Bruder und die Eillyn werden eh in diesem Götterlauf noch heiraten“, und sich nichts weiter dabei gedacht. Doch diese Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer in Tommeldomm. Vogt Knut Knallfaust aber weiß noch gar nichts von dieser *Redseligkeit* seines Bruders, denn er weilt derzeit in Wehrheim auf dem Darpatischen Turnier und auch die junge Eillyn ist derzeit bei ihren Vater in Marudret. Doch die mögliche Hochzeit ist in aller Munde und alle Tommeldommer sind erleichtert, denn somit würde die *goldene Zeit* in ihrem Lande noch viele weitere Götterläufe Bestand haben, denn die künftige Braut hätte mit ihren 22 Götterläufen noch ein langes Leben vor sich. Man hatte schon die Befürchtung gehabt, dass beim Ableben ihres geliebten Vogts sein Bruder Suffke neuer Regent in Tommeldomm werden würde, der

ja zur Zeit auch seinen Bruder vertritt.

Erleichtertes Aufatmen herrschte auch bei der Geweihtenschaft, vor allem Abt Dunvallo von Albanshall fiel ein Stein vom Herzen, denn er kennt Eillyn wie fast kein zweiter und weiß, dass sie eine sehr gläubige junge Frau ist. „Wäre Suffke neuer Regent geworden, hätte das vermutlich bedeutet, dass die Klostergebäude in Bierbrauereien und Schnapsbrennereien umgewandelt worden wären.“

Auch die erst seit wenigen Götterläufen angesiedelten Künstler und Musiker sind begeistert und erhoffen sich mit Eillyn als neuer Regentin enormen Einfluss am Hofe. Sie wissen, dass ihr Vater Baron Macrin vom Rauhen Berg daheim in Marudret lange Zeit königlicher Kulturbbeauftragter war, bevor sich die dortige Politik schlagartig wendete und nun der Traum eines wiedererwachenden Horasreiches die dortigen Machthaber be-

stimmt. Dennoch blieb seine Kunstakademie in Marudret erhalten, dessen Direktor er auch heute noch ist, und an der auch Eillyn ihre Lehrjahre absolvierte. Wie ihr Vater ist Eillyn eine begnadete Musikerin und Künstlerin. „Sie muss die ganze künstlerische Ader von ihrem Vater geerbt haben“, meint Callano von Brandenstein. „Ich freue mich schon auf die ersten musikalischen Abende mit der jungen Regentin.“

Auf dem Marktplatz hört man in diesen Tagen: „Vogt Knut war schon ein großes Geschenk, aber die junge Eillyn wäre für uns ein Geschenk der Götter.“ Und es mag verrückt klingen, aber seitdem die Nachricht der Hochzeit zwischen Knut und Eillyn in aller Munde ist, vermeldet das Kloster Albanshall einen Strom von Gläubigen.

Ein ganzes Land ist aus dem Häuschen und das *nur* wegen einer Hochzeit, die aber von beiden Seiten bisher noch nicht bestätigt wurde. Aber wie sagt Hofmeister Malortie stets über seinen Vogt Knut Knallfaust: „Er ist einfach verrückt.“ Scheinbar hat sich das längst auf *sein* Volk übertragen. (md)

PRAIOTISCHER PREDIGER SCHART ANHÄNGER UM SICH

LYNGWYN/OTTERNTAL. Ein unbekannter Prediger, der erstmals im Hesindemond im Nordwesten der Grafschaft Honingen gesehen worden sein soll, scheint in den letzten Wochen mehr und mehr Anhänger um sich zu scharen.

Die Predigten des Unbekannten wenden sich gegen die Verehrung der Feenwelt und insbesondere der Farindel. Den immer weiter um sich greifenden Veränderungen der nordost-albernischen Land-

schaft soll die ketzerische Verweichlichung des wahren Glaubens an den Himmlsfürsten Praios und seiner elf Geschwister zugrunde liegen.

Unter der Not leidenden Bevölkerung der von den schrecklichen Phänomenen betroffenen Gebiete fallen die Worte des Predigers auf offene Ohren. Wie bereits berichtet, kam es in Glydwick und Gemharsbusch zu Gewalttätigkeiten gegenüber vermeintlichen Hexen. Unter dieser Situa-

tion scheinen nun tragischerweise besonders jene Gelehrten und Zauberkräftigen zu leiden, die an die Grenzen des Roten Waldes gereist sind, um zur Lösung der Probleme beizutragen. Eine Reaktion der Praioskirche steht bisher noch aus.

Im Folgenden finden sich die Proklamationen zweier Barone, deren Ländereien in Nachbarschaft jener Gebiete liegen, die von oben beschriebenen Unruhen betroffen sind. (mb)



Bekantmachungen

Jene Unruhen unter den Bauern bedrohen die zwölgöttliche Ordnung. Ein Bauer hat weder sein Land zu verlassen, noch sich zu erdreisten, zur Waffe zu greifen, um sich selbst Recht zu schaffen. Praios und Kondra stehen dagegen. Ein Baron spricht Recht auf seinem Land, niemand sonst. Ein jeder Bauer, der eine Waffe führt, sei abgewiesen an den Grenzen Lyngtwyns, schwere Leibesstrafe droht jedem, der dagegen verstößt. Wer aber Schutz sucht, dem seien die Tore der Baronie offen.

Gezeichnet Baron Keto Gerbald von Lyngtwyn, gepriesen seien die Zwölfe - Praios und Kondra vor!

Höret, ihr Volk der Otterntaler Landen, die Worte eures Barons, Seiner Hochgeborenen Bedwyr Wi Niamad!

Der vorangegangene Götterlauf brachte Schwarzpelz und Krieg, der jetzige noch kein Ende des Darbens. Um die Zwölggefällige Ordnung zu wahren und die Gunst der Götter um die kommenden Ernten neu zu sichern, gilt fürderhin folgendes Gebot: Bei PRAios, EFFerd und KONdra, ein jedes gute Weib, ein jeder gute Mann, die haben eine Scholle zu bestellen, einem Handwerk nachzugehen oder als Bedienstete ihr Tagwerk zu verrichten, solle sich daheim im Namen TRAbias, PRaines und HGerimms, um die Familie, Heim und Herd sorgen.

Wird allerdings diesem göttergefälligen Gebot nicht Folge geleistet und ein Jemand verlässt willentlich und auf immer das heimatliche Haus oder den Hof ohne Erlaubnis, wird er geahndet wie ein Dieb und ihm wird die rechte Hand abgeschlagen!“

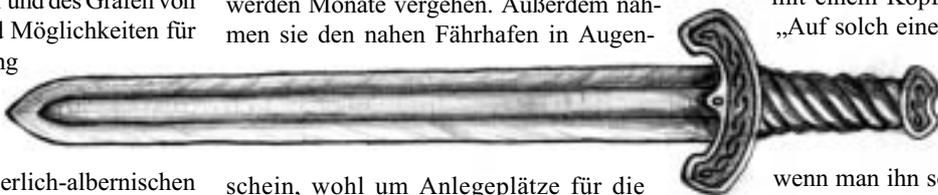
BEMÜHUNGEN DES WIEDERAUFBAUS

CRUMOLD/BREDENHAG. In Abwesenheit des Barons Illean Crumold eruierten Vertreter der wieder zu errichtenden kaiserlich albernischen Regimente und des Grafen von Bredenhags in Crumold Möglichkeiten für eine erneute Stationierung kaiserlicher Truppen. Im Tsa trafen sich in der Baronie Lupold Greifenberg, Obrist des II. kaiserlich-albernischen Regimentes *Havener Flussgarde* und Falk von der Steinau, ein Weidener Ritter, der schon seit einigen Jahren in Diensten des Grafen von Bredenhag steht. Gemeinsam inspizierten sie die Ruinen der während des

Orkensturms vollständig geschliffenen Vorburg der Burg Crumold. Bevor hier wieder Soldaten eine Behausung finden können, werden Monate vergehen. Außerdem nahmen sie den nahen Fährhafen in Augen-

schein, wohl um Anlegeplätze für die *Havener Flussgarde* zu suchen. Denn wie aus ungenannter Quelle zu erfahren war, soll keineswegs das IV. kaiserlich-albernische Eliteregiment sondern die *Havener Flussgarde* in Crumold stationiert werden,

die in Weidenau auf unvermutete Schwierigkeiten gestoßen ist. Die Idee einer Stationierung in Crumold wird flussabwärts nur mit einem Kopfschütteln quittiert: „Auf solch eine Schnapsidee können ja nur Garetier und Weidener kommen!“ Der Fährhafen - wenn man ihn so nennen möchte - liegt schon ein gutes Stück im Rodasch. Dieser führt so unregelmäßiges Wasser, dass größere Flussschiffe dort keinen ganzjährig nutzbaren Wasserweg finden.



(ww)





DIE ZUKUNFT TOMMELDOMMS?

TOMMELDOMM. Kurz nach Bekanntwerden der Hochzeitsgerüchte um Vogt Knut Knallfaust mit der jungen Eillyn trafen sich einige Persönlichkeiten mit der zukünftigen Regentin um ihren weiteren Einfluss zu sichern. Ein Schreiber der Fanfare war zufällig Zeuge eines Treffens in Tommeldomm.

Wie es scheint, hatte die junge Eillyn eine Einladung in die Taverne *Stadt Havena* erhalten, denn dort hatten sich Abt Dunvallo von Albanshall, und einige weitere Personen versammelt, die gespannt auf die künftige Regentin warteten.

Da ging auch schon die Tür auf und Eillyn trat ein. Alle erhoben sich von ihren Stühlen und Abt Dunvallo ging ihr entgegen. „Schön dass ihr gekommen seid, Eillyn.“ Die junge Frau gab etwas irritiert dem Geweihten ihre Hand und sah auf die versammelten Personen.

„Darf ich euch vorstellen. Das ist Callano von Brandenstein, Kantor im Kloster Albanshall, aber den kennt ihr ja bereits. Daneben sitzt Norbwyn Reonchad, er ist ein großer Baumeister aus Winhall, hat dort schon viele Herrenhäuser errichtet. Zu seiner linken sitzt Sylna Elfenzweig, sie ist eine junge aufstrebende Gartengestalterin und auf der anderen Seite sitzt Halman Lothur, Hafenmeister von Nordenau. Bitte setzt euch doch“, sprach der Abt.

„Nun als erstes möchten wir natürlich zum Ausdruck bringen, dass wir uns sehr freuen und euch für eure Zukunft alles Gute und der Götter Schutz wünschen“, und alle nickten lächelnd der jungen Frau zu.

„Entschuldigt, aber ich weiß jetzt gar nicht so recht, was ihr meint?“ Sie sah verwundert alle nacheinander an.

Callano von Brandenstein musste husten. „Na, wir meinen eure Hochzeit mit Vogt Knut!“

„Meine Hochzeit mit Knut?“ Sie lachte auf. „Also, ihr meint meine Hochzeit mit Knut. Oje, damit habe ich jetzt ja gar nicht gerechnet, ich dachte, das wüsste noch keiner. Wer hat euch denn davon erzählt?“

„Na, das weiß schon ganz Tommeldomm. In Nordenau fragt mich schon jeder, wann denn nun endlich die Hochzeitsglocken läuten?“ meinte der Hafenmeister.

„Und was ist der Anlass dieses Abends?“

„Naja, werte Eillyn, wir dachten, vielleicht könnten wir schon im Vorfeld eurer Hochzeit einiges aufzeigen, was in unserem Land im argen liegt, damit ihr dann als neue Regentin die Probleme gleich anpacken könnt. Seht, euer zukünftiger Gemahl Knut ist ein feiner Kerl und alle Tommeldommer lieben ihn wie keinen zweiten Regenten vor ihm, doch wie ihr sicherlich auch gemerkt hat, ist er als Seefahrer mit unserer albernischen Kunst und Kultur nicht so sehr vertraut. Viele Probleme sieht er einfach nicht, daraus machen wir ihm auch keinen Vorwurf, doch auf Dauer wird es dazu führen, dass einige großartige Zeugnisse nicht mehr vorhanden sein werden. Nehmen wir das Beispiel eurer Neuen Residenz in Tommeldomm. Seit Knut Vogt ist, wurde an dem Gebäude nichts mehr getan. In der schönen Fassade sind schon jetzt einige große Steine heraus gebrochen und nicht ausgebessert worden. Ebenso verhält es sich mit dem Schlossgarten, er verwildert zunehmend. Das sind nur zwei Probleme, bei denen wir uns eure Hilfe erhoffen. Daher haben wir Baumeister Norbwyn Reonchad kommen

lassen, der bereits in Winhall etliche Herrenhäuser saniert hat.“

„Und Sylna Elfenzweig für den Schlossgarten“, ergänzte Eillyn den Abt. „Ja ich weiß, dass Knut so einiges vernachlässigt hat und ich bin froh, dass das nicht nur mir aufgefallen ist und bin euch sehr dankbar, dass ihr mir helfen wollt. Ich bin gerne bereit auch schon jetzt vor meiner Hochzeit mit Knut zu reden und ihm eure Vorschläge zu unterbreiten, aber ich kann nicht versprechen, dass er das auch so sieht wie ihr.“

„Och, ich nehme an, ihr als seine zukünftige Braut werdet großen Einfluss auf ihn haben. Euch wird er keinen Wunsch abschlagen, also ich könnte es nicht“, meinte von Brandenstein lächelnd.

„Gut, dann schlage ich vor, dass ihr eine Liste aufstellt, auf der ihr alle Mängel und Probleme auflistet und sie mir dann zukommen lasst. Und dann müssen wir weiter sehen.“

Danach saß man noch eine ganze Weile zusammen und plauderte über dies und das und Callano von Brandenstein lud die junge Frau zu einem gemeinsamen Musizierabend ein. (md)

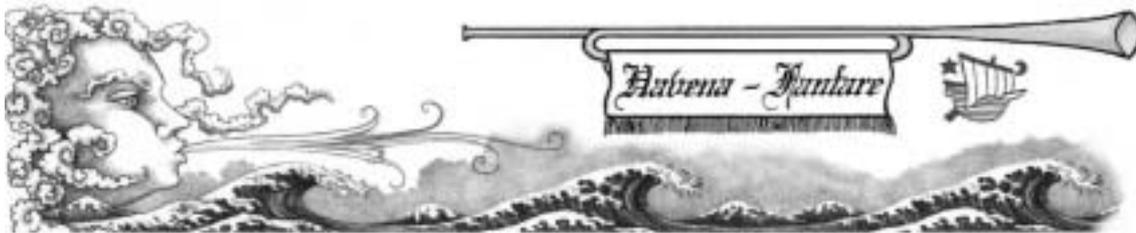
BARONIN SCHWER ERKRANKT

TOMMELDOMM.

Wie erst jetzt bekannt wurde, hat sich der Gesundheitszustand der Baronin Gwynna von Kataryn zu Tommeldomm deutlich verschlechtert. Gerade jubelten die Tommeldommer noch über die Nachricht über die anstehende Hochzeit ihres Vogtes Knut Knallfaust mit der jungen Eillyn von Dornaell vom Rauhen Berg, da müssen sie nun um die Gesundheit ihrer Baronin Gwynna bangen.

Schon seit dem Amtsantritt von Knut Knallfaust als Vogt von Tommeldomm hatte man die ältere Dame nur noch sehr selten in der Öffentlichkeit gesehen. Sie lebte zurückgezogen im Norden des Landes auf Burg Nordeck. Man vermutete, dass sie den plötzlichen Tod ihres Mannes, Baron Severin von Kataryn, nie überwunden habe. Auch ist ihre Ehe kinderlos geblieben und so ist Gwynna die letzte noch Lebende derer von

Kataryn und damit auch die letzte des alten Herrschergeschlechtes in Tommeldomm. Wer einmal die Nachfolge und damit neuer Baron werden wird, ist vollkommen unklar, denn sie besitzt keinerlei Verwandte. Dass Vogt Knut Knallfaust weiterhin die Geschicke des Landes leiten wird, ist sicher, denn kein geringerer als der König selbst hat vor acht Götterläufen ihn zum Vogt von Tommeldomm ernannt. Doch auch der Thorwaler hat der alten Baronin viel zu verdanken. Sie war es, die ihn damals als Vogt von Tommeldomm am albernischen Hofe vorschlug. Vielleicht ist das auch der Grund, weshalb man Knut Knallfaust in letzter Zeit ungewöhnlich oft auf Burg Nordeck. Andere wiederum munkeln, er würde mit der Baronin bereits über die zukünftige Thronfolge in Tommeldomm beratschlagen. (md)



NEUBELEHNUNG IN GIEGENAU

GIEGENAU/WEIDENAU. Seit den letzten Tagen des Firuns hat die Ortschaft Giegenau in der Baronie Weidenau einen neuen Herren. Der bisherige Lehnherr, der Edle Wulfhelm von Giegenau, ward seit nunmehr fünf Jahren nicht mehr gesehen. Da der Ort zu verwahrlosen drohte und kein Verwandter seines Blutes lebt, wurde der Ritter Luthus Gwynpren von Klingweiler und nun auch von Giegenau mit der Obhut über das Land betret.

Ritter Luthus ist ein langjähriger Weg- und Kampfgefährte der Baronin Macha Arodon von Weyringhaus-Rabemund zu Weidenau. Der Ritter war der jungen Baronin aus dem Osten in ihre Heimat gefolgt und hatte ihr dort erst als Ritter und nun als Edler die Treue geschworen. Als eine der ersten Maßnahmen hat der Edle Luthus die Restauration des vom Verfall begriffenen Herrenhauses in Angriff genommen. (rba)

LETZTE MELDUNGEN

CHAOTISCHE ZUSTÄNDE

FARINDEL. Die praiotische Sekte, über welche die Fanfare bereits berichtete, scheint im Nordosten des Königreichs immer mehr Anhänger zu finden. Wiederholt kam es zu tumultartigen Aufständen durch das, von unbekanntem Predigern aufgehetzte, Bauernvolk. Besonders betroffen sind das nördliche Honingen, und auch nah am Farindel gelegene Teile Bredenhags wie Gemharsbusch und Glydwick.

Den Ordnungskräften der Barone und Grafen gelingt es kaum, die Lage unter Kontrolle zu halten. In diversen Scharmützeln kamen mindestens 30 Menschen zu Tode. Anscheinend gab es auch wieder Opfer unter Magiern und Gelehrten, welche vor Ort den unheimlich veränderten Wald untersuchten. Namen sind uns leider noch nicht bekannt. (mb)

WAHRER DER ORDNUNG REAGIERT!

HAVENA. Wie uns der Praiostempel auf unsere Anfragen nun mitteilte ist ein Inquisitor bereits auf dem Weg in die, von Aufständen missgeleiteter Praioten und bössartigen Veränderungen der Natur, erschütterten Gebiete. „Mit dem Segen des Götterfürsten wird so schließlich beiden Ärgernissen ein Ende bereitet werden. Mit Feuer und Schwert wenn nötig.“,

hie die offizielle Verlautbarung des Tempels.

(mb)

MARSCHALL ZIEHT INS FELD!

HONINGEN. Auch im Honinger Hauptquartier des Marschalls der kaiserlich albernischen Regimenter sind die erschreckenden Ereignisse der letzten Wochen nicht übersehen worden. Marschall Grifo Rudegar von Streitzig lie verlauten, dass die Aufstände nun Ausmae erreicht hätten, welche die lokalen Adligen überfordern würden und die ein Eingreifen seinerseits dringend notwendig machten. „Die kaiserlich albernischen Regimenter werden jede Rebellion im Keime ersticken und unserer Heimat endlich wieder den Frieden bringen, den sie verdient“, so die Proklamation des Marschalls.

(mb)

PREDIGER FÜHRT ANHÄNGER IN DEN FARINDEL!

FARINDEL. Wie uns soeben bekannt wurde, sind die Aufstände aufgehetzter Bauern, unter denen der Nordosten Albernias seit Wochen leidet, in den letzten Tagen anscheinend zum Erliegen gekommen. Dies noch vor Eingreifen der Inquisition, oder des Marschalls. Wie uns berichtet wurde, hat ein geheimnisvoller Prediger in der Baronie Gemharsbusch

eine gewaltige Menge Bauernvolk um sich geschart und ist mit seiner Gefolgschaft in das südliche Winhall gezogen, um „das Licht des Götterfürsten in den Schlund der Dunkelheit zu tragen“.

(mb)

WINHALLS GRENZEN GESCHLOSSEN

WINHALL. Eine unglaubliche Nachricht aus der krisengeschüttelten Grafschaft Winhall! Ein königlicher Beamter der, unter Bedeckung einiger Ritter der Krone, auf dem Weg von Honingen Richtung Winhall war, wurde an den Grenzen zur Grafschaft Winhall abgewiesen und zurückgeschickt! Waffenknechte des Barons von Niamor verweigerten den Abgesandten der Königin, im Namen ihres Herrn und der Gräfin Rhianna Conchobair, den Zutritt zum Winhaller Land.

Was geschieht in Winhall? Stellt sich Rhianna etwa hinter die irrsinnigen Forderungen des Nordmärker Herzogs? Wir erinnern daran, dass die Baronie Niamor immer noch von ehemaligen Isoristen geführt wird und fragen uns, auf welcher Seite das alte Haus Fenwasian wohl stehen mag, das immer noch die größte Macht in Winhall darstellt!

Wie wir erfahren haben, ist der Kanzler der Königen bereits auf dem Weg nach Honingen, er wird diesen Vorfall untersuchen. (mb)





ORKS IN ALBERNIA ZWEITER TEIL

Kapitel III – Questen

Aufnahme der Verfolgung

Nachdem entdeckt worden ist, dass die Orks Honingen umgehen konnten, veranlasst Königin Invher, das Lager abzubrechen und mit dem Heer die Verfolgung aufzunehmen. Die Zeit drängt, denn Späher berichten, dass der Vorsprung der Orks wächst. Möglicherweise können Charaktere mit entsprechender Erfahrung dazu beitragen, dass der Aufbruch rasch und einigermaßen geordnet verläuft.

Am Feldherrentisch II

An geeigneter Stelle nach Aufnahme der Verfolgung findet schließlich ein weiteres Treffen am Feldherrentisch statt. Nach einer eher formlosen Begrüßung erstatten zunächst die Anwesenden Bericht über die derzeitige Lage. Die Königin trägt den linken Arm in einer Schlinge und fasst sich gelegentlich an die schmerzende Wunde.

Die Lage scheint hoffnungslos. Der Schwarze Marschall marschiert vor den Königlichen auf der Reichsstraße nach Havena. Ohne Tross und schweres Gerät ist er ohnehin schon schneller. Zusätzlich versorgt er seine Truppen durch Plünderungen und zerstört hinter sich jede Brücke, so dass die Verfolgung zusätzlich erschwert wird. Alle erprobten Truppen wurden aus Havena abgezogen, um die Reihen des königlichen Heeres zu füllen. Die Reichstruppen Albernias befinden sich auf dem Weg zum Arvepass und stehen nicht zur Verfügung. Nur die Thorwaler des *Jurgazuges* sorgen für einen Lichtblick als sie von Jurgas Plan berichten, ins Delta des Großen Flusses vorzustoßen um von dort zu Hilfe zu kommen.

Der einzige, der sich noch vor den Orks befindet, ist der Graf von Bredenhag mit seinen Truppen. Diese sind jedoch nicht nur hoffnungslos unterlegen, auch weiß der Bredenhager noch nicht um die letzten Entwicklungen.

Schließlich trifft ein sichtlich mitgenommener Bote ein. Er bringt die Nachricht, dass der Schwarze Marschall die Reichsstraße überraschend verlassen hat und auf den Nordrand des Gundelwaldes zu marschiert. Dies bietet wenigstens die Möglichkeit, den Gegner nun doch noch vor Havena einzuholen. Es stellt sich aber die Frage nach den Absichten des Feindes. Spieler, die den Weg aus Stadtmark Havena genommen haben, können nun ihr Wissen um die alte Sage über das Orkheiligtum in die Besprechung einbringen. Ansonsten weiß einer der anderen Teilnehmer von Gerüchten um ein orkisches Heiligtum im Gundelwald.

Mit einem Mal bricht die Königin zusammen und wird aus dem Raum getragen. Aufgrund der drängenden Probleme übernimmt Gräfin Franka die weitere Besprechung. Helden, die beim Attentat (s. Beleman 1) zugegen waren, können nach Maßgabe des Meisters aus dem Raum gerufen werden und erhalten den Auftrag ein Heilmittel zu finden (s.u.). Es bietet sich aber an, dass erfahrene Charaktere damit beauftragt werden, das Orkheiligtum zu suchen und die Pläne des Schwarzen Marschalls zu vereiteln. Wenn es Ihnen angebracht er-

scheint, kann die Königin die Spieler vom Krankenbett aus persönlich darum bitten, da das Wohl Albernias wichtiger sei als ihr eigenes Schicksal.

Das Unheiligtum

Es ist höchst beunruhigend, dass Sadrak Wassoi nicht wie vermutet gen Havena zieht, sondern auf den Gundelwald marschiert. Insbesondere dass er nicht nur einen Stoßtrupp entsendet, sondern seine ganze Armee, lässt Unschönes vermuten. Orkkriegsveteranen können von den Ritualen der Orkschamenen berichten und Magiekundige können zudem bestätigen, dass es besondere Orte gibt, die sich für finstere Zauberei besonders eignen. Franka Salva Galahan (ggf. die Königin) ist fest davon überzeugt, dass die Berichte um einen alten Kultplatz der Orks der Wahrheit entsprechen und entsendet deshalb die Helden, das Orkheiligtum aufzuspüren.

Es soll absichtlich unklar bleiben, was die Orks im unheimlichen Gundelwald vollbringen wollen. Nähren Sie die Fantasie der Spieler mit dunklen Andeutungen über Dämonenbeschwörungen, Verwandlungsrituale, Opferzeremonien und Ähnlichem.

Die Helden müssen rasch aufbrechen und am besten ohne Unterbrechung reiten, um vor der Orkarmee am Gundelwald zu sein. Dabei bewegen sie sich durch ein Gebiet, in dem man ständig mit Begegnungen mit Schwarzpelzen rechnen muss; immer wieder muss ausgewichen werden, immer wieder finden sich Spuren der Zerstörung.

Im Gundelwald

Schließlich erreichen die Charaktere den Wald – zwar vor der Hauptstreitmacht der Schwarzpelze, nicht aber vor einigen Erkundungstrupps unter der Führung eines Orkschamanen. Dieser soll für Sadrak Wassoi ein schreckliches Ritual von großer Macht vorbereiten, um nach Eintreffen der Armee die Pläne des Aikar Brazorag zu verwirklichen.

Im Gundelwald befindet sich tatsächlich ein uraltes Orkheiligtum – bewacht von einem Zirkel Druiden. Dieser versucht, Eindringlinge mit magischen Barrieren fern zu halten, die in erster Linie gegen Orks gerichtet sind, aber auch von den Charakteren überwunden werden müssen. Zugleich versucht auch der Orkschamane mit seiner Begleitung dasselbe Ziel wie die Helden zu erreichen. Die Spieler müssen sich also sowohl mit durch den Wald irrenden Orks als auch mit den Fallen der Druiden auseinandersetzen.

Bei den magischen Hindernissen kann aus den vollen Geschöpfen werden. Beispiele sind Wände aus Dornen oder aufwallender Nebel, wilde Tiere, gefährliche Halluzinationen, plötzliche Dunkelheit oder Veränderungen des Wetters. Tote Schwarzpelze liefern Hinweise, wo ganz besonders gefährliche Zauberei lauert.

Nachdem die Charaktere schon länger nach Hinweisen auf die Kultstätte suchen, bemerken sie schließlich einen der Druiden, der anscheinend unvorsichtig war und von Orks in die Enge getrieben wurde. Es sollte trotz der bisherigen Erfahrungen klar sein, dass die Helden den Mann retten sollten, zumindest um so zum Heiligtum zu gelangen.

Der Druiden bleibt trotz allem misstrauisch und verrät nur, dass sein



Zirkel das Unheiligtum bewacht da es auf keinen Fall von den Orks erobert werden darf. Er willigt ein, die Gruppe dorthin zu geleiten. Je näher man aber dem Ziel kommt, desto deutlicher wird, dass auch die Orks auf der richtigen Spur sind.

In der Ferne bemerken die Helden einen großen Ork, der als Schamane zu erkennen ist. Dieser scheint etwas zu erspüren, das ihn in Richtung des Kultplatzes führt. Bevor die Helden etwas unternehmen können, ist der Schamane jedoch wieder verschwunden und ihr Führer drängt zum Weitergehen...

Finale am Orkheiligtum

Der Zirkel liegt am Heiligtum auf einer Lichtung. Standbilder wurden hier von den Schwarzpelzen errichtet, primitive Abbilder von Orks, Götzen und Zwitterwesen, in deren Mitte ein gewaltiger Altar steht. Darum verläuft ein vergleichsweise neuer druidischer Steinkreis. Intuitive Charaktere spüren sofort die Magie des Ortes.

Während bereits die Schreie der Orks zu hören sind, klären die Druiden die Charaktere darüber auf, dass das eine mächtige Schnittstelle magischer Linien ist. Da zudem die Grenzen zwischen den Sphären hier sehr dünn sind, erlaubt es demjenigen, der den Kultplatz kontrollieren kann, ungeahnte magische Macht. Was dies einem orkischen Schamanen ermöglichen könnte, wagen sie sich die Druiden nicht vorzustellen. Leider haben sie nur eingeschränkte Macht über diesen Ort, sind aber bis zu einem gewissen Grad in der Lage, den Wald mit dieser Magie zu schützen.

Es gilt nun, die Druiden zu überzeugen, dass der Kultplatz zerstört werden muss, auch wenn damit ein Teil des Schutzes über den Wald verschwinden könnte. Nachdem dies gelungen ist, müssen die Standbilder und der Altar mit Hilfe der Druiden zerstört werden. Ein Kampf gegen die Zeit beginnt, denn inzwischen ist auch der Schamane mit Orkkriegern eingetroffen und setzt seine Kräfte gegen Druiden und Helden ein. Der Schamane muss aufgehalten und abgelenkt werden, bis die Artefakte vernichtet sind.

Es ist zu hoffen, dass es gelingt, die Macht des unheimlichen Ortes zu brechen und anschließend den durch die Zerstörung der Stätte merklich geschwächten Schamanen zu besiegen (die Schwächung trifft übrigens *alle* Schamanen im Heer des Schwarzen Marschalls!).

Falls mit keiner Gruppe die Episode ZURÜCK NACH BARRAS GORBAL (s.u.) gespielt werden soll, bietet sich an, dass es einem Ork gelingt, ein am Altar verstecktes orkisches Artefakt (einen Obsidian-Dolch mit Kupfergriff) zu erbeuten und damit zu fliehen. Bei dem Ork könnte es sich um den bereits bekannten Drasok handeln.

Schamane

INI 12+W6 AT 17/14 PA 13 TP 1W+6/1W+3 DK N
LeP 33 AuP 38 AsP 23 KO15 RS 2 MR 10

Der Schamane steht unter dem Einfluss des Rituals Brazoragh Ghorkai bis der Ritualplatz zerstört ist (AT und TP sind erhöht, jeder Angriff gilt als Niederwerfen). Hinter Schrägstrichen die normalen Werte.

Andere Questen

Zum Delta

Die Thorwaler brechen mit den Charakteren vom Feldlager aus auf, um sich nach Havena durchzuschlagen. Dort sollen sie zum einen die Verbindung zum erwarteten *Jurgazug* herstellen, zum anderen Teile der Westflotte mobilisieren. Der gemeinsame Flottenverband soll dann stromaufwärts geführt werden, um die Truppen des Schwarzen Marschalls von der Flussseite aus zu bedrängen.

Leider treffen die Charaktere auf eine im Delta errichtete Flussperre. Bewacht von starken Orkverbänden hat der Schwarze Marschall zahlreiche Fischerboote zusammenbinden lassen und so die Fahrinne gesperrt. Durch den Verrat des Barons von Weidenau sind die Orks zudem in den Besitz zahlreicher Geschütze gelangt, die nun auf der Brücke festgemacht wurden.

Selbst wenn es gelänge, die Sperre zu zerschlagen, wurde doch der befahrbare Bereich so sehr verengt, dass ein Durchbruch mit den tiefgehenden Schiffen der Westflotte unmöglich ist. Eine Umgehung der Sperre würde entweder am flachen Wasser der anderen Arme scheitern oder zu viel Zeit kosten.

Die Charaktere müssen den Plan ändern und haben zwei Aufgaben erfüllen; Sie müssen durch die feindlichen Linien hindurch und wenigstens Jurga alarmieren und außerdem die Blockade zerstören, um zumindest den flachen Thorwaler Drachen ein Durchbrechen zu ermöglichen.

Nach dem Auffinden Jurgas und einem harten Kampf an der Flussperre werden die Charaktere wieder zur Königin geschickt, um dieser den genauen Lagerplatz der Thowaler an einer Insel im Großen Fluss mitzuteilen und so eine genaue Absprache zu ermöglichen.

Rettet die Königin

Nach dem Zusammenbruch bei der Beratung zeigt Invher nun alle Anzeichen einer Vergiftung. Der königliche Leibarzt ist machtlos. Auch anwesende Heilmagier können sie nicht heilen, erkennen aber einen dämonischen Fluch auf dem Dolch, der sie beim Attentat verletzte. Der Fluch muss durch ein Ritual gebrochen werden.

Der Leibarzt kennt einen Heilmagier in der Baronie Weidenau, der sich mit solchen Ritualen auskennt. Die Charaktere werden also entsandt, um diesen mysteriösen Mann zur Königin zu bringen. Um Invher das Ritual überstehen zu lassen, ist es ferner von Nöten, dass einige *wahrhaft Getreue* von ihrem Blute opfern, um mit ihrer eigenen Lebenskraft die der Königin zu stärken.

Zurück nach Barras Gorbai

Weniger rordrianische Charaktere können beauftragt werden, Informationen über die Zeit der ersten Orkbesetzung Alberbias und des Aufstandes der Albernier unter Selma Bragold zu sammeln. Die Suche führt in die Archive Honingens, der Hauptstadt während der Bragold Dynastie. Von dort läuft die Fährte zurück ins Traviakloster Barras Gorbai, wohin in Teile des Archives ausgelagert wurden.

Die Charaktere schlagen sich ins besetzte Winhall durch, und finden das Kloster zerstört und seine Bewohner tot. Die Äbtissin hat vor ihrem gewaltsamen Tod noch einige versteckte Hinweise auf den Lagerort der alten Schätze des Klosters hinterlassen, welche die Charaktere



nun deuten müssen. Dabei werden sie mit einigen Orks, die sich gezielt an die Spuren der Helden geheftet haben und den unruhigen Geistern der unbestatteten Toten konfrontiert.

Zuletzt finden die Charaktere einige Reliquien aus der Bragoldzeit, unter anderem die gesuchten Chroniken und ein orkisches Artefakt (der bereits weiter oben erwähnte Obsidiandolch mit Kupfergriff). Letzteres ist das von den Orks unter Drasok gesuchte Objekt, denen es im Endkampf gelingt, mit dem Dolch zu entkommen.

Kapitel IV – Die Schlacht von Hammer und Amboss

Am Abend

Invher scheint genesen und das Heiligtum der Orks wurde zerstört. Sadrak hat so zumindest ein wichtiges Ziel verfehlt (die Helden wissen nichts über die Bedeutung des Obsidiandolchs) und marschiert nun doch auf Havena. Dem königlichen Heer gelingt es jedoch, dem Gegner den Weg abzuschneiden. Am Ufer des Großen Flusses stellt sich der Schwarze Marschall zur Entscheidungsschlacht.

Die Charaktere treffen sich erneut zur Beratung im königlichen Feldherrenzelt, um die Vorbereitungen zur kommenden Schlacht zu besprechen. Während dieser Unterredung trifft auch endlich Verstärkung ein: Die desertierten albernischen Reichstruppen und die Streiter des Grafen von Bredenhag. Nun haben die Albernier zumindest eine gewisse Chance, die Schlacht zu überstehen.

Aufgrund des sumpfigen Geländes auf der Seite des Gegners ist der Einsatz der wichtigsten Waffe der Albernier, die Reiterei, kaum möglich. Man entscheidet sich, durch ein Zurückweichen des Zentrums den Gegner auf das eigene, feste Gebiet zu locken, um ihn dort mit einem Angriff der Ritter zu zer schlagen.

Während der Schlacht am nächsten Tage sollten Sie die Charaktere erneut mit dem Ork Drasok konfrontieren und den Charakteren einen persönlichen Erfolg gönnen – der Dolch findet sich aber nicht mehr bei ihm...

Möglichkeiten in der Schlacht

Thorwaler

Die Charaktere begeben sich zu Jurga und greifen zusammen mit den Thorwalern in die Schlacht ein. Sie erreichen das Schlachtfeld vom Ufer des Flusses aus und fallen von dort den Orks in den Rücken. So kommen sie gerade rechtzeitig, um durch ihren Vorstoß die eingekreisten Ritter um Invher zu befreien und damit die Wende zu bringen.

Selma Bragolds Geist

Die Charaktere erhalten von Gräfin Franka Salva Galahan unter dem Siegel der Verschwiegenheit einen besonderen Auftrag. Sie sol-

len mit der Unterstützung eines Illusionsmagiers eine Erscheinung des Geistes Selma Bragolds inszenieren. Der Geist der legendären Befreierin von der Orkenherrschaft und ersten Fürstin Albernias soll auf ein geheimes Zeichen hin erscheinen, gegen das Heer der Orken reiten und schließlich in einer Nebelwand verschwinden. Dieser Trick soll noch einmal den Kampfgeist der einfachen Soldaten heben, wenn es um den Verlauf der Schlacht schlecht bestellt ist.

Bei der Königin

Die Charaktere sind Teil der schweren Reiterei, die dem Kommando Invhers selbst untersteht. Zusammen mit der Königin beobachten sie von einem erhöhten Punkt aus den Verlauf der Schlacht. Als sich die Lage gegen die königlichen entwickelt und die Linien im Zentrum brechen, erscheint von einem anderen Hügel die geisterhafte Gestalt Selma Bragolds, die mit gezücktem Schwert die Königin grüßt und sich dann zum Angriff auf die Reihen der Orks wirft, wobei sie in einer Nebelbank verschwindet.

Auf dieses Zeichen hin greift die schwere Reiterei das Zentrum des feindlichen Heeres an. Der Angriff ist zunächst erfolgreich. Doch die Reiter gelangen ins sumpfige Ufergelände werden und kurz vor Erreichen der Leibgarde Sadrak Wassois gestoppt und eingekesselt.

Die Charaktere können sich nun bewähren, in dem sie sich schützend vor die Königin stellen, oder versuchen, Sadrak Wassoi selbst zum Kampf zu stellen, der bei dieser Gelegenheit jedoch nur gefangen gesetzt werden soll.

Landwehrreserve

Die Charaktere führen das Kommando über die letzten Reserven, von denen niemand hofft, dass sie zum Einsatz kommen. Hier finden sich jene, die alt oder von leichten Wunden behindert sind.

Die Helden entdecken, wie die orkische Reiterei im Schutze eines magischen Nebels die königlichen Truppen umgeht, um ihnen in den Rücken zu fallen. Einzig die Reserve ist in der Lage diese Bedrohung und damit die Niederlage rechtzeitig zu erkennen und abzuwehren. Im verzweifelten Gefecht beweist sich die vermeintliche *Krüppeltruppe* auch wenn sie dabei fast völlig aufgerieben wird.

Nachwort

Letztlich erringen die Albernier doch noch einen verlustreichen Sieg – auch durch die Einsätze der Helden. Wählen Sie spezielle Erfahrungen auf passende Talente (z.B. Sagen und Legenden oder Kriegskunst), und verteilen sie AP wie in Ihrer Runde üblich. Ein weiterer derischer Dank könnte ein Freundschaftspfand der Königin sein (s. Havena-Fanfare 13).
(rba, jr)



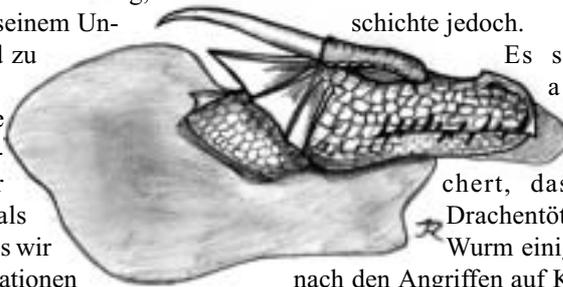


VOM WURME BEFREIT!

HARBEN. Nach einigen der verheerendsten Angriffe des Tyrannen gelang es schließlich den Helden von Windhag, den Riesenlindwurm in seinem Unterschlupf zu stellen und zu töten.

Die näheren Umstände des Sieges unserer Drachentöter wurden von der Admiralität in Harben als geheim eingestuft, so dass wir keine gesicherten Informationen zum Verlauf der Drachenhatz anbieten können. Gerüchten zufolge sollen sie dem Lindwurm aber vor ihrem Sieg bereits ein-

mal entgegen getreten sein, nämlich bei einem Drachenangriff auf das Gut Kleinau. Viele bezweifeln diese Geschichte jedoch.



Es scheint allerdings gesichert, dass die Drachentöter den Wurm einige Zeit

nach den Angriffen auf Kleinau und andere Dörfer im südlichen Windhag in seinem Hort aufgespürt und getötet haben. Der Hort scheint sich dabei genau

dort befunden zu haben, wo schon der auf seiner Drachenjagd getötete Pfalzgraf zu Weißenstein den Unterschlupf vermutet hatte. Und so mag es eine grimme Genugtuung für den verstorbenen Recken an der Sturmherrin Tafel sein, dass er den Drachentötern vielleicht gar den richtigen Hinweis lieferte.

Die Feierlichkeiten nach der Rückkehr der Bezwiner der Bestie waren rauschend und die Ehren, die den Helden zuteil wurden, waren ebenso zahlreich wie hoch verdient. Jeder einzelne Windhager ist den Drachentötern zu Dank verpflichtet!

Blid Gelben (jr)

Der Stadtmeister der Reichsstadt Kyndoch lässt verlauten:

Beginnend mit dem ersten Phex werden an jedem Windstag die Stadttore eine Stunde vor Sonnenuntergang verschlossen. Eine Annäherung an die Stadt ist bis zum Sonnenuntergang mit höchster Gefahr für Leib und Leben verbunden, da Geschützübungen an den neuen Katapulten abgehalten werden. An allen anderen Tagen haben rechtschaffene Reisende nichts zu befürchten.

Kommentar

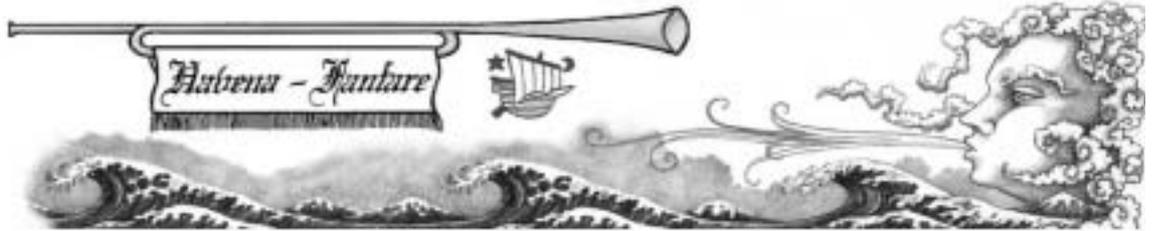
von Silicio zu Eibengehölz, markgfl. Kartograph

Vom Kyndocher sagt man, Fremde lässt er nur ein, wenn er sie schon ein halbes Leben kennt - oder wenn er ihnen etwas verkaufen kann. Doch seit dem letzten Herbst ist der Kyndocher nicht nur misstrauisch, sondern steht kurz vor der Panik, soll man dem Anschein Glauben schenken. Versprengte Reste des Orkheeres und vom Drachen in die Ebenen getriebene Räuberbanden, dazu die Tatsache, dass der Ork beinahe

schon vor den Mauern stand - all dies hat die Stadt dazu gebracht, sich über den vergangenen Winter regelrecht einzuigeln. Die Zünfte sind dabei, die Stadtmauer zum Hafen hin zu schließen - haben die Flüchtlinge aus Winhall doch haarklein vom Untergang ihrer Stadt berichtet. Eine Geschützwerkstatt hat ihre Tore geöffnet, um wehrhafte Schiffe zu Liegezeiten zu verlocken. Befreundete Thorwaler stehen auf dem Fluss auf und ab, um Piraten auf-

zustöbern, nach dem Vorbild des Barons von Taindosch. Über Verbindungen nach Harben hat man drei Böcke und Geschützbedienungen gekauft und abgeworben, geschickt die miserable Stimmung unter den Seeleuten ausnutzend. Im Frühjahr 34 macht das Städtchen den Eindruck, auf einem wahren Drachenhort zu sitzen und ihn mit Klauen und Zähnen verteidigen zu müssen.

(jvv)



AUFSTAND DER SEESOLDATEN

HARBEN. Nachdem die Soldaten und Matrosen der Westflotte bereits im letzten Sommer aufgrund ausbleibender Heuer die Arbeit nieder gelegt hatten, kam es nun zu schweren Ausschreitungen. Dies ist der Grund, warum die HARBENER AUSGABE der Havens-Fanfare dieses Mal nicht in der Hauptstadt Windhags verfasst wurde, sondern wieder in Havens.

Doch der Reihe nach: Obwohl Radulf Eran Galahan durch Zahlungen aus eigenem Säckel den Protest zunächst hatte beenden können, blieb die Moral unter den Männern und Frauen der Flotte schlecht. Die Soldzüge des Reiches erschienen weiterhin nicht und der Jubel über das Ende des Wurms war nur kurz, da das Gerücht aufkam, die Drachentöter sei-

en mit dem *Gold der Flotte* belohnt worden.

Im Hesinde kam es dann aufgrund einer Nichtigkeit zu einem Streit unter den Soldaten, der sich rasch zu einem regelrechten Aufstand ausweitete als die Aufrührer festgenommen werden sollten. Krieger und Matrosen richteten den aufgestauten Zorn nun gegen die Offiziere - erhoben sich gegen diejenigen, denen sie Gehorsam geschworen hatten!

Die Meuterer stürmten das Arsenal und begannen den Sitz der Admiralität zu belagern. Deshalb ließ der Markgraf einige Bürger und Adlige aus anderen Provinzen von einigen getreuen Streitern aus der Stadt evakuieren – unter ihnen z.B. der nordmärker Gesandte sowie der Schreiber dieser Zeilen. Eine offen-

sichtlich weise Entscheidung, geben die Meuterer doch Gareth die Schuld an den Problemen der Flotte.

Die genaue Zahl der Opfer ist unbekannt, aber gerade unter Offizieren aus den inneren Provinzen muss der Blutzoll hoch gewesen sein. Auch ist nicht abzusehen, wie viele weitere Tote noch zu beklagen sein werden, dauert Aufstand doch weiter fort.

Die Hoffnungen, die Meuterei könne durch ein Erscheinen Rudons von Mendena beendet werden, sind jedoch allem Anschein nach zerstoßen. Wie es gerüchteweise hieß, soll der Großadmiral während der Anreise verstorben sein.

(jr)

GESANDTER WINDHAGS DES KGL. PALASTES VERWIESEN

HAVENS. Beobachter des kgl. Palastes sahen es alljährlich wieder: Der Gesandte der Markgrafschaft Windhag verlässt mit verknipten Zügen Havens, um seinem Herren, dem Markgrafen Radulf Eran Galahan von Windhag, die traurige Kunde zu überbringen, dass die Krone Albernia wieder kein Gold erübrigen kann für die

Westmeerflotte.

Eine traurige Tradition hat dieser Tage ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht. War es in den letzten Jahren sowohl für den albernische Hof als auch den Gesandten der Markgrafschaft Windhag, Kapitän Vecul von Nareta, immer wieder traurige Pflicht gewesen, die Gespräche über die nötige monetäre Unterstützung der Westmeerflotte durch das Königreich abschlägig zu beenden, so hatte der Kapitän dieses Jahr anscheinend einen deutlichen Auftrag von seinem Herren, dem Markgrafen Windhags, mitbekommen. Wie aus dem Palast zu vernehmen war, war die ansonsten frostige Atmosphäre dieser Gespräche dieses mal ungleich hitziger, ja gar von bösem Blut ist die Rede. So habe der Kapitän gerade vor dem Hintergrund der „Zeit der verschränkten Arme“ und der kürzlich erfolgten Unruhen unter den Seekriegern Harbens Ihrer Majestät, der Königin, mit deutlichen und harten Worten vor Augen zu führen versucht, in welchem Zustand die Flotte sich befände.

Die Königin habe Verständnis gezeigt, hätte aber auf die Schicksalsschläge wie den Orkensturm verwiesen, die es Alber-

nia einfach nicht erlaubten, der Bitte nachzukommen. Als Königin Invher einige (aber eben doch viel zu wenige) Schatullen Goldes in Aussicht stellte, um die Not der Männer und Frauen der Flotte etwas zu lindern, kam es offenbar zum Eklat; „Dies ist nicht annähernd ausreichend! Ein schlechter Scherz!“, empörte sich dem Vernehmen nach von Nareta. Der Flotte drohe über kurz oder lang der Untergang, wenn die albernische Krone „nicht baldigst ihrer verdammten Pflicht und Schuld“ nachkomme. Ob dieser ungehaltenen Worte, so sagt man, sei die Audienz durch Ihre Majestät Invher alsbald für beendet erklärt worden – und sie habe dem Kapitän eine baldige Abreise, gar ohne Wiederkehr, nahe gelegt! Tatsächlich war aus dem Umfeld des kgl. Hofes zu vernehmen, dass der Gesandte Windhags in absehbarer Zeit keine Audienz bei Hofe mehr erwarten dürfte.

Kapitän von Nareta - entgegen seiner sonstigen Gepflogenheit, erst einen Boten zu entsenden - verließ den Havener Hafen mit dem nächsten ablaufenden Hochwasser auf der Karavelle WELLENTRUTZ.

Arinlod'Fahr (ags)

Dem Leser sei in Erinnerung gerufen, dass seit dem Ratschluss des seligen Reichsbehüters Brin aus dem Jahre 25 Hal/1018 BF der Windhag zur Finanzierung der teuren Flotte des Westmeeres aufzukommen habe, die albernische Krone die Markgrafschaft jedoch unterstützen möge (Aventurischer Bote 59): „Der Markgraf Windhags muss für den Unterhalt der Flotte auf dem Siebenwindigen Meere künftig aufkommen aus dem Gold seiner Mark und den König der Albernier bitten, aus seinem königlichen Säckel Taler zu gewähren.“ Und eine Bitte, so das albernische Königshaus, könne nun mal abschlägig beschieden werden, zumal Albernia gerade in diesen Tagen selber um jeden silbernen Taler zu kämpfen habe.



FEIGER MORD ODER TRAGISCHES UNGLUECK? KRONPRINZ KUSMIN STIRBT IM NEUEN SÄGEWERK

ANDERGAST. Alles war bereit an diesem 1. Hesinde: das neue Sägewerk am Ufer der Andra war festlich geschmückt, die Baubuden hatte man rechtzeitig abgerissen, damit deren vorläufige Natur nicht den Blick abende von der Größe und Macht des Neuen. Herrlich war anzusehen, was Mittelpunkt eines neuen Dorfes werden sollte.

Aus dem ganzen Reiche waren Edle, Händler und Handwerksmeister herbeigeeilt, um diesen Festtag zu begehen. Voll von Menschen war der Platz um die Sägemühle. Über der Zuleitung, welche vom Mühlteich zum Rade führte, hatte man den Weg zum Wehr als Empore hergerichtet. Hier standen König Efferdan, Kronprinz Kusmin, Königin Varena, ihre Schwester Irina und Freiherr Horganislaus von Andrafall, welcher als Herr des Ortes die einleitenden Worte sprach.

Dann erhob der König selbst das Wort. Er pries die Weisheit seiner Schwägerin, welche die Gnade der Göttin Hesinde so trefflich in sich vereine, dass sie dieses Werk erdacht und seine Erbauung überwacht hatte. Er pries die Schaffenskraft der Andergastischen Mannen, welche in so kur-

zer Zeit dies Bauwerk hatten entstehen lassen. Er pries die Götter, welche diesen Tag mit ihrem Segen bedachten.

Dann kam der Moment, das Werk seiner Bestimmung zu übergeben. König Efferdan selbst öffnete die Schleuse des Wehres und schäumend und strudelnd ergoss sich das Wasser in das Gerinne. Doch oh weh! Hoch und höher stiegen die Wellen, höher, als man bedacht hatte, höher, als es mit rechten Dingen hätte zugehen können! Während die Frauen sich noch auf den Beinen zu halten vermochten, rissen die gurgelnden Fluten den Kronprinz mit sich in das Verderben. Geistesgegenwärtig sprang seine Amme hinzu, doch vermochte auch sie nicht, das Unglück abzuwenden.

In heller Aufregung stürzten sogleich alle zu den Fluten. Bald schon fand man den zerschundenen, leblosen Körper der Kinderfrau in den blutig rot gefärbten Wassern unterhalb des Mühlrades. König Efferdan selbst leitete die Suche an der Seite, an der das unselige Sägewerk sich befand, Freiherr Horganislaus übernahm die gegenüberliegende Seite. Keinem von ihnen jedoch war es vergönnt, zumindest die sterblichen Überreste des Kronprinzen zu

bergen. Nach drei Tagen und Nächten rastloser Suche schließlich hieß der König, die Suche abubrechen, obgleich seine Gemahlin ihn bestürmte, nicht aufzugeben.

Sie selbst zog es vor, mit einigen getreuen die Suche weiter fortzusetzen. Doch nach mehreren entbehrungsreichen Tagen kehrte auch sie, wie schon ihr Gemahl und der königliche Tross, in die Stadt Andergast zurück. Doch noch heute sieht man sie stets den Blick auf das Wasser der Andra gerichtet am Fenster, wenn sie nicht gar an dem Ufer entlang wandert, um nach ihrem Kinde Ausschau zu halten. Nicht hinnehmen will sie, dass sie nach dem Zweitgeborenen Wendolyn nun auch den Erstgeborenen verloren hat.

Auffällig ist übrigens, dass König Efferdan den Verdacht, dass die Nostrische Hexenkönigin mit ihrer Zauberkraft dieses Unglück verursacht haben könnte, nicht austräumen konnte. Prinz Wendelmir, der Sohn des nunmehrigen Kronprinzen Wenzeslaus, drängt bereits, die Schwäche des alten Feindes zu nutzen und ihm eine Lektion zu verpassen.

(ps)

Natürlich können sich Helden an der Suche nach Kronprinz Kusmin beteiligen, die Aufhänger für Abenteuer in den Andergaster Wäldern sein kann. Insbesondere können sie die Begleitung der Königin Varena übernehmen. Doch werden sich alle Spuren irgendwann im Sande verlaufen: Prinz Kusmin bleibt verschollen und hat als tot zu gelten. Viele sehen in dem Unfall eine Warnung, sich nicht mit den Fluss- und Waldgeistern und ihren Verbündeten, den Druiden, anzulegen. Eine magische Untersuchung des Unglücksortes fördert das Wirken elementarer Mächte zu Tage, die durch ein zauberkundiges Wesen entfesselt wurden. Eine wirklich gut gelungene Analyse (die keiner der Magier des Kampfseminars Andergast erstellen kann) ergäbe darüber hinaus, dass die Naturzauberei nicht so gewirkt hat, wie sie gedacht war. Sie ist entweder misslungen oder wurde von einer zweiten Zaubervirkung gestört.

Der größte Nutznießer dieses Unglücks ist neben dem neuen Kron-

Meisterinformationen

prinzen Wenzeslaus dessen Sohn Wendelmir. Der willensschwache Wenzeslaus wurde bereits in den Thronfolgewirren nach dem Tode seines Bruders Wendolyn VII. vom Altadel bedrängt, den Thron zu besteigen, akzeptierte jedoch stillschweigend die Krönung Efferdans, zumal ihm der Übergangsrat unter Vorsitz der Andergaster Magierakademie seine unrühmliche Rolle während der Schreckensherrschaft seines Neffen (der ebenfalls Wenzeslaus hieß) und seines Halbbruders Asmodeus (*Hofmagus* des Dämonenkaisers Galotta) vorhielt. Der junge Wendelmir ist dagegen aus anderem Holz geschnitzt. Auch wenn er, so viel sei verraten, nicht die Schuld an diesem Unglück trägt, ist ihm und den Leuten, mit denen er sich umgibt, sehr wohl klar, dass er der aussichtsreichste Kandidat auf die Krone bleibt, wenn er nur verhindert, dass das derzeitige Königshaus einen neuen Spross hervorbringt. Für ihn wird es also in Zukunft zu verhindern gelten, dass Königin Varena einen Sohn gebiert oder dass Prinzessin Irinia heiratet. (ps)



ÄNDERGASTISCHE THRONFOLGE - STEHEN NEUE THRONWIRREN BEVOR?

Die Andergastische Erbfolge ist, den Göttern sei dank, klar geregelt:

Sie folgt zunächst der rein männlichen Erblinie, also dem ältesten Sohn, so dieser schon verstorben ist dessen ältester Sohn und auf diese Weise weiter.

Sofern es in dieser Linie keinen Erben gibt, tritt an dessen Stelle der Ehemann der ältesten vermählten Tochter des Königs – so wurde Efferdan als Gemahl von Varena, der Tochter König Wendolyns VII. König von Andergast. Sofern auch über diese Linie kein Erbe zu finden ist, das wäre der

Fall, wenn jetzt – die Götter mögen es verhüten – König Efferdan versterben sollte, so wird in der Stammfolge eine Generation zurückgeblieben.

In diesem Falle bedeutet das: Mit dem Ableben des Kronprinzen Kusmin droht die Linie Wendolyns VII. im Mannesstamme zu erlöschen. Efferdan und Varena haben keine überlebenden Kinder, Wendolyn, der Zweitgeborene, war bereits am Kindfieber gestorben. Irinia, das jüngste Kind Wendolyns VII. ist unvermählt und hat sich bisher dahingehend geäußert, ihr

Leben ganz der Hesinde zu widmen.

Damit läuft alles auf die Linie Wenzeslaus', des jüngeren Bruders Wendolyns VII. hinaus. Kronprinz Wenzeslaus - denn Kronprinz ist er jetzt - selbst ist bereits ein alter Mann, hat aber in Wendelmir einen Sohn, welcher die Reihe der Andergastischen Könige fortsetzen könnte.

Insofern können wir bei aller Trauer um den Verlust des Kronprinzen doch beruhigt schlafen, denn die Erbfolge auf dem Eichenthron ist gesichert.

(ps)

ÄNDERGAST IM SPIEGEL DER DICHTKUNST

Vor einiger Zeit zog der Barde Voltago Woronesch durch unsere geliebte Heimat und setzte ihr diese Denkmale in seinem Liedgut. Man ist versucht, zu glauben, er sei dabei in den Regen geraten:

NASS IN ÄNDERGAST

Vier Reiter ritten durch den Regen
Auf nassen andergast'schen Wegen
Sie wollten nur nach Thorwal reiten
Durch nasse andergast'sche Weiten

Den Reitern folgten nun alsbald
Durch nassen andergast'schen Wald
Drei Männer unterwegs zu Fuß
Durchnässt von andergast'schem Fluss

Bald erreichten diese Mannen
Durch nasse andergast'sche Tannen
(Wobei der Söldling leise murrte)
'ne nasse andergast'sche Furt

Nach Norden zieht des Baches Band
Durch nasses andergast'sches Land
Und dann erreicht man ohne Qual
Ein nasses andergast'sches Tal

Des Abends dann in einer Schenke
Auf nassen andergast'schen Bänken
Da haut's die Helden von den Socken
Der andergast'sche Wein ist trocken!

Und die Moral steht außer Frage:
Andergast hat nasse Tage
Doch glaubt man einem dieser Sätze
Hat Andergast auch trock'ne Plätze!

Voltago Woronesch (mic)

DER GÖTTERPLAN

Als wir reisten
Durch die Lande
Kamen wir dann eines Tags nach Andergast

Und das Wetter
War echt schrecklich
Denn es regnet jeden Tag in Andergast

Andergast, du bist feucht
Fürchterlich, und mich deucht
Das ist Absicht, von den Göttern
Andergast, du bist feucht

Es ging weiter
Durch den Regen
Durch den Schlamm der Straßen hier in Andergast

Tage, Nächte
Ohne Pause
Fällt der Regen wochenlang in Andergast

Andergast, du bist feucht
Fürchterlich, und mich deucht
Das ist Absicht, von den Göttern
Andergast, du bist feucht

Es könnt' wohl sein, dass dieser Regen
einen Grund hat
Schaut Euch doch nur mal all die Schweine
draußen an
Die machen Dreck und der muss weg,
trara
Das ist ein guter Plan
Ein Götterplan?

Andergast, du bist feucht
Fürchterlich, und mich deucht
Das ist Absicht, von den Göttern
Andergast, du bist feucht

Voltago Woronesch (mic)
(nach der Melodie von „Country roads“)



Nostrische Postille

Ausgabe 5

In den Fängen der Seuche

NOSTRIA. Zu grausam war diese Strafe, zu viel Leid hat sie den Menschen unserer Hauptstadt zugefügt. Die folgenden Berichte sollen von den Wochen des Unglücks berichten, uns die Erinnerung an jene schicksalhaften Tage bewahren.

Voller Enthusiasmus waren wir Nostrianer in das neue Jahr gestartet. Es würde schon besser werden, seine Majestät die Krankheit überstehen, oder im schlimmsten Falle einer seiner Söhne und Töchter ihn beerben. Sie waren schließlich alle gekommen, da würde sich schon einer finden, der fähig wäre, das Reich in die Zukunft zu führen. Mochten uns die Thorwal-Piraten auch Kendrar entrissen und die Horasier uns verraten haben, das neue Jahr würde es schon richten. Der Frühling hatte frische Winde ins Land getragen, auf dem Land sah man einer guten Ernte entgegen. Was sollte schon schief gehen?

Das Turnier ließ aber erkennen, dass es vielleicht doch nicht so gut um unser Land stand. Kaum einer unser stolzen Wojwoden war gekommen. Die Grenzen bedurften besonderer Wacht, sowohl im Norden wie auch im Osten. Es war eine jämmerliche Veranstaltung, auch aus dem Ausland war kaum ein Ritter angereist. Stattdessen war es der Hofadel, der nun seine Feierlichkeiten auf das Turnierfeld verlagerte. Na, wenigstens versteckten sich die Herrschaften nicht mehr, so dachten wir. Als dann aber dieser Schleienhort vom Pferd fiel, da lachte niemand mehr. Alles was wir danach hörten, war ein Aufschrei: Die Keuche, die Keuche!

Schneller noch als wir, reagierte der Adel: er war so schnell verschwunden, dass man glauben konnte, ein Kronenhirsch hätte sein Geweih in ihre Ärsche gestochen. Der Rest ist ja nun erzählt,

schaut nur auf die leeren Plätze und Straßen, in die Gesichter der Menschen. Es wird lange dauern, bis die Wunden dieser Katastrophe verheilt sind.

-Belenia Tommelstomp, Druckereimeisterin

Wie sich doch das Stadtbild innerhalb weniger Tage wandeln kann. Wo gestern noch Kinder spielten, liegen heute ihre



Leichen unbeachtet. Niemanden hat es verschont, weder Großbürger noch Bettler, Fischer oder Seemann,

Handwerker oder Händler. Das Leben ist aus den Straßen gewichen, der Tod an seinen Platz getreten. Kaum noch jemand erbarmt sich seiner Mitmenschen, ist doch das eigene Überleben einem jeden das Wichtigste. Die Abgründe unserer Seele nehmen Gestalt an, wenn ruchlose Mardoere das allgegenwärtige Sterben zu ihrer eigenen Bereicherung nutzen. Da kümmert es wenig, an wessen Besitz man sich vergreift, Hauptsache, man kommt unbehelligt davon. Und das ist einfach, denn wer sich sicher glaubt vor der Seuche trifft nirgends auf Widerstand. Die Stadtgarde selbst ist in Teilen bei den Plünderungen und Überfällen dabei, der Großteil hat aber ohnehin das Weite gesucht als klar wurde, dass der Grund für den Erlasz dieses Mal nicht geheuchelt war. So betrübt es mich, wohin ich sehe:

das Archiv ein Raub der Flammen, die schönsten Häuser von Einbrechern verwüstet, die breiten Alleen verstopft mit Leichen. Der Gestank ist ohnehin nicht mehr auszuhalten, Ratten tummeln sich in Massen in der ganzen Stadt, ihnen scheint die Verwesung nichts auszumachen. Oh ihr Götter, warum nur uns strafen, die wir doch schon genug leiden mussten?

-Melchion Visbark, Importhändler

14. RON 1881 d.U. Allein 24 Verstöße gegen den *Erlasz die Blaue Keuche betreffend* in den Nachmittagsstunden. Habe Verstärkung durch die Königlichen Gardisten angefordert, doch der Bote wurde nicht durchgelassen. Sollten die Versuche der Bevölkerung, die Stadt zu verlassen in diesem Maße weitergehen ist der Einsatz von Gewalt unvermeidlich.

-Eintrag in das Protokoll der Stadtwache

30. RON 1881 d.U. Auch unsere gemeinsamen Anstrengungen konnten der Seuche nicht Einhalt gebieten. Heute ist Schwester Emyndia vor Rethon getreten, zusammen mit 19 weiteren Siechenden im Spital des Travia-Tempels. Bei uns sieht es nicht besser aus. Karol ist kaum noch in der Lage, all die Hilfesuchenden zu versorgen, und auch mir fehlt zunehmend die Kraft. Wie kann unsereins solch eine Strafe verstehen? Schlimme Zeiten fürwahr, die gütige Herrin Peraine scheint nichts zu kümmern, auch nicht die Leichenberge auf den Straßen, die uns ein furchtbares Lachen entgegenwerfen. Und doch, wir müssen weitermachen, denn dies ist unser Eid, unsere Verpflichtung, unser Streben und die einzige Hoffnung für so viele Menschen.

-Tagebucheintrag der Peraine-Geweihten Tarnilia Albinger



Es sieht nicht gut aus um die Gesundheit des prinzlichen Sahib Kasimud. Die meisten seiner Brüder hat es bereits erwischt, nun ist er zweiter in der Thronfolge, und doch kann er sich nicht freuen. Söhne der Verblendung, der Gier und der Eigensucht, so schreit er unentwegt, immer leiser, denn sein Leben geht dem Ende zu. Hat er ein Einsehen, dass dies die falsche Reise war? Ich weiß es nicht, doch hoffe ich, dass sich der allweise Rastullah sich seiner erbarmen wird. Mir selbst geht es wesentlich besser, auch wenn dies nur heißt, dass ich mich noch bewegen kann und in der Lage bin, diese Feder über das Papier zu schwingen. Gleich gebe ich mich zum König, er hat

mir aufgetragen, seine letzten Worte aufzuschreiben. Heute noch, dass ist uns wenigen klar, wird er sterben. Und doch befolgen wir das Protokoll und weichen nicht von unser Pflicht, denn tot sind wir alle, nichts ist uns verblieben. Dieses Gemäuer wird unser Grab sein.

-Shetar al-Bessau, Leibdiener des Kasimud ben Kasimir

Stille lag in dieser Nacht über Nostria, unterbrochen nur von dem heiseren Röcheln jener, die auf den Straßen zurückgelassen wurden und nun ihrem Ende ins Auge blickten. Doch diese Ruhe war trügerisch, denn die Keuche griff weiter um sich. Es war in dieser Nacht, dass ich auf

dem Kasmyrinplatz Zeuge eines seltsamen Vorfalls wurde: ein älterer Mann in äußerst edler Kleidung schritt schnell durch die Schatten, mit einem gehetzten Blick, den ich in all dieser Erschöpfung nicht erwartet hätte. Er machte sich an einem Fuhrwerk zu schaffen, dass vor dem Uffiz für Kriegswesen angekettet war, als plötzlich eine weitere Gestalt auszumachen war. Völlig in einen dunklen Mantel war sie gehüllt, doch glaubte ich ein edles Gesicht unter der Kapuze ausmachen zu können. „Halt ein, du Mörder“, rief er dem anderen zu, der panisch aufschreckte und vom Fuhrwerk abließ. „Du wirst wissen, wer ich bin, denn auch mich wolltest du aus dem Weg räumen. Nun aber musst du sterben.“ Mit einem gewagten Satz sprang der Verhüllte da vor den Edelmann, zog seine Klinge und griff an. Es war ein kurzer Kampf, nach einigen tiefen Stichen lag der Verfolgte in seinem Blut. Der Mann im Mantel dagegen verschwand zwischen zwei Häusern so schnell wie er gekommen war.

-Gario Ardan, Krämer

Vorbei sind die Tage des bangen Aushaltens auf dem kalten Fels, der soviel Unglück beheimatet. Über fünfzig Tote allein in der Königsburg. Ich war bereits entschlafen, doch Rastullah gönnte mir das Geschenk des Lebens. Zum ersten Mal seit drei Wochen sah ich wieder die Sonne, langsam versank sie im Meer der Sieben Winde, als ich über die Kaspomirsbrücke zurück in die Stadt schritt. Ein Bild des Elends dort, Leichen allenthalben, geplünderte Läden, zerschlagene Fenster, und doch kaum mehr jemand auf den Straßen. Mein Weg führt nun zurück in den Süden, ins wohlige Unau, auch wenn es eine schwere Reise sein wird, weilt mein Herr doch nicht mehr unter den Lebenden. Wie sieht es wohl daheim aus, und werde ich überhaupt dorthin gelangen? Oder haben die Almadanis, diese ignoranten Kriegsmacher, endgültig jede Vernunft hinter sich gelassen?

-Shetar al-Bessau, Leibdiener des Kasimud ben Kasimir

Wir trauern um die Großen unseres Reiches

König Kasimir IV. Kasmyrin von Nostria

seine Söhne, Töchter und Enkel

Edelgraf Orasilas von Kendrar

Edelgraf Droderon von Ingvalsrohden

Generalhochkomtur Frengali Trontsandion von Rottemd

Freibellius Aldarik Rhodrion von Ornibquell

Ritter Krenis von Zuselvink

Frankfreie Karima vom Ingvaller Ried

Fürstedler Ebonius von Trontsand

und viele weitere Wojwoden unseres Reiches

Thuranion Rukus Kasmyrin, Praetor des Rondratempels zu Nostria

Esindia Travinoeth Fennbrachen, Vorsteherin des Traviatempels zu Nostria

und die Hofgeweihten seiner Majestät

Lappert von Konigsheym, Zeremonienmeister

Rondrikan Kasmyrin, Kommandant der Hofgarde

Haldio Beldurion von Igelsdiep, Herold seiner Majestät

und viele weitere treue Diener am Königlichen Hofe

sowie all jene Gemeine,

die den grausamen Krallen der Blauen Keuche nicht entkamen

(jm)



Die Entscheidung der Marschallin

Es war einer dieser Momente, in denen alle Bemühungen, alles Schaffen vieler Götterläufe so nichtig erscheinen, dass man sich in Selbstzweifeln ergeht und aufgeben kann, und sich nicht einmal einen Vorwurf machen muss. Für was habe ich all die Jahre gekämpft? Für das Reich. Niemals für den König und das eitle Hofpack. Und doch, alle schien so sinnlos, denn solch eine überderische Strafe ruft einem in Erinnerung, wie wenig unser Tun doch im Lauf der Geschichte ausmacht. Ich habe schätzungsweise 500 Soldaten unter meinem Kommando in den Tod dirigiert, viele weitere wurden verletzt, sind nun gezeichnet bis an ihr Lebensende. Mehr als die doppelte Zahl fiel innerhalb zweier Monde der Blauen Keuche zum Opfer.

Als ich nun dort stand, vor den Mauern Nostrias, die Wehlaute aus der Stadt hörte, da war ich fast bereit, mich endgültig von meiner Heimat abzuwenden. Viele Jahre hatte ich für sie gekämpft, oft genug gelobt und mit Ruhm überhäuft, nur um dank einer Intrige im falschen Moment des Marschallspostens verlustig zu gehen. Ich hatte Nostria schon einmal den Rücken gekehrt, seitdem war nicht mehr viel geblieben außer einem Titel. Zu verlieren hatte ich nichts. Lange stand ich

da, starrte auf die Königsburg und das Meer. Dann plötzlich kam ich zu einem Entschluss, der mich aus der Lethargie befreite. Zu verlieren hatte ich nichts, aber eine Verpflichtung gegenüber diesem, meinem Volk, dass so lang an mich geglaubt hatte. Wenn schon nicht für diese Schranzen dort oben auf dem Harodfelsen, dann für Nostria und seine großartigen Menschen, die schon soviel Leid

gesehen hatten. Ich konnte die Seuche nicht besiegen, aber verhindern, dass ein ganzes Land ihr zum Opfer fiel vermochte ich wohl. Es bedurfte keiner großen Anstrengung, die Soldaten zu sammeln. Sie alle sahen in mir noch immer die Marschallin Sappenstiel, Siegerin in unzähligen Schlachten und Befreierin Salzas. Es war die richtige Entscheidung, die ich in diesem Moment traf. (jm)

Unklare Verhältnisse in den Nordprovinzen

INGVALSROHDEN. Wer wird neuer Graf der großen Provinz am Ingval? Diese Frage beschäftigt seit der Seuche all jene Adelsleute in der Grafschaft, die sich nicht vor Wochen in die Hauptstadt begeben hatten, um am Sterbebett Kasimirs nach mehr Macht zu betteln. Droderon von Ingvalsrohden jedenfalls ist der Blauen Keuche anheim gefallen, ebenso seine Söhne und Töchter. Aus der direkten Verwandtschaft des einstmals mächtigen Grafen und Uffiziarern leben nur seine Nichte Melanoth und der greise Onkel Ablasion, der ohnehin seit einer Kriegsverletzung allen Würden entsagt hatte und nicht gewillt ist, über die Region zu herrschen.

Derzeit ein aussichtsreicher Kandidat für die Position des Grafen ist der Ritter Erinlas von Ingvalsrohden, immerhin der alten Grafenfamilie entstammend. Doch auch die Fürst-edle Sania von Althagen hofft darauf, das Erbe Droderons antreten zu können. Bis zur Klärung der Frage wird Königin Yolande den Titel einer Gräfin zu Ingvalsrohden innehaben. Ähnliche Probleme zeichnen sich inzwischen auch in vielen Rittergütern ab, so unter anderem in Yoledamm und Hallerû. (jm)

Rabenschwingen über Nostria

Unser Auftrag in Lyckmoor führte uns tief ins Herzen der Lehenslande des Grafen Albio III. von Salza. Die meiste Zeit reisten wir an den steilen Klippen des siebenwindigen Meeres entlang, hin und wieder kamen wir durch dichtes Waldgebiet und nur dann und wann führte uns ein Trampelpfad an einen kleinen Bach, einen Weiler oder Bauernhof, die zur Rast einluden. „Wie vom Herrn Boron verlassen“, entfuhr es Boromar - einem Ritter der Schwinge, die diesem Zuge beiwohn-

ten - einige Male und er mochte Recht haben. Auch mich ergriff eine gereizte Aufmerksamkeit im Angesicht der dunklen, fast menschenleeren Gegend. Besonders das Lycker Moor im Praios der Ortschaft verbreitete eine sonderbare Stimmung. Die wenigen Nostrier, die wir auf unserem Weg trafen, taten ein Übriges zu dieser Stimmung. Nachhaltig verschlossen kommt einem dieser Menschenschlag vor. Wenn sie denn sprachen, erzählte man uns abenteuerliche Geschichten über die

Gegend. Schrate und Feen bewohnten den Wald, Orks und Oger die schroffen Berghänge. (...)

Am 5. Efferd, erreichten wir die Stadt Lyckmoor inmitten einer fünf Meilen durchmessenden Torflandschaft. Endlich am Ziel unserer Reise, ragte die Moorburg vor uns steil und düster in die Höhe. Die zweihöfige Steinfeste ist nur über eine einziehbare Zugbrücke zu betreten. Die Vorburg, durch eine Steinmauer gegen Angriffe geschützt, beherbergt den größ-



ten Borontempel der Region. Die steiner-
nen Tortürme schauen düster auf die Stadt
Lyckmoor herab und mahnen zur Ruhe.
Als man unser Ordensbanner erblickte,
wurde uns umgehend Einlass in die Feste
gewährt. Aus dem Inneren der Tortürme
drangen klackende Laute an unser Ohr,
bald darauf ein lautes Rasseln und
langsam senkte sich die Zug-
brücke. Im Torbogen stand
ein hagerer Boroni mit kahl
rasiertem Haupt von unge-
fähr 20 Sommern. Gewan-
det war er in eine einfache
schwarze Stoffrobe, bar je-
den Schmucks. Er verbeugte
sich kurz, um uns dann
schweigend ins Innere
der Vorburg zu gelei-



Wappen des Ordens

ten. Die Vorburg, die heuer deutliche Züge
der Boronkirche trägt, kann man nur über
die Zugbrücke betreten, während zwi-
schen den Höfen eine stabile Holzbrücke
gebaut ist. Die Hauptburg umgibt eine

einfache Schuttmauer mit steinernem
Wehrgang. Vormal, bis zur Belagerung
durch kgl. Truppen, war die Wehrmauer
mit einem Giebel versehen. Die Haupt-
gebäude, sowie der Bergfried sind aus
massivem Stein gefertigt, eher selten in
den nostrischen Landen und Zeichen des
bescheidenen Wohlstandes, den der
regional begrenzte Auf-
schwung mit sich brachte.
(...)

Am späten Nachmittag,
inspizierte ich die Stadt
Lyckmoor. Der Boroni er-
zählte mir allerhand über die
Burg und ihre Geschichte.
Die Feste war zu Zeiten des
Fürsten Kaspomirs
des Starken erbaut
worden, vor gut 300 Götterläufen. Zum
Sitz der Boronkirche wurde sie aber erst
in jüngster Zeit. Das linke Gehöft nannte
man Dunkelstein, das rechte Sternenfels.
Woher die Namen stammten, konnte nie-

mand mit Bestimmtheit sagen, doch ist an-
zunehmen, dass die Namen mit Bedacht
gewählt wurden.

Verwundert mussten wir feststellen,
dass die junge Hochadelige, mitnichten
in den Mauern der Feste weilte, sondern
mit ihrem Ritter Silens von Vierwinden
die Opfer der Blauen Keuche ihrer letz-
ten Ruhe zuführte, dem Herrn Boron zum
Wohlgefallen. Und wirklich, wenige Mei-
len außerhalb der nostrischen Hauptstadt
wurden uns die beiden ansichtig. Das
Mädchen scheint tatsächlich den Raben-
ring des blut'gen Fran zu tragen. (...)

Sie schien nicht im Mindesten über-
rascht, von 11 Rittern des Ordens erwart-
et und nach Burg Mersingen, eskortiert
zu werden. (...)

- Aus einem Bericht des Schwingen-
führers Etilius, Ritter vom Orden des heil-
igen Golgari an seine Großmeisterin
Borondria.

(tzs)

Lysandra von Lyckmoor

Baronin Lysandra von Lyckmoor, Herrscherin über Land und
Leute rund um das Städtchen Lyckmoor, hat gerade einmal 11 Som-
mer ins Land gehen sehen und hat bereits mehr erduldet, als ein
Mensch ihres Alters es gemeinhin zu ertragen vermag. Ihre Eltern
von Namenlosen Schergen zu Tode gebracht, und ihrer Unschuld
beraubt, ist sie nun ein Mündel der Boron-
kirche, wie es das Testament ihrer Eltern vor-
sah. Man sagt ihr aber auch einen großen
Rückhalt in der Ordensgemeinschaft nach,
scheint doch der besondere Schutz des Herrn
Boron auf ihr zu liegen - nur so sei ihr Über-
leben zu erklären. Es kursieren gar Gerüchte
der Bewohner Nostrias von einer dunkelhaar-
igen Hexe, die in Begleitung eines riesigen
Golgariten ungerührt die Opfer der Seuche zu
Grabe getragen habe. Nach dem hinterhältigen
Mord an ihren Eltern Alleinerbin über Stadt und Lehen Lyck-
moor, wird sie vom Volk geliebt, vom Adel gleichsam gefürchtet,
hat sie doch schon mehr als eine Abstimmung im Rat der Stadt zum
Wohl ihrer Bürger entschieden. Dabei tritt sie ohne jegliche Zu-
rückhaltung auf, selbstsicher und unnachgiebig in ihrem Streben

Die hüftlangen, rabenschwarzen Haare elegant mit einem silber-
nen Stilet hochgesteckt, den stolzen Blick der ebenso schwarzen
Augen stets kalt und fordernd, ist die nostrische Adelige zu trauri-
ger Berühmtheit gelangt. Sie ist von außergewöhnlich schöner Na-



tur, mit blass-weißer Haut und einem langen, schlanken Hals. Die
aristokratische Nase macht einen sanften Bogen, die Wangenkno-
chen laufen spitz zu und erinnern an einen Raubvogel bei der Jagd.
Ihr zumeist strenger, fast schon gebieterischer Gesichtsausdruck wird
nur selten durch ein dann leicht spöttisches Lächeln gemildert. Ihre

Stimme ist hoch und befehlend, aber doch seltsam melodisch. Auch nach ihrer Abreise gen
Krähenwacht, dem Golgaritenkloster in
Garetien, steht ihr Silens von Vierwinden, ein
schweigsamer und düsterer Ritter vom Orden
des Heiligen Golgari bei, von dem es heißt,
er sei alleine für die Sicherheit Ihrer Hochgeb-
orenen zuständig. Gerüchten nach, dass es sich
bei Lysandra um die ominöse *Tränenlose* han-
dele, nach der der Orden intensiv sucht, ha-
ben sich bisher nicht bestätigen können. Wäh-
rend ihres Noviziats liegen die Geschicke von Stadt und Baronie in
den Händen der Borongeweihtenschaft zu Lyckmoor. Lysandra ist
tatsächlich, wie es immer wieder heißt, die Trägerin von *Borons
Dorn*, einer uralten Boron-Reliquie aus längst vergangenen Tagen.
Alleine einige halbvergessene Märchen berichten von dem heiligen
Talisman, dem allerlei mysteriöse Eigenschaften zugeschrieben
werden.

(Mehr zur Lysandra von Lyckmoor finden sie im AB 108, S. 20,
zum Orden des Heiligen Golgari unter www.golgariten.ch)



Getreidespeicher zurückerobert

NOSTRIA. Die Getreidespeicher der Stadt, nach dem segensreichen Besuch der Südländer (wir berichteten) wieder voll gefüllt, sind nach heftigen Auseinandersetzungen wieder in der Hand der Garde.

Das sanfte Licht der Morgenröte lag bereits über der Stadt am Meer der Sieben Winde, als der Westwind empörte Laute und Rufe nach der Stadtgarde durch die Gassen trugen. Die heraneilenden Truppen, unter Kommando eines Tags zuvor von Marschallin Sappenstiel zum Hauptmann der Stadtgarde ernannten Söldlings, woll-

ten ihren Augen nicht trauen, hatte sich doch ein Haufen zerrissener Gestalten angeschickt, den Speicher zu stürmen, um ihren unbändigen Hunger zu stillen, der so viele martert, kurz nach der verheerenden Seuche. Auch gutes Zureden vermochten die Besetzer nicht zur Aufgabe zu bewegen, die vehement auf einer Verteilung der Vorräte pochten, so dass letztendlich Blut fließen musste, ehe es zu einer Einigung kam. Es ist kaum möglich, aus den unterschiedlichen Aussagen den wahren Kern des Hergangs zu rekonstruieren, alleine das

Ergebnis war für alle offensichtlich. Nach dem Waffengang, so überhaupt davon zu sprechen ist - vermochten die Aufständischen doch nur Knüppel und Dreschflegel oder gar nur die blanken Fäuste ins Feld zu führen - lagen drei von ihnen und ein kgl. Gardist tot am Boden. Tief betrübt sah man die Stadt ob dieses Vorgangs, dem lediglich die Heiler etwas Positives abgewinnen konnten. So denn auch nur vier See- len übers Nirgendmeer getragen wurden, ist die Zahl der Verletzten ungleich höher.

(tzs)

Machtgeplänkel in der Garde

NOSTRIA. Das Zetern um Macht und Einfluss am nostrischen Hof hat nunmehr begonnen. Wie unserem Blatt aus kundiger Quelle zugetragen wurde, hat der Kgl. Majordomus Toran vom Lichte den von Marschallin Rondriane vom Sappenstiel kurz zuvor eingesetzten Hauptmann der städtischen Garde abgesetzt. Statt dem ihr ergebenen Hauptmann wurde ein Günstling des eitlen Uffizleiters auf den Posten gehievt. So zumindest raunt man sich auf den Straßen und Märkten der Hauptstadt zu, denn wo Leid und Verderben um sich greifen, da sind Machtgelüste meist nicht fern. So scheint es auch in den nostrischen Landen nicht anders zuzugehen als in

anderen aventurischen Gestaden. Der neue Hauptmann, Lübbert von Ochsen- schenk, ein rauer Geselle, ist seit seinem unrühmlichen Ausscheiden aus der Nostrischen Wehr vor einigen Götterläufen nicht gut auf die Fürstede von Sappenstiel zu sprechen, die ihn wegen nicht näher bezeichneten Fehlverhaltens unehrenhaft entlassen hatte, worin wohl auch seine Ernennung begründet sein mag. Der alte Haudegen, so wussten geschwätzige Zungen in den Gassen der Stadt zu berichten, sei heutzutage ohnehin dem Würfelspiel mehr als dem Waffenhandwerk zugetan. Man darf gespannt sein, wie sich das Rad der Macht weiter dreht und in welcher

Weise die Marschallin auf diesen Affront reagieren wird. Doch steht es zu erwarten, dass sie sich nicht so ohne weiteres übergehen lassen wird. Einzig der Hinweis eines Uffizschreibers, die Königsgarde sei seit je her alleine der Königin verpflichtet, vermag einen Ausweg aus dem Kräfteressen der ungleichen Kontrahenten aufzuzeigen, die dem Reich nur zum Wohle gereichen mag. „Gemeinsam ist man stark“, ertönt es in letzter Zeit des Öfteren in den Tavernen der Stadt. Es bleibt zu hoffen, dass diese klugen Worte auch bei den Hohen Herrschaften Gehör finden werden.

(tzs)

Winterstürme fordern Opfer

TOMMEL. Die Flussfischer Karimo und Perainora aus Devinsbar waren die ersten Opfer, welche die winterlichen Stürme in diesem tragischen Götterlauf forderten. Ihr Kutter sank aufgrund heftiger Wellen auf der Höhe von Fairnhain, die beiden Devinsbarer konnten sich nicht lange über Wasser halten und versanken in den eisigen Fluten. Nahe Elger wurde ein Lager von Flüchtlingen aus Nostria (die hier seit der Seuche lagern) vom Hochwasser geflutet. Zwar kam dabei

niemand ums Leben, ein guter Teil der Zelte und Vorräte der Hauptstädter versank jedoch in den Fluten der Tommel, zudem sorgte das Wetter bei vielen für üble Erkältungen. In der Hauptstadt kam die Schifffahrt für einen halben Tag zum Erliegen, als ein Steg brach und die Durchfahrt zwischen den Sandbänken blockierte. Trotz aller Schwierigkeiten scheinen die Tage heftigsten Wetters nun überwunden.

(jm)



Scharmützel am Urfan

FIOLBAR. Kaum, da in Nostria die junge Königin Yolande II. ihr schweres Erbe antrat, da erreichten Meldungen die Hauptstadt, laut denen es zwischen dem *Trutzbund der Mirdiner Adelschaften* und dem Rittergut Klingenfiolbar zu einem bewaffneten Konflikt gekommen sei.

Der Ritter Varigio Belafin von und zu Mirdin, Herr über die Provinzstadt und das Umland, scherte sich in den letzten Götterläufen wenig um Dekrete und Erlasse aus der Königsstadt. Nun, so scheint es, ist er auch willig mit Waffengewalt das Territorium seines Lehens zu erweitern. So kam es im Efferdmond überraschend zum Zusammentreffen mit seiner Cousine 2. Grades, der Frankfreien von Lherinsdunkel. Beide schienen ihre Differenzen begraben zu haben und begannen sogleich, all ihre verfügbaren Truppen an den Urfan und somit an die Grenze zum Rittergut Klingenfiolbar zu verlegen. Gleichzeitig trat Lherinsdunkel dem *Trutzbund der Mirdiner Adelschaften* bei, eines losen Verbundes zentralnostrischer Gebiete, der als Ersatz für eingeschränkte Eigenstän-

digkeit in diesem Teil des Landes fungiert, ist doch Yolande II. gleichfalls Waldgräfin von Mirdin.

Nach dem Austausch einiger Depeschen zwischen Mirdin und Fiolbar wa-



ren die Ziele der Adelsherren geklärt: man sei zu der Auffassung gelangt, dass der jenseitige Uferstreifen (und somit ein guter Teil der westlichen Grenze Klingenfiolbars) unrechtmäßig vor etwa 400 Götterläufen den Territorien der altehrwürdigen Familie derer von Mirdin entwendet wurde. Dies hätten alte Aufzeichnungen im Fürstlichen Archiv Nostrias ergeben, die erst nach dem Tode König Kasimirs IV. freigegeben wurden. Der Herr auf

Klingenfiolbar reagierte prompt, indem er auf seiner Seite des Urfan Bogenschützen und Gardisten stationierte. Nach einigen Tagen stillen Wartens kam es dann zum ersten Gefecht nahe eines kleinen Bauernhofes, als ein Trupp Mirdiner über den Fluss setzte, um seine Vorräte im ‚Feindesland‘ aufzufrischen. Dabei wurden auf beiden Seiten je ein Kombattant zu Boron geschickt, mehrere weitere verletzt. Was weiterhin geschah, darüber gibt es keine eindeutige Auskunft, je nach Lesart „sind die Mirdiner ohne Provokation in unser Lehen eingefallen“ bzw. „waren wir infolge eines Angriffes der Fiolbarer zu einem Vorstoß in deren Territorium gezwungen“.

In Nostria reagierte man prompt, Marschallin Rondriane von Sappenstiel ließ verlauten „dass die Königin es nicht dulden werde, wenn einige Provinzadlige in kleinlichen Machtspielen den Landesfrieden aufs Spiel setzen“. Sowohl der *Trutzbund* als auch der Herr auf Fiolbar sollen sofort ihre Truppen vom Urfan zurückziehen, damit eine weitere Eskalation verhindert wird. (jm)

Kleine nostrische Adelskunde

IM FOLGENDEN SOLLEN DEM LESER DIE VERSCHIEDENEN ADELSTITEL DES TOMMEL-KÖNIGREICH VORGESTELLT WERDEN, AUF DASS ER DIE NOBLEN LEUT' UND IHRE STELLUNG IM STAAT ZU UNTERSCHIEDEN WEIß .

Provinzherrschaften: die Bombasten

Die Provinzen Nostrias sind als Grafschaften der nostrische Krone direkt untertan. Ob sie nun als *Grafen*, *Edelgrafen*, *Waldgrafen* oder anders noch tituliert werden, selbst bezeichnen sich die Provinzherrscher gerne hochtrabend als BOMBASTEN und sind sich ihrer Macht durchaus bewusst.

Niederadel: die Wojwoden

Den Bombasten lehenspflichtig sind

die *Ritter* und *Frankfreien*, Niederadlige, die in den Dörfern und Weilern abseits der Grafensitze die höchste Autorität darstellen. Daneben gibt es nur wenige Ausnahmen: so verleiht etwa der mächtige Graf von Salza seinen adligen Untertanen mitunter den Titel von *Baronen*, während die wenigen *Fürstedlen* der Königin unmittelbar Gefolgschaft leisten. Zusammenfassend bezeichnet man die Angehörigen dieses Standes auch als WOJWODEN.

Weitere Adlige: die Enormitäten

Neben den oben genannten gibt es in Nostria ebenfalls *Edle* und *Junker*, meist landlose Kleinadlige, die am Hofe zu Nostria (eher selten) oder der Bombasten (häufiger) verschiedene Ämter innehaben. Man kennt sie auch als ENORMITÄTEN. Unter Kasimir IV. war diese Adelschicht sehr verworren, und es kursierten solch abstruse Titulaturen wie *Erzgnadenjunker* oder *Großkronedler*. (jm)



Was verbergen die Seenländer Nebel?

NOSTRIA. Armes, gebeuteltes Nostria, wo ist dein Frieden? Nach der verheerenden Seuche in der Hauptstadt, dem Waffengang in Lyckmoor und dem Tod unseres geliebten Monarchen ziehen neue Schauer von Süden herauf.

Als der kgl. Herold das verkündete was bisher nur hinter vorgehaltener Hand die Runde machte, wurde gewiss was Landbevölkerung, Jäger und selbst Händler aus dem nahen Albernia verbreiteten. Etwas geht um in unserem südlichen Königreich. Entsetzlich verstümmelte Leichen von Menschen finden sich in den Nebelverhangenen Mooren rund um Varnyth, Finbairn und Sydnosteria. Ja, selbst die Schwarzpelze aus dem Norden sind nicht vor dem Ungetüm gefeit. Es scheint die Strahlen des Praios zu meiden, da bisher

nur Menschen getötet wurden die bei aufziehenden Nebeln oder zu früh ihr Heim verließen. Aufgefunden werden die meisten Leichen auf dem Boden verteilt, gekennzeichnet durch Namenlose Grausamkeit.

Der eingangs erwähnte Herold ließ verlautbaren, dass jedes Betreten der Südnostrischen Wälder auf eigene Gefahr geschieht. Doch was als unnatürliche Gefahr beginnt, endet oft auch auf dem politischen Parkett. So werfen manche Adlige des Seenlandes dem neuen Jagdmeister vor, zu lange nichts getan zu haben und die Öffentlichkeit nicht gewarnt zu haben. So hätte die beträchtliche Anzahl von elf Toten verringert werden können. Wir konnten den Beschuldigten Jagdmeister Selvirion Schattenlauf noch zu keiner Stellungnahme fordern. Aus höf-

schen Quellen hat man uns aber versichert, dass bereits Boten mit der Kunde der ersten Todesfällen nach Albernia, Winhall und umliegenden Dörfern ausgeschickt wurden.

Ein naher Mitarbeiter zitiert den Jagdmeister: „Es war ja klar, dass die Edlen Herren aus Nostria, Trontsand und Ichensteck sich nicht für die Probleme in Lyckmoor interessieren. Aber mir vorzuwerfen das ich meiner Arbeit nicht nachgehe, während ich mich um die Sicherheit des Reiches kümmere ist schlicht und einfach Narretei wie sie einem Andergaster besser zu Gesichte stünde.“

Pikanterweise ist der Vorgänger des jungen Halbelfen selbst das erste Opfer der Bestie geworden. Wir ermitteln weiterhin für Euch, werte Leser.

Ferdilas Zollmeister (mk)

Der Trutzbund der Mirdiner Adelsschaften und die Ziele des Wojwoden von Mirdin

Dieser Verbund der Rittergüter Mirdin, Syrvalden und Arvalecht

sowie zweier Frankfreischaften ersetzt teilweise die Grafschaft Mirdin, welche bis in die Zeiten Kasimirs III. eine wichtige Rolle in der Politik Nostrias spielte. Im Jahr 1802 d.U. wurde diese nach dem Tode des letzten Waldgrafen Ansgamyr von Mirdin faktisch aufgelöst, ihre einzelnen Gebiete waren fortan unmittelbar dem nostrischen König lehenspflichtig, da dieser den Titel eines Mirdiner Waldgrafen annahm. 1863 dann rief Kasimir IV. den *Adelsbund Mirdins* ins Leben, einer Forderung der dortigen Kleinaldigen nachkommend. Seit 1867 ist der Adelsbund als Trutzbund bekannt und

Wojwoden von Mirdin

betreibt zunehmend eine eigensinnig-traditionalistische, von den Verhältnissen in der Hauptstadt unabhängige Politik. In diesem Jahr 1881 nun ist auch die Frankfreischaft Lherinsdunkel erneut Teil des Trutzbundes. Das Gebiet hatte sich unter dem Vater der heutigen Herrscherin Selina Mirianeth vom Rittergut Mirdin abgespalten. Noch gibt es aber auch Widerstand von anderen Rittern Mirdins, die ihre Lehen nicht dem Trutzbund unterordnen.

Varigio Belafin von Mirdin (*1844 d.U.) hat sich eindeutige Ziele gesetzt: der erste Schritt war die Aussöhnung mit dem

abtrünnigen Familienzweig in Lherinsdunkel.

Die militärische Aktion gegen Klingenfobar stellt vor allem ein Machtbeweis dar, der dieses neue Bündnis festigen soll. Als nächstes plant Varigio die Erstarkung des Trutzbundes und schlussendlich die Restauration seiner Familienherrschaft über die Grafschaft.

Der Konflikt zwischen dem Trutzbund und Klingenfobar soll exemplarisch für die vielen Kleinkriege stehen, die immer wieder zwischen den Landadligen Nostrias ausgetragen werden. Wie das Ganze weitergeht, darüber werden die folgenden Ausgaben des Beleman Aufschluss geben.

(jm)



Ein Ende mit Schrecken

Szenariohintergründe für die Seuche in Nostria

Weitere Informationen zum Wirken der Blauen Keuche sind im **Aventurischen Boten 106** und natürlich in dieser Ausgabe des **Beleman** zu finden, eine Beschreibung von Nostria-Stadt in der Spielhilfe **Unter dem Westwind**. Die folgende Zeitleiste ist nur als Vorschlag gedacht – gestalten sie die Ereignisse so, wie es ihnen am besten erscheint. Selbstverständlich handelt es sich hierbei ausschließlich um Meisterinformationen.

Zeitleiste der Blauen Keuche

Praios 1027 BF

Auf der Königsburg in Nostria versammeln sich Hofstaat und ein kleiner Teil des Landesadels am Sterbebett des Monarchen Kasimir IV. Kasmyrin. Konspirative Intrigen, wilde Duelle und wüste Ausschweifungen bestimmen das Geschehen.

14. Rondra

Während des alljährlichen Königsturniers (ausgetragen auf einem offenen Feld nahe der Königsburg) fällt der Ritter Frenghion von Schleienhort während des Lanzenganges tot vom Pferd. Panik lässt Kombattanten wie Zuschauer fliehen: den Adel auf die Burg, das einfache Volk zurück in die Stadt. Kurz darauf wird im Namen des Königs der *Erlasz, dye Blaue Keuche betreffend* (mal wieder) in Kraft gesetzt. Kein Bürger darf fürderhin die Stadt verlassen oder sich dem Harodfelsen auf mehr als zwölf Schritt nähern. Es kommt zu Unruhen in der Bevölkerung, aber noch hält die Nostrische Wehr die Ordnung aufrecht. Wer es kann, verlässt die Stadt noch an diesem Tag.

15. Rondra

Viele Turnierbesucher klagen über Fieber, Husten und stechende Schmerzen im ganzen Körper. Auf der Königsburg herrscht Ratlosigkeit, einige Adlige ergehen sich in endlosen Banketten und Besäufnissen, während Misstrauen und Paranoia zunehmen. Am Lyngwyner Tor kommt es zu Ausschreitungen, mehrere Menschen sterben bei dem Versuch, aus der Stadt zu fliehen.

18. Rondra

Prinzessin Yasmina Aaraloth Kasmyrin entschläft als erstes Mitglied der Königsfamilie in ihrem Gemach. Die Panik unter den anwesenden Adligen erreicht einen Höhepunkt, es kommt zu heftigen Auseinandersetzungen, Schuldzuweisungen und Beleidigungen machen die Runde. In der Stadt sind die ersten Todesopfer zu beklagen.

20. Rondra

Das Sterben beginnt im großen Maße. Betroffen sind alle Stadtviertel und Bevölkerungsschichten. Erste spontane Plünderzüge formieren sich. Ein Gutteil der Stadtwache setzt sich ab. Der Fürst-edle Ebonius von Trontsand wird zusammen mit einigen weiteren Küstenadligen in einen Kerker gesteckt, nachdem der Hofmedicus ihn - fälschlicherweise - als originären Seuchenträger ausgemacht hat.

21. Rondra

Droderon von Ingvalsrohden wird von Bogenschützen niedergestreckt, als er versucht mit seinem Gefolge die Burg zu verlassen. Die Priesterschaften von Peraine und Travia vereinen ihre Kräfte und richten ein Spital ein, in dem die Erkrankten behandelt werden.

23. Rondra

Rondriane von Sappenstiel trifft nach einem Gewaltritt von zwei Tagen in Nostria ein, nachdem Nachricht von der Seuche nach Harmlyn gelangte. Sie sammelt die verbliebenen Soldaten der Nostrischen Wehr um sich und sorgt schnell für Ordnung im Umland der Stadt.

25. Rondra

Orasilas von Kendrar stirbt an der Seuche. In der Rechtsstadt werden mehrere Großbürger von den *Grünkappen* getötet, ihre Häuser geplündert. Brände in der Linnewebergasse in Verminshus sorgen für große Verwüstungen.

26. Rondra

Ein alter Mann mit weitem Mantel und Gong schreitet durch die Straßen der Stadt und verkündet apokalyptische Botschaften. Am nächsten Tag verbrennt er sich selbst auf dem zentralen Freiheitsplatz. Im Fürstlich Nostrischen Archiv bricht ein Feuer aus, daraufhin werden viele alte Dokumente und Archivalien von verschiedenen Gruppen entwendet.

27. Rondra

Im zweiten Burghof spielen sich bizarre Szenen ab, als geschwächte Anhänger Kasimirs eine Gruppe thuranischer Adlige zu den Schuldigen an der ‚Misere des Königreiches‘ erklären und sich in einen sinnlosen Kampf stürzen, der von allen Beteiligten unter größten Qualen ausgetragen wird.

28. Rondra

Der dritte Prinz Peregion Kasmyrin stirbt durch selbst verab-



reiches Gift, nachdem die Blaue Keuche bei ihm ausgebrochen ist. Die Druckerei Tommelstomp und Tochter fällt Plünderern zum Opfer, die unter anderem die wertvollen Druckstöcke entwenden.

30. Rondra

Die Travia-Geweihte Esyndia Travinoleth Fennbrachen stirbt im Spital ihres Tempels. Als ein Räuberhaufen versucht, sich über den Hafen aus der Stadt abzusetzen, werden die Ganoven von den Köpendaalern überwältigt und unter Wasser ertrunken, die Leichen auf dem Freiheitsplatz zur Schau gestellt.

1. Efferd

Stille liegt über Nostria. Die meisten Menschen harren in ihren Häusern aus, nur gelegentlich streifen einsame Gestalten durch die Straßen. Gestorben wird weiterhin, allein an diesem Tag gibt es 32 Tote.

3. Efferd

Weiterhin wagt sich kaum mehr jemand auf die Straße. König Kasimir Kasmyrin haucht sein Leben in Anwesenheit einiger Getreuer aus. Ein heftiges Unwetter zieht über der Stadt hinweg.

5. Efferd

An diesem Tag sind 53 Tote zu beklagen: die Seuche hat ihren Höhepunkt erreicht. Ein Wiedergänger wandelt durch die Straßen. In einer grotesken Zeremonie bitten einige Adlige den Prinzen Andarion Kasmyrin, die Königswürde anzunehmen, dieser lehnt jedoch ab.

6. Efferd

Kandor von Arraned (eigtl. Kunvard von Eichdamm), ein andergastischer ‚Spion‘ in Nostria, gelingt die Flucht aus der Königsburg, nachdem er Prinz Andarion Kasmyrin im Schlaf meuchelte. Bei dem Versuch ein Fuhrwerk zu stehlen wird er auf dem Kasmyrinplatz von einer verhüllten Gestalt im Kampf getötet.

8. Efferd

Die unermüdlichen Anstrengungen der Geweithenschaft tragen endlich Früchte. Die Zahl der Toten an diesem Tag geht stark zurück, Neuerkrankungen werden keine verzeichnet. Prinz Kasimud ben Kasimir stirbt.

14. Efferd

Der letzte verbliebene Adlige, ein Uffiziar, stirbt auf der Königsburg. Einige wenige Stadtbewohner wagen sich wieder auf die Straßen, in denen sich Leichenstapel, Unrat und Plündergut gesammelt haben.

17. Efferd

Das letzte unmittelbare Todesopfer durch die Seuche ist zu beklagen.

21. Efferd

Rondriane von Sappenstiel lässt die Stadttore öffnen, nachdem die Peraine-Priesterschaft von den Stadtmauern aus das Ende der

Seuche verkündet. Eine Gruppe von Soldaten und Adepten der Akademie inspizieren die Königsburg und finden keine überlebenden Adligen, einzig einige Pagen und Zofen haben die Seuche auf dem Harodfelsen überstanden.

Die großen Verbrecherbanden

Spontane Plünderzüge und viele kleine Raubaktionen sind kennzeichnend für die zweite Hälfte des Rondramondes in Nostria. Während die *Grünkappen* in dieser Zeit kräftig dabei mitmischen (und im Laufe dieser Tage von einer kleinen Diebesbande zu einer veritablen Macht im Stadtgeschehen anwachsen), halten sich die *Köpendaalern* aus dem Geschehen in der Stadt raus. Im Hafen führen die Schmuggler ein hartes Regiment und fordern hohe Tribute von allen jenen, die von ihrem Territorium aus die Stadt verlassen wollen. Doch *Lynia Köpendaal* sieht sich noch immer als eine ehrbare Nostrianerin, und sich in Zeiten größter Not am schwindenden Reichtum der Stadt zu vergreifen, wagt sie nicht.

In anderen Landesteilen

In *Varnyth*, dem größten Ort des nostrischen Seenlandes, treffen am 25. *Rondra* zwei Dutzend Flüchtlinge aus Nostria ein. Sie werden von der örtlichen Peraine-Priesterin *Nella Frinshof* zum Mynmiansee geführt, wo sie zwei Monate ausharren, bei karger Verpflegung zwar, aber auch unbehelligt von der Seuche und anderen Menschen.

An der nostrischen Küste kommt es dagegen zu Kämpfen, da der Ritter *Jagio von Landerwall* seinen Untergebenen befiehlt, mit Waffengewalt gegen alle Reisenden aus Süden vorzugehen, ob nun aus Nostria oder nicht. Vor allem einige kleinere Söldlingsgruppen müssen sich willkürlicher Angriffe erwehren.

Das größte Flüchtlingslager entsteht in der Nähe des Ortes *Elger* an der Tommel. Rund 110 Männer, Frauen und Kinder harren hier für drei Monate aus, misstrauisch beäugt von den Bewohnern Elgers, die jeden Kontakt meiden. Gegen Ende des Traviamondes bricht knapp die Hälfte von ihnen auf und macht sich auf den Weg zurück in die Hauptstadt. Die restlichen Flüchtlinge gründen eine Siedlung, die schon im nächsten Winter teilweise von Stürmen verwüstet wird (siehe Seite 27 in diesem Beleman).

Mehr zur Situation jener Flüchtlinge, die sich bis nach Thorwal durchschlagen, ist in der Thorwal-Standarte auf den Seiten 59 & 60 zu erfahren.

Insgesamt gelingt rund 480 Nostrianern die Flucht aus der Stadt, von denen jeder zehnte stirbt. Eine Ausbreitung der Seuche auf die Landbevölkerung kann jedoch verhindert werden.

(jm)

VERRÜCKTER IMMANSOMMER

ROVAMUND. Es war geschafft: *Steinern Rovamund*, Immanmannschaft des Hauptortes des Thorwaler Jarltums Steineikiskov, hatte sich im Wettbewerb um die Thorwaler Immanliga gegen die *Berserker* aus Breida durchgesetzt. Nun waren sie gemeinsam mit vielen anderen aus dem Dorf im Frühjahr in die Baronie Otterntal in Albernia geeilt, um dort gegen die Orks zu streiten. Als sie sich in Havena wieder Richtung Heimat einschifften, war die Spielzeit allerdings schon im Gange – ohne die *Steinernen*, da der Kern der Mannschaft nicht zur Verfügung stand. So war die Enttäuschung in Steineikiskov natürlich grenzenlos, denn gerade Rovamund hatte in den letzten Jahren massive Anstrengungen unternommen, um zur absoluten Hochburg des Imman zu werden.

Schon seit Jahrzehnten wurde der Kork der Steineiche, die der Umgebung ihren Namen gegeben hat¹, in Rovamund zu den Kugeln, den Immanbällen geformt. Geradezu ebenbürtig an Wichtigkeit sind die ausgedehnten Eschenhaine entlang des Rovals, die das Material für die Schläger liefern. Inzwischen gelten die Rovamunder Immanschläger als die qualitativ besten in Thorwal und die hier gefertigten Bälle sind Spielgerät bei allen wichtigen Turnieren. Dazu stellen die wichtigsten Sippen des Ortes seit Jahren zusammen eine der besten Immanottajasko der Region, die in kleineren Jarlsspeelen² des Südens immer wieder den Großen einige Probleme bereitet.

Das Immanhjalding ließ sich mit keinerlei Bitten und Versprechungen erweichen: Rovamund blieb diese Spielzeit außen vor. Wochenlang war die Stimmung gedrückt, bis schließlich Tsafried Kasparson, der Hetmann von Rovamund, auf den erlösenden Einfall kam: Warum sollte man nicht auf Sigling gehen und sich da-

bei nach Möglichkeiten umsehen, dass eine oder andere Spielchen zu veranstalten? Es war zwar schon recht spät im Jahr, um noch mal auf große Fahrt zu gehen – aber gesagt, getan. Die vorhandenen Tauschwaren wurden auf den größten verfügbaren Knorr geladen und man ging auf Handelsfahrt. An Bord waren die Immanottajasko, einige erfahrene Händler des Ortes und ihre Fracht, vor allem Bauholz, Getreide, Fässer mit Brandt und Bier, Honig, Wachs, Immanschläger und -bälle, kurzum alles, was in Rovamund über

Auf dem Meer der sieben heidelbeerstreifte Segel gesetzt und die Küstendörfer



Albernias und Windhags sollten einen der merkwürdigsten Sommer erleben, die der Immansport je gesehen hatte.

Zuerst fing alles ganz harmlos an: Der Knorr lief auf den Strand auf und die Besatzung schaffte die Ware von Bord, präsentierte sie am Strand und die Handelsgeschäfte wurden getätigt. Schließlich hielten es aber die Spieler nicht mehr aus, schnappten sich Esche und Kork und spielten sich auf einer nahen freien Fläche ein, ohne sich um die verwunderten Blicke der Dorfbewohner zu kümmern. Waren die Handelsgeschäfte so etwa eine Stunde später abgeschlossen, machten sich Aslaif Asmussen, Hetmann von *Steinern Rovamund*, mit einem seiner Spie-

ler auf und forderte das Dorf zu einer Partie Imman. Je nachdem, wie dort so die Lage war, stand den Dörfnern Freude oder – was meist der Fall war – völliger Unglaube ins Gesicht geschrieben, was für unzählige Heiterkeitsausbrüche bei den Nordleuten sorgte.

Sollten die Dörfler auftauen und auf die Bitte eingehen, wurde sofort ein Spiel veranstaltet, in dessen Anschluss die Immanbesessenen aus Dankbarkeit ein, zwei Fässer springen ließen, sich ansonsten gut benahmen und bis in den Abend hinein feierten. Nachdem am nächsten Tage noch das ein oder andere gehandelt wurde, bestieg die merkwürdige Handelsgruppe wieder ihr Schiff und steuerte das nächste Dorf an, das gerade verlassene Dorf um die Erfahrung reicher zurücklassend, dass Thorwaler nicht immer nur Händler oder Piraten sind.

Sollte sich ein Dorf dem Spaß komplett verweigern, war die gute Stimmung bei den Rovamundern dahin. Solchen Unwillen beantworteten sie, indem sie vom Dorfrand aus ein Zielschießen ins Dorf hinein veranstalteten. Hierbei ging meist einiges zu Bruch und auch manches Kleinvieh überlebte die scharf geschossenen Korkkugeln nicht. Anschließend tobten sie sich mit ihren Immanschlägern am einen oder anderen Kornspeicher aus, sammelten ihre Bälle wieder und das erlegte Kleinvieh als Verpflegung ein und segelten davon.

Einmal, im Windhagschen, kam es sogar, dass ein vorgewarnter Dorfhetmann vom Baron Milizen zur Unterstützung gegen die „Unholde“ erbat. So wurden die Immanverrückten am Strand schon von einer Gruppe gut gerüsteter Rekker erwartet. Dies erfreute die *Steinernen* durchaus, denn während die Dorfmansschaften meist hoch verloren und in eher seltenen Fällen Ehrentreffer erzielten, waren die Milizen ein würdigerer Gegner. Es dauerte lange, bis Asmussen den Dorfhetmann überzeugt hatte, dass sie nur ein we-

¹ „Steineichenwald“ heißt in der thorwalschen Zunge Steineikiskov

² Wettspiele innerhalb einer begrenzten Region Thorwals, meist ein oder zwei Jarltümer



Thorwal-Standardarte

nig Handel treiben und vielleicht noch ein Spielchen Imman hinterher spielen wollten.

Weiß Swafnir, wie er es geschafft hatte, aber der Anführer und seine Miliz rüsteten sich ab und nahmen ihre Schläger entgegen. Es wurde noch ein lustiges Spielchen, und die Steineichenwalder zeigten einen Scherz nach dem anderen. Zwar gewannen sie auch diesmal, aber wenigstens gegen einen Gegner, der durchaus zu kämpfen verstand. Bleibt zu erwähnen, dass hier die Handelsgeschäfte nicht überwältigend liefen, da der Baron einen deutlichen Zoll erhob.

So zog die verrückte Ottajasko den ganzen Sommer über die Küste hinab, handelte fleißig und kam zu ihren Spielchen. Schließlich wartete Aslaif Asmussen mit einer Überraschung auf: Auf dem Rückweg aus Otterntal (siehe MENSCHENRAUB AUFGEKLÄRT Seite 6 ff.) hatte er sich in Havena heimlich von seinen Mannen abgesetzt und sich mit dem Anführer der *Havena-Bullen* getroffen. Mit dem Hetmann der weitgerühmten Mannschaft aus

der Hauptstadt Albernias wurde damals ausgemacht, sich bei Gelegenheit auf ein Spiel zu treffen. Nun sei es an der Zeit, in Havena „anzuklopfen“ und dieses Spielchen auszutragen. Die Handelsfahrt war bisher gut gelaufen und es war an der Zeit, nach Hause zu kommen, bevor der Ingval Eis führte.

Keine Frage, dass sich seine Jungs und Mädels dies nicht zweimal sagen ließen und unter großem Gejohle Havena schnellstmöglich anliefen. Das Spiel fand in Havena und Umgebung große Beachtung, da es seit Monaten das erste Spiel der *Bullen* gegen einen Gegner aus Thorwal war und auch die Rovamunder hatten lange keinen Gegner von solcher Klasse. So erfreute sich das Spiel der *Bullen* gegen die Verrückten großer Beliebtheit und die Ränge rund um den Immanplatz quollen über.

Das Spiel gestaltete sich als äußerst spannend. Beide Mannschaften hatten Torchancen zuhauf und nutzten sie zur Freude der Zuschauer, die ein trefferreiches Spiel erlebten. Die Führung wech-

selte vor und nach der Halbzeit ständig. Nach den zwei Stunden Spielzeit stand es überraschend, doch verdient, Unentschieden und so ging das Spiel in die Verlängerung. Kamen die Zuschauer in der regulären Spielzeit vor Torjubel kaum zur Ruhe, belauerten sich die Gegner in der Verlängerung nun gegenseitig. Dies war für Kenner zwar ein taktischer Hochgenuss, aber während des nächsten Glases passierte rein gar nichts. Schließlich war es ein satter Schuss Jurge Ragnildsons aus der zweiten Reihe, der wie am Strich gezogen unhaltbar hinter der Torfrau der *Bullen* im Geviert einschlug: 35 – 32 für Rovamund.

Nach diesem legendären Spiel sollte sich noch eine lange Nacht anschließen, wo viel gelacht, gesungen, getrunken und gefeiert wurde. Zwei Wochen später kehrten die Rovamunder befriedigt wieder zu Hause ein und hatten sich zudem an der Westküste einen Ruf erworben: „Die Imman-Thorwaler“. Mancherorts eher als „Die Imman-Wahnsinnigen“.

(jre)

Swafnir zu Ehren...

OLPORT. Es war der 26. Tag im Schlachtmond des Jahres 2653 nJL, einer der ersten kühleren Tage des Jahres. Trotz eines frostigen Osdawinds und dem ersten Raureif auf den Grashalmen befand sich heute alles in Bewegung, etwas abseits des nordthorwalschen Herzens - der alten Hafenstadt Olport. Einen guten Fußmarsch außerhalb, an dem Flecken Erde, wo die hiesigen Ottajaskos seit Generation ihre Schiffe anfertigen, gedachte man nämlich heute, einen ganz besonderen Tag zu feiern. Und so hatte sich nicht umsonst die halbe Stadt an dem, jüngst mit dem Namen *Gemeinschaftswerft* bekannt gewordenen Platz versammelt. Aus gutem Grunde hatte man die verschiedenen Schuppen, Werkstätten und allem voran die reichbeschnittene Halle des Schiffsbauplatzes fein zu Feierlichkeit und Feste hergerichtet, allüberall grobe Holzbänke

und -tische aufgestellt und neben STURMTROTZ-WASKIR, dem hiesigen Dinkel-

brand, und dem dunklen RANGOLD-BIER allerlei Leckereien und Delikatessen mitgebracht und aufgereiht. Es gab Großes zu feiern, das wohl! So sollte der prachtvolle Ochse also zu Recht seinen Platz über dem Feuer finden, das bereits entfacht wurde - obwohl es doch noch gar nicht an der Zeit war. Noch waren schließlich nicht alle Arbeiten erledigt, noch konnte man sich nicht völlig frei dem Genuss von Met, Bier, Fleisch und der gesüßten OLPORTER GRÜTZE hingeben. Zumindest nicht ein jeder konnte dies, denn einige der großen Versammlung von mehreren hundert Thorwalern schufteten noch immer fieberhaft, darunter einige Handwerker der städtischen Ottajaskos der Sturmtrötzer, Funkenschläger und Hammerfäuste. Die übrige Gesellschaft, bestehend aus weiteren Mitgliedern, Freunden und Verwandten der genannten

Schiffsgemeinschaften - darunter die Manreker Firnglanz-Ottajasko, sowie die Seetiger-Ottajasko aus Ifirnet - gab sich bereits ausgelassen dem guten Essen und Trinken hin, plauschte in kleineren und größeren Grüppchen und erwartete mit großer Spannung den Beginn des eigentlichen Anlasses der Feierlichkeit: Den Beginn der großen Olporter Schiffsweihe!

Neben den Gerüchen der verschiedenen Speisen war es vor allem der starke Duft von frischem Holz und Kiefernharz, welcher an diesem Swafnirsdag in der Luft lag: Überall wurde noch eifrig gezimmert, letzte Planken mit Hobel und Handbeil in Form gebracht und mit zurechtgeschnitzten Holznägeln an den beiden in der Mitte des etwa 60 Schritt durchmessenden Platzes auf Helling gelegten Ottas festgemacht. Ein gutes halbes Jahr war nun vergangen, seit dem Beginn der Bauarbeiten an den zwei Drachenschiffen: Im Frühjahr 2652 nJL entschloss sich zunächst lediglich die Funkenschläger-

Thorwal-Standardarte



Ottajasko für den Bau einer neuen Otta unter Anleitung von Schiffsbaumeister Tjalf Lingardson und einigen weiteren Handwerkern der Sturmrotzer-Ottajasko. Als Gegenleistung erhielten die Sturmrotzer Zimmerleute für ihre Dienste über den Sommer hinweg ganz hervorragende neue Äxte aus den Schmieden der Funkenschläger. Binnen kürzester Zeit gesellten sich jedoch noch während des Saatmondes 2652 nJL auch die Hammerfäuste in der Werft hinzu und begannen ihrerseits den Bau einer Otta unter dem alten Asleif *Drachenmeister* sodass der Versammlung an diesem Tage eine Großweihe der beiden Drachenschiffe, ein einzigartiges Ereignis, bevorstand.

Der eigentliche Bau der beiden Langschiffe erstreckte sich ob der Vielzahl anderer Tagewerkes, dem die Handwerker nachzugehen hatten, über den gesamten Sommer – bis zum 26. des Schlachtmondes, dem heutigen Tag der Taufe. Während einige mit dem Ende des Frostes vergangenen Jahres also bereits mit geschliffenen Äxten in die dichten Wälder des olporter Hinterlandes hinauszogen und auf Anweisungen der beteiligten Schiffsbaumeister hin erste Stämme von Kiefer und Föhre schlugen

und von Zweig- und Borkenwerk befreiten, brachten andere noch die Saat auf die Felder aus, kümmerten sich um Vieh, Haus und Hof. Die beiden Mastbäume wurden natürlich unter ganz besonderer Sorgfalt ausgesucht, wobei der alte, mürbische *Drachenmeister* der Hammerfaust-Otta-jasko seine Leute mit seinem ständigen Gezeter, „die Stämme sollten auch ja nicht beschädigt werden“, und einer tagelangen Wanderung durch das dichteste Unterholz der urwüchsigen, nordthorwalschen Wälder – auf der Suche nach einem geeigneten Mast – beinahe in den Wahnsinn trieb. Kjetil Gundridson, Steuermann der alten *Feuermaid* hierzu: „Nee, nee, war das eine Plackerei, bei Swafnir! Aber zum Glück wird's wohl Asleifs letzter Schiffsbau sein, mittlerweile ist er wirklich langsam zu alt dafür.“ Und in Anbetracht dieser Tatsache hielt sich die

Stimmung dann auch mehr oder weniger über der Wasserlinie. Besonders mit den Arbeiten in der Werft wurde die Laune der Beteiligten immer besser, und so manch' einer hatte noch das letzte Lied eines reisenden Skalden, der über den Winter im heimischen Ottaskin verblieb, auf den Lippen. Schließlich nahmen die Rumpfe der beiden Drachen allmählich Form an, während zugleich damit begonnen wurde, das schwere Segeltuch zu fertigen und Walrosse zu jagen, aus deren Haut die Takelage der neuen Schiffe gedreht werden sollten. Die beiden Drachenköpfe, welche im Geheimen von den beiden Schiffsbaumeistern (und Kjaran, dem Nachfolger Asleifs) geschnitzt

wur-



den, sollten erst mit der heiligen Weihe vor aller Augen offenbart werden, und so blieb der Bau bis zur letzten Stunde selbst für die Mitglieder der drei beteiligten Ottajaskos spannend.

Viele der angereisten Gäste, die in den verschiedenen Ottaskins der Stadt unterkamen, waren bereits vor einigen Tagen erschienen, um den alten und tapferen Krieger Hanjefoske und seine gefallenen Streiter auf ihre letzte Reise zu geleiten (vgl. THORWAL STANDARDTE #22) und gemeinsam mit Funkenschlägern und anderen *Hanje* zu Ehren die Thins zu erheben. Die Firnglänzer, deren greiser Hetmann durch den Drakkarführer Bjerbold vertreten wurde, brachten zur Trauerfeier eine besondere Spezialität ihrer Heimatinsel mit: MANREKER SPÄTLESE ROTHERBST, den angeblich „leckersten Wein Deres“, der jedoch nicht überall Gefallen fand... Die

mit den Firnglänzern teilweise verschwägerten Funkenschläger taten jedoch so gleich einen Handel über einige Fässer ab und waren ob dieses Mitbringsels sehr erfreut.

Überschattet wurde der Abschied von den gefallenen Funkenschlägern durch folgendes Ereignis: Am Morgen des 23. musste man während eines *Ausfluges* zur Gemeinschaftswerft grausames feststellen. Drei zurückgelassene Wachen wurden bei den Schiffen, welche von wuchtigen Axthieben hier und dort – anscheinend willkürlich – beschädigt waren, in ihrem eigenen Blut aufgefunden, aufs übelste zerstückelt; der flinke Hjergi gar mit einem monströsen Orkbeil im Rücken. Die kalte Wut packte jeden, der dieses traurige Bild sah. Doch galt es, einen kühlen Kopf zu wahren: Um

einen Sa-botageversuch konnte es sich ob der nicht zu übersehenden Wahllosigkeit im Vorgehen der Angreifer nicht handeln, ein Raubüberfall hätte sich aber vielmehr in der Stadt oder bei einem reisenden Händler angeboten; zumal Silberreife, Münzen und auch die funkelneugelneuen Waffen der Wachen noch an Ort und Stelle lagen. In letzter Zeit hörte man aus der nahen Umgebung Olports auch nichts über marodierende Schwarzpelze.

Sogleich wurden dennoch Suchtrupps gebildet, die also die Fährte der mysteriösen Angreifer aufnahmen, doch recht bald erfolglos wieder abbrechen mussten: Die Spur verlor sich in Richtung Norda, in der Umgebung fand sich niemand. Es blieb ein Rätsel, was dieser hinterhältige Angriff zu bedeuten hatte. Gerade die Funkenschläger waren ratlos und dunkle Stimmen sprachen bereits davon, dass „der Neubeginn nach den Kämpfen mit dem Drachen für die Funkenschläger unter keinem glänzenden Stern stehe und Swafnir sich von ihnen abgewandt hätte und nun vielleicht auch das neue Schiff bald zu sich holen würde.“ Dem zum Trotz beschleunigte man kurzerhand die letzten Arbeiten, um die Schäden wieder wett zu machen, und verdreifachte zusätz-



lich die Wachen, auch wenn zunächst ein unwohles Gefühl zurückblieb. Schließlich schritt man aber fleißig voran und drei Tage darauf, am Swafnirsdag wurde endlich die große Weihe zu Ehren des Inselgleichen ohne weitere Zwischenfälle zelebriert.

Als die Arbeiten und Reparaturen der verursachten Schäden schließlich dem Ende entgegengingen, jubelte die versammelte Gesellschaft auf, Jauchzer entführen den Handwerkern der Funkenschläger und Hammerfäuste, ein großes Moment stand bevor. Endlich sollte die Weihe beginnen. Zunächst einmal mussten die beiden Ottas zu Wasser getragen werden, wobei ein jeder mithalf: Die Jungen stemmten Planken und Kiele auf die Schultern, die Alten bildeten ein wegweisendes Spalier und gaben Acht, dass auch nichts schief lief und niemand ins Straucheln geriet, während die Schiffe langsam an das leicht abschüssige Ufer des Nader herangetragen wurden. Würde jemand stürzen? Eine große Spannung und Erwartung lag zuerst drückend in der Luft. Doch Swafnir war mit den Trägern, alles verlief reibungslos. Schließlich folgten einige leichte Wellen einem ordentlichen Platzen und Glucksen – das ruhige Wasser des Flusses hatte die Schiffe umfangan. Wieder brach die Begeisterung nun lautstark aus den Nordleuten heraus. Die Freude über die nun gipfelnden Erfolge und harten Arbeiten der letzten Monde war riesig!

Nun wurden die Drachenköpfe herangetragen, welche die beiden Ottas erst zu richtigen Langschiffen machen und allen von der Größe der Hjäldinger künden sollten. Großes Staunen spiegelte sich da in vielen Augen von Klein und Groß, ein Raunen machte die Runde, denn ganz besondere Kunstwerke waren es, die unter den Händen der Schiffsbaumeister entstanden waren: Die Otta der Hammerfäuste sollte fortan von einem filigranen, wolfgesichtigen Kopf geziert werden, die der Funkenschläger von dem wahrhaftigen Schädel des in den Grauen Bergen getöteten Drachenscheusals, welcher selbst – reichbeschnitzt – kunstvoll mit

einem ebenso fein beschnitzten Vordersteven verbunden war. Alle waren sich einig: Die Köpfe würden die Horasier, das Hranngargezücht, wie auch alle anderen Feinde das Fürchten lehren und die Schiffe und ihre Mannschaften vor allem Unbill bewahren!

Als die Drachenköpfe schließlich eingesetzt waren, traten Swangard Jurgasdotter, die alte Swafnirgeweihte der Sturmrotzer, und Hakon Trondesson, der die gleiche Aufgabe bei den Hammerfäusten versah, vor die Anwesenden. Schnell wurde es ruhig, denn nun sollte die traditionelle Zeremonie und Schiffsweihe beginnen. Die Priester des Inselgleichen schritten beide über die jeweilige Bordwand hinweg und betraten die Planken der neugebauten Ottas. Zusammen sprachen sie: „Swafnir lehrte uns den Schiffsbau, die Seefahrt und die Kunst des Krieges. Ihm verdanken wir alles und ihm wollen wir diese Ottas weihen. Mögen sie stets den Stürmen trotzen, den Feinden der Hjäldinger den Tod bringen und immer einen sicheren Hafen finden!“

Auf diese kurze Weise folgte die eigentliche Weihe. Die Hände kurz gen Himmel erhoben begann Swangard zu sprechen, während Hakon nacheinander aus einer reich verzierten Schale heiliges Wasser auf Planken, Mastbäume und Drachenköpfe der beiden Ottas träufelte.

„Dir Swafnir weihen wir diese Ottas, gebaut, wie Du es den Hjäldingern einst gelehrt hast! Möge der Mut ihrer Rojer niemals sinken und sie stets mit voller Stärke gegen Deine Feinde ziehen lassen! Mögen diesen Ottas stets günstige Winde in die Segel wehen und sie den wildesten Stürmen und gewaltigsten Wellen trotzen. Verleihe ihnen die Kraft, den Dienern Hranngars entgegen zu treten und sie zu zerschmettern. Segne, Swafnir, diese Ottas, Dir zu Ehren sollen sie die Meere befahren und Deinen Ruhme mehren!“

Nun stimmte Swangard ein altes, heiliges Lied aus dem Norda an und wer es kannte, sang zu Ehren des Inselgleichen seine Verse mit. Es kündete von der Größe Swafnirs und ein jeder war sich sicher, dass der Walgleiche die Otta angenom-

men hatte und seine Fluke schützend darüber halten würde. Die Skalden ließen Laute und Harfe erklingen und während man den Sang noch fortführte, folgten schon die ersten den Geweihten des Swafnir und betraten die Planken der neuen Ottas.

Nun folgten die ersten Fahrten der beiden Ottas, sowie die Namensgebungen, welche an Bord der *Drachenfeuer*, dem Schiff der Funkenschläger durch Swangard, an Bord der *Wolfsfang*, durch Thorid Eiriksdotter, die Hetfrau der Hammerfäuste mit ihrem eigenen wohlgefüllten Thin vollzogen wurde. Die mit weit mehr als der normalen Mannschaft besetzten Ottas ruderten langsam den Strom des Nader hinauf, während beim Schiffsbau- platz noch die letzten Vorbereitungen für die ohnehin längst begonnene Feier getroffen wurden. Funkenschläger und Hammerfäuste maßen sich auf der Rückfahrt zur Werft noch in einer kleinen Regatta – die von allerlei Getränken beeinflusste Wettfahrt war jedoch mehr als ein Reinfall. Trotz allem hatten alle Beteiligten ihre Freude daran, und das war schließlich auch das wichtigste, das wohl!

Während die Stimmung immer ausgelassener wurde und man sich eifrig an trefflichem Essen und Trinken erquickte, war für die *Feuermaid*, die alte Otta der Hammerfäuste noch einmal ein besonderer Moment gekommen: Hjalmar, der Sohn vom alten Hakon, und Inga aus Raskirs Sippe sollten in die Schiffsgemeinschaft aufgenommen werden. Die letzte Woche hatten sie in voller Ausrüstung nur auf dem Schiff gelebt und auch nur den üblichen Proviant gehabt, um sich schon mal an das Leben auf See zu gewöhnen. Die Zeit hatte man ihnen mit allerlei Neckereien vertrieben, ehe sie an diesem Morgen noch einmal den Swafnirtempel in der Stadt besuchten, um sich den Segen Swafnirs durch den Diar Starkad zu holen. Nun galt es für sie, die eigentliche Prüfung zu bestehen und so tauchten sie nacheinander mit Axt und Thin der Länge nach unter der Otta hindurch – bei der Kälte keine einfache Aufgabe! Doch beiden gelang es ohne weiteres und zur

Thorwal-Standardarte



Aufwärmung gab es danach erst mal ein ordentliches Thin Feuer. Als letztes mussten sie nun noch ihren Platz an Bord erkämpfen: Beim Mast der Otta standen jedem der beiden 3 unbewaffnete Gegner gegenüber, an denen vorbei sie zum Heck gelangen mussten, um ihre Seekisten zu erhalten, womit sie dann vollwertige Mannschaftsmitglieder waren. Natürlich hat niemand versucht, die beiden Neuen ernsthaft aufzuhalten, aber ohne ein paar derbe Knüffe für beide Seiten wär's ja

auch kein Spaß gewesen.

Anschließend wurde weiter gefeiert und ordentlich dem Waskir zugesprochen. Abseits dessen fanden jedoch, in Erinnerung an das letzte Herbsthjalving (2652 nJL), auch noch einige Beratungen zwischen den Hetleuten des Nordas statt, welche die vermehrte Präsenz von Walgängern in Ifirns Ozean betrafen. Hjalske Walreiter von den *Seetigern* aus Ifirnet gewann hierbei eine Menge Zustimmung, was die Bekämpfung der Trankocher und

Harpunenschlächter anbelangt und so sagten nicht nur Sturmtrötzer und Hammerfäuste, sondern auch die Firnglänzer zu, sich einer „Walmörderjagd“ im Frühling 2653 nJL anzuschließen.

Hjalske: „Die Feinde Swafnirs und seiner Kinder werden für ihre Taten bluten, beim Inselgleichen!“

Das wohl, Hjalske, das wohl! Wir sind gespannt auf Neuigkeiten aus Nordthorwal.

(mab/mib/sw)

Meisterinformationen

Der im Text erwähnte Angriff auf die *Gemeinschaftswerft* bzw. die drei Wachen bei den Schiffen steht in Verbindung mit dem Abenteuer DIE DUNKLE HALLE und lässt sich in diesem Zusammenhang und mit Kenntnis der Abenteuerinformationen erklären und nachvollziehen. Es handelt sich

jedoch nicht um einen offiziellen Abenteueranteil, der beschriebene Angriff soll lediglich einen kleinen Teil des Abenteuers für die Region Nordthorwal „plastischer machen“ und noch einmal „ins Geschehen rücken“.

mab

Krakenmolchplage im Golf von Prem endgültig gebannt!

GOLF VON PREM. Wie es scheint, ist den Angriffen der vielarmigen Untiere, die alle Jahrhunderte in ungeheurer Zahl den Golf von Prem heimsuchen, für dieses Mal nach mehr als anderthalb Jahren endgültig ein Ende gesetzt worden.

Nachdem im Sommer letzten Jahres noch fast die ganze Fischereiflotte des Dorfes Ottarje den scharfen Hornschnäbeln zum Opfer gefallen war, (siehe THORWAL-STANDARDARTE #21) gab es im Norden des Golfes immer wieder vereinzelt Angriffe von zumeist jungen Tieren, die sich auf die Küstenregion zwischen Varnheim, Daspota und Ottarje konzentrierten. Auf der Golfinsel Hjalland – im ersten Ansturm Zentrum der Molchangriffe – gab es hingegen keinen neuen Überfall zu vermelden. Aber nicht nur das, nein, die heimtückischen Räuber wurden noch nicht einmal in der Nähe der Insel gesichtet, obwohl – oder vielleicht gerade weil – mit dem Jagdschiff *Haitauer* regelmäßige Wachfahrten unternommen wurden.

Doch wie sich inzwischen herausgestellt hat, haben die Überfälle des letzten Jahres beileibe keine natürlich Ursache, sondern stellten sich als geschickter Zug

des Fischerortes Varnheim heraus, der mit Ottarje in einem seit Generationen schwellenden Fischereikrieg liegt.

Nachdem im Frühjahr die Jarlin Premjastads selber fast ein Opfer der Molche wurde (siehe THORWAL STANDARDARTE #22), erfasste sie aufgrund der merkwürdigen Begleitumstände ein heftiges Misstrauen, worauf sie eine Gruppe zuverlässiger Erfolgsleute mit unauffälligen Nachforschungen rund um den Golf beauftragte. Deren nicht ganz ungefährliche Aufgabe brachte nach einiger Zeit zutage, dass die Überfälle zum größten Teil von Varnheimern fingiert wurden, die während der großen Plage eine ganze Reihe von jungen Krakenmolchen lebendig gefangen und in Zwingern versteckt gehalten hatten, um sie nach ihren Überfällen vor allem gegen Ottarje an der gesamten Nordküste vereinzelt freizulassen und so die Ursache der Angriffe verschleierten.

Diese Überfälle wären nur eine weitere Episode im Fischereikrieg zwischen Ottarje und Varnheim geworden, wenn den Angriffen nicht auch einige Fischerboote der Insel Hjalland zum Opfer gefallen wären, woraufhin nach Bekanntwerden der

Hintergründe der mit seinen kampferprobten Veteranen frisch aus den Orkriegen in Albernia zurückgekehrte Hetmann der Insel, Thurgan *Eichenfuß* Jörgeson wutentbrannt mehrere Schiffe mit seinen Kampftruppen bemannte und gegen Varnheim zog, um Vergeltung für die Hjallander Opfer zu üben.

Nur dem rechtzeitigen und energischen Eingreifen der beiden Jarle der Regionen ist es zu verdanken, dass nach dem Vergeltungszug der rachedürstigen Hjallander von Varnheim nicht nur rauchende Trümmer zurückblieben, sondern Hetmann *Eichenfuß* sich mit einem deftigen Thurgeld zufrieden gab.

Nachdem auch die letzten in Varnheim in Gefangenschaft gehaltenen Krakenmolche getötet wurden, ist wohl zu hoffen, dass im nördlichen Golf von Prem für die nächste Zeit der Frieden einkehren wird, wobei es nur eine Frage der Zeit sein wird, wann der zu erwartende Gegenschlag Ottarjes gegen Varnheim eine neue Seite in der langen Geschichte dieses Konfliktes aufschlagen wird...

(vr)



Letzte Spuren des Brandangriffes in Thorwal-Stadt getilgt

THORWAL. Rechtzeitig zum Einbruch des kühlen Herbstwetters wurde nun auch endlich als letztes großes Gebäude der Stadt die imposante Markthalla zwischen Travia- und Swafnirtempel fertig gestellt. Damit sind rund drei und ein viertel Jahre nach dem verheerenden Brandangriff des horasischen Admirals Rubec von Chetobah auch die letzten Narben in der Stadt verheilt.

Wie der Swafnir-Tempel wurde auch die Markthalla um einiges größer und schöner wieder aufgebaut. Das nun dreistöckige Gebäude ist mit einem ungewöhnlich großen Anteil an Steinen gegenüber dem sonst üblichen Holz errichtet worden, was auch mit die Bauzeit deutlich in die Länge zog. Doch ist dadurch auch die Gefahr eines Großbrandes wesentlich herabgesetzt worden - etwas, das immer noch wie ein schwerer Albtraum auf den Bewohnern der Stadt lastet.

Der Baumeister Ôle Swafgardson, welcher schon für den Wiederaufbau des Swafnir-Tempels verantwortlich war, hatte eine ungewöhnlich große Anzahl an Fensteröffnungen in den Mauern vorgesehen, die im Winter gegen die Kälte mit auf Rahmen gespannten Pergamenthäuten verschlossen werden können. Er begründete diese südländische Sitte damit, dass das Tageslicht der Fensteröffnungen den Gebrauch von Leuchten und damit die Brandgefahr mindere. Der Winter wird es an den Tag bringen, inwieweit Diar Ôle damit Recht behalten wird.

Die zukünftigen Nutzer des Halla - die vielen festen und fahrenden Händler - zeigten sich auf jeden Fall recht angetan von den neuen Räumlichkeiten und es kam nach der Einweihungszeremonie auf dem Marktplatz vor einer begeisterten Zuschauermenge zu regelrechten Wettkämpfen um die besten Plätze.

Mutter Shaya hatte zur Einweihung den Travia-Segen auf die Halla gespro-

chen und mit einem Holzschleit aus der heiligen Feuerstelle die Herdfeuer der beiden Garküchen im Erdgeschoss entzündet. Auch die hochbetagte Vogtvikarin des Phex, *Odelinde von Salza*, ließ es sich nicht nehmen, ihren Segen über „diese Stätte, die Phex mit Wohlgefallen erfüllt“ zu sprechen. Schaden kann es nicht, und so sah sich die weißhaarige Odelinde kurze Zeit später von wohlwollenden Händen auf einen der wenigen freigehaltenen Sitzplätze der Garküchen bugsiert, in der Linken einen Krug schäumenden Bieres, in der Rechten einen frisch geräucherten, noch dampfenden Fisch und den Lieblingshund zu Füßen mit einem Kalbsknochen versorgt.

Während auf dem Marktplatz vor allem Lebensmittel angeboten werden, überwiegt in der geschützten Halla das Angebot an Handwerksgütern, Tuchen, Schmuck und vor allem Importwaren.

Schon die alte Markthalla war ein beliebter Treffpunkt in der Stadt, wo man sich nach dem Einkauf bei Bier und Räucherfisch zu einem Schwätzchen traf, und in der neuen Halla ist es nicht anders.

So groß war die Neugierde der Thorwaler, dass man in den ersten Tagen in dem Gedränge kaum hätte stolpern und zu Boden fallen können. Und so schlecht

scheint Diar Ôles Neuerung mit den vielen Fenstern nicht zu sein, denn bei so vielen Menschen, Zwergen und Orks wurde es doch recht warm in der Halla und man war froh, wenigstens ausreichend Lüftung zu haben.

Auch die vom Hetmann vom Bodir, Hasgar Tildasson, vorrangig betriebene Erneuerung des stadtumschließenden Palisadenwalles durch eine feuerfeste Stadtmauer ist inzwischen abgeschlossen und allerorten kann man die steinernen Geschütztürme nach außerhalb dräuen sehen. Jene Neuerung, an der sich zukünftige Gegner die Zähne ausbeißen sollen. Der große Bedarf an Steinen für die Mauer war der zweite Grund für die Bauverzögerungen der Markthalla, doch sind gerade in diesen Tagen die Bewohner Thorwals nicht unglücklich darüber, denn nachdem Grimring mit seinem Träger weit oben im Norden entrückt ist, scheint es nur eine Frage der Zeit, wann die Schwarzpelze wieder vor den Toren der Stadt stehen werden - sieht man doch die Überfälle bodiraufrwärts schon als sicheres Zeichen dafür. Doch dieses Mal wird man ihnen festgefügteten Fels entgegen zu setzen wissen, anstelle von nur Holzpalisaden.

Cyberian Viersteinen (vr)

DEM HETMANN DAS LETZTE
BIER VOR DER NASE WIEG-
GETRUNKEN?
MACH'S WIEDER GUT -
MIT EINEM NASKHEIMER!
DER GUTE NASKHEIMER IST
NUR NOCH IM OTTASKIN DER
STURMKINDER IN THORWAL-
STADT ZU ERWERBEN.

NASKHEIMER -
NUR ECHT MIT 52 WABEN!





Eine kurze Geschichte über das Leben und Sterben

TAL DES BODIR. Die Blätter der Bäume erstrahlten in ihren prächtigsten Farben - Gelb, Braun, hier und da noch Grün, und immer wieder auch Rot. Die Herbstsonne brach öfters durch die grau verhangene Wolkendecke, die eine kühle Nacht verhielt. Momentan fühlte sich die Reiterin wohl - sie genoss die Sonnenstrahlen auf ihrem Gesicht und schloss die Augen.

„Im Bornland wird die Jahreszeit Goblinsommer genannt - ein schöner und irgendwie treffender Begriff. Wie es wohl wäre, jetzt dort zu sein? Inmitten der riesigen Wälder des höchsten Gebirges, das es auf diesem Kontinent gibt?“

Die Frau hing noch längere Zeit ihren träumerischen Gedanken nach. Ihr Begleiter, gut zwanzig Schritt hinter ihr reitend, murkte vor sich hin.

Eigentlich war er stets missgelaunt, seit er vor einigen Wochen hierher gebracht wurde.

„Was sollte das Ganze? Und dazu noch dieser Ausritt. Ganz und gar ohne Grund mal eben bis nach Tjoila reiten und wieder zurück. Was erhoffte sich dieses Weib? Ein paar romantische Stunden? Eher obsiegt Hranngar über Swafnir, bevor ich mit ihr...“

Die beiden Reiter bemerkten nicht, dass sie beobachtet wurden. Seit sie in Tjoila waren, wurden sie verfolgt. Abseits des Bodirstiegs ritten fünf Gestalten parallel zur Straße. Fünf Gestalten, die Finsteres im Schilde führten, fünf Gestalten, die der Meinung waren, zumindest eine Frau in Thorwal beseitigen zu müssen.

„Na, das hat doch gut geklappt, Fjöltnir. Tatsächlich ist dieses Tronde-Balg alleine gekommen, wie es uns Asgr...“

„Keine Namen!“, fuhr ihm der Angesprochene über den Mund. Er funkelte den anderen böse an. Etwas versöhnlicher fuhr er fort: „Wer weiß, ob wir nicht auch beobachtet werden, oder sich unter uns gar ebenfalls ein Spion befindet.“

„Mit dem mache ich kurzen Prozess“, zischte Valdra und musterte ihre Gefähr-

ten mit zusammengekniffenen Augen.

„Ach Kleines, gib nicht so an.“ Rottgrimm schmunzelte. Schon seit er sie kannte, hielt Valdra sich für die beste Kämpferin, und zugegeben: in mancher Schlacht war er froh, sie an seiner Seite zu haben. Dennoch war er der Meinung, dass sie ihren hübschen Mund viel zu oft viel zu voll nahm.

„Kleines?“ Valdras Stimme bekam einen bösen Unterton. „Kleines?!“

Rottgrimm winkte ab. „Vergiss es, Süße. Sollte keine ...“

Weiter kam er nicht. Nur einen Finger von seiner Nasenspitze entfernt zischte ein schlanker Dolch vorbei und bohrte sich in den Stamm des Baumes, an dem er gerade vorbeiritt. Niemand hatte wahrgenommen, dass Valdra ihren Dolch geschleudert hatte. Und doch musste es so sein.

„Niemand nennt mich „Kleines“ und erst recht nicht „Süße“. Verstanden du fetter, nach Kuhmist stinkender Bock? Nenn ich dich etwa „Kleiner“ oder „Schnäuzelchen“? Nur weil wir das Lager miteinander teilen, heißt das nicht, daß du mich mit diesen horasischen Schwachsinnsnamen anreden darfst! Seit du damals mit dieser Metze rumgemacht hast...“

„War keine Metze, sondern eine Gefangene“, maulte Rottgrimm, ohne die Schimpfkanonade Valdras unterbrechen zu können.

„... kommst Du mit diesen Säuselnamen an. Es kommt mir zu den Ohren heraus...“

Valdra schimpfte noch einige Zeit weiter. Fjöltnir, Hern und auch Celinka, die trotz ihres Namens nicht von Norbarden abstammt, konnten sich das Lachen nicht verkneifen. Immer wieder tappte Rottgrimm in dieselbe Falle.

Eine Stunde später.

„He, ich glaube es ist soweit!“ Celinka steckte ihre Sehstange wieder ein, die sie während des Krieges erbeutet hatte. „Sie reiten abseits auf eine Wiese zu. Wollen wohl noch ein Weilchen miteinander verknüpfen, ehe sie wieder in der Stadt sind.“

Fjöltnir nickte. „Dann sollten wir zuschlagen. Noch eine Gelegenheit bekommen wir nicht. Da hinten in der Ferne ist schon die Stadt zu sehen. Seid ihr bereit? Celinka?“

Die Angesprochene nahm den Bogen vom Sattel und nickte.

„Hern?“

Er zog seine albernische Klinge und nahm sich den Schild.

„Valdra?“

Zur Antwort deutete sie auf ihr Hautmesser und jonglierte daraufhin leichtfertig mit ihren Dolchen.

„Rotgrimm?“

Von ihm war nur ein Brummen zu hören, während er sich das Kettenhemd überstreifte und hernach seine Orknase nahm.

Fjöltnir nickte zufrieden. Es konnte losgehen. Er packte Schild und Breitschwert. „Folgt mir.“

Eine halbe Meile vor der Lichtung teilten sie sich auf. Sie wollten das Paar einkreisen und so jede mögliche Flucht verhindern.

„Und du bist dir sicher, dass du mitkämpfen willst?“

Rottgrimm zog die Stirn kraus und sah Hern tief in die Augen. Schluckend brachte dieser hervor: „Ich meine, dein Kampf mit dem Bären ist erst zwei Tage zurück und du kannst nicht besonders gut laufen...“

„Aber ich kann stehen und es wird mich niemand daran hindern dabei zu sein, wenn das Weib verreckt.“

„Hern hat Recht. Im Kampf wärest du keine Hilfe.“

Rottgrimm sah sich zu Fjöltnir um. Wiederstrebend stimmte er ihm zu. „Dann werde ich einfach nur da sein und den Fluchtweg versperren. Vielleicht winseln sie ja auch schon um Gnade, sobald wir ihnen entgegentreten. Den eigentlichen Kampf überlasse ich dann euch.“

„So soll es sein. Verteilt euch nun.“

Thorwal-Standardarte



„Verdammt, sie ist allein! Wo ist der Jüngling bloß?“ Fjöltnir spähte durch ein Gebüsch. Verärgert ließ er den zur Seite gebogenen Ast langsam los. „Vielleicht ist er seine Notdurft verrichten, oder er hat das Weib verlassen. Soweit ich mitbekommen habe, ist er von ihr nicht besonders begeistert. Wer ist das schon.“ Fjöltnir schnaufte verächtlich auf. „Egal wo er steckt, es muss jetzt geschehen.“ Entschlossen trat er in die Lichtung, blieb jedoch am Rand stehen. „He, Weib!“

Die Angesprochene zuckte leicht zusammen. Sie hatte nicht damit gerechnet, eine fremde Stimme zu hören. Trotz der ungewohnten Anrede ließ sie vom Huf ihres Pferdes ab und drehte sich um. Kurz musterte sie den mit Schild und Breitschwert bewaffneten. Leicht amüsiert erwiderte sie: „He, Kerl!“

Ihr Lächeln gefror als eine weitere Stimme in ihrem Rücken ertönte.

„He, Weib!“

Sie wirbelte herum. Dort stand Hern. Schnell wurde er von ihrem gemeinsamen Opfer gemustert und eingeschätzt. Jünger an Jahren und etwas nervös. Er würde zuerst fallen.

„He, Weib!“

Rottgrimm brummte mehr, als dass er sprach. Wieder schnellte Jurga herum. Sie war im Dreieck gefangen. Egal wo sie hinrennen würde - sofern sie überhaupt fliehen wollte - sie würde den Rand der Lichtung nicht erreichen, ohne mit zweien der Männer kämpfen zu müssen. Ihr war spätestens jetzt klar, dass dies ein Attentat werden sollte.

„Aufs Pferd!“, durchzuckte sie der Gedanke, doch in jenem Moment brach das Tier zusammen. Ein Pfeil hatte seinem Leben ein Ende gesetzt. In einer Baumkrone sitzend spannte Celinka erneut ihren Bogen. Jurga zückte in einer fließenden Bewegung Orknase und Skraja. Sie war zum Kampf bereit.

„Hm. Drei gegen mich hier auf der Wiese und einer im Baum. Das ist fair. So habt ihr wenigstens den Hauch einer Chance!“; stieß sie verächtlich hervor, als zwei der Männer sich ihr immer weiter näherten.

Die letzten Schritt rannte Hern auf sie zu, mit seiner albernischen Klinge zum Hieb ausholend. Jurga duckte sich unter dem Hieb weg, ließ ihrerseits die Orknase auf den Schild krachen. Tief grub sich das Axtblatt in das teils wegsplitternde Holz. Dabei blieb die Axt stecken. Vom Schwung getragen stolperte Hern an seinem Ofer vorbei. Ein Rückschwinger mit seiner Klinge und er erwischte Jurga am Rücken. Sie schrie auf - mehr überrascht, denn vor Schmerz. Während sie emporfederte, hieb sie die Skraja nach den Beinen des Jünglings, doch dieser sprang gerade noch rechtzeitig hoch, so dass die Handaxt nur durch die Luft fauchte.

Da war nun auch Fjöltnir heran. Er stieß seinen Schild gegen die gerade wieder stehende, aber noch nicht ganz standfesteste Frau und brachte sie zu Fall. Mit einer Rolle brachte sie sich vor seiner herabsausenden Orknase in Sicherheit. Grasnaben und Erde wirbelten durch die Luft, als er seine Kriegshacke aus dem Boden riss. Sofort setzte er der auf allen vieren davonhuschenden Frau nach und hieb wieder zu. Da! Blut spritzte. Wieder ein Treffer! Wieder nicht tief.

Hern trat vor die Frau und versperre ihr den Fluchtweg. Seinen Schild hatte er fortgeworfen, nachdem er die Orknase aus ihm entfernt hatte und dabei der halbe Schild zerfallen war. „Wollen wir sie abschlagen wie eine Sau?“

Fjöltnir schüttelte den Kopf. „Auch wenn man sie besser so schnell wie möglich umbringen sollte, so ist sie doch eine Thorwalerin und hat es verdient aufrecht stehend zu sterben. Also, Weib! Steh auf!“

Sollte so alles enden? Sie konnte es nicht glauben. Umgebracht zu werden von ein paar Attentätern. Jurga erhob sich. Ihre Fingerknöchel traten weiß hervor, so fest umklammerte sie den Schaft der Skraja.

Hern holte zum tödlichen Streich aus, hinter ihr hielt Fjöltnir seine Axt halb erhoben.

Tatsächlich war Finnwulf Dhaenkirs-son nicht auf der Lichtung, weil ein dringendes Bedürfnis sich seiner bemächtigt hatte. Er wollte gerade hinter der Busch-

gruppe hervortreten, als das Knacken kleiner Zweige in seiner Nähe ihn warnte. Rasch duckte er sich. Er sah eine Frau Mitte dreißig, die sich sorgsam an den Rand der Lichtung schlich. In ihren Händen hielt sie Wurfdolche. An ihrem Ziel angelangt, kniete sie sich nieder, um das Geschehen auf der Lichtung zu beobachten, von dem nun auch Finnwulf etwas mitbekam. Als er sah, dass seine Begleiterin in Bedrängnis geriet, wollte er in einen ganz natürlichen Impuls ihr zu Hilfe eilen, doch dann verhielt er sich ruhig und blieb in Deckung.



Beste Planken aus Qualität
Olport-**QUALITÄT**-Laufer:
Otta.
Ksorr.
Snelkar.
Vissarbr.
Wir helfen euch in gemeinsamer Arbeit beim Schiffsbau aus.
Kontakt:
Verfasser: Tjalf Lingardson.
Stammort: Ottajaalko /
Olport-Stadt / Nordthorwal.

„Soll sie sich doch alleine verteidigen. Mal sehen, ob sie meiner überhaupt wert ist. Wenn nicht, dann hat sich die Sache ohnehin erledigt.“

Doch als sie regelrecht hingerichtet werden sollte, konnte er nicht mehr zusehen. Rasch sprang er hinter dem Busch hervor, packte die herumwirbelnde Valdra am empor gerissenen Handgelenk und bog ihr den Arm brutal auf den Rücken, während er sie an der anderen Schulter festhielt. Ein knackendes Geräusch ließ ihn lächeln: er hat ihr die Schulter ausgehebelt. Valdra brach vor Schmerzen in die Knie. Sofort riss er sie wieder hoch, schnappte sich den heruntergefallenen Dolch und drückte ihn ihr soweit in den

Thorwal-Standardarte



Rücken, dass sie die Spitze überdeutlich merkte.

„Willst Du am Leben bleiben, dann gehst du jetzt ohne den geringsten Widerstand mit mir auf die Lichtung“, raunte er ihr ins Ohr. Ohne eine Antwort abzuwarten, drängte er sie nach vorne. Als sie die Baumreihe hinter sich ließen, brüllte er: „Halt! Oder eure Freundin stirbt!“

Hern, der bereits zuschlagen wollte, hielt inne und schaute in die Richtung, aus der das Gebrüll kam. Darin zeigte sich, dass er im Kampf noch recht unerfahren war - er ließ sich zu leicht ablenken. Sein Opfer war es jedoch nicht. Jurga erkannte die Stimme von Finnwulf und ergriff diese, womöglich einzige, Chance. Sich mit den Zehenspitzen abstoßend, schnellte sie gegen Hern, den Schaft der Skraja noch immer fest umklammernd. Erstauen zeigte sich in Herns Gesicht, als der eiserne Dorn in seine Eingeweide drang und sie zerschnitt. Durch den Schwung getragen, fielen beide auf die Wiese - die hinter Jurga herabsausende Axt trennte ihr nur ein paar Haarsträhnen ab und hinterließ einen blutigen, aber oberflächlichen Schnitt, anstatt sie zu enthaupten, wie es gedacht war. Kaum auf dem Boden liegend, riss sie die Skraja aus Herns Bauch und hieb das scharfe Axtblatt tief in seine Brust. Schnell rollte sie sich zur Seite, schnappte sich das Schwert Herns und parierte, noch im Sitzen, den Hieb Fjöl-nirs. Nun folgte Hieb auf Streich, galantes Ausweichen und direktes Abblocken mit dem Schild. Rottgrimm brachte sich humpelnd in den Rücken der Frau, doch hielt er inne als Finnwulf noch einmal brüllte.

„Halt sage ich! Oder ich steche dieses Weib hier ab!“

Rottgrimm sah zu Valdra. Er war im Wechselbad der Gefühle, denn einerseits war die Mission, mit der sie alle betraut waren, für ganz Thorwal vom immenser Bedeutung, andererseits hatte er selten eine so angenehme Bettgefährtin gehabt, wengleich sie sonst auch eine viel zu große Klappe hatte, wie er fand.

Selbst die beiden Kontrahenten des

Zweikampfes ließen voneinander ab, als die Frau sich mit einem Sprung nach hinten außer Reichweite von Fjöl-nirs Axt bringen konnte.

Fjöl-nir wurde nervös. „Warum schießt Celinka diesen Heißsporn denn nicht nieder?“

Diese legte gerade an. Einen Moment noch und ihr Opfer würde ins richtige Schussfeld kommen - durch Zweige und Blätter war nicht jede Position geeignet, ihn gleich niederzustrecken. Noch zwei Schritt, noch einer, jetzt! Mit einem Schnappen riß die Sehne, der Pfeil fiel hinab. Fieberhaft fingerte Celinka in ihrer Gürteltasche nach einer Ersatzsehne und zog sie auf - kein leichtes Unterfangen auf einem wackligen Ast in luftiger Höhe.

„Und nun legt eure Waffen nieder und geht“, forderte Finnwulf.

„Nein!“, widersprach Fjöl-nir. „Wir geben unsere Waffen nicht aus den Händen. Aber du wirst deine Gefangene loslassen und dich deinerseits von deinen Waffen trennen. Gleiches gilt für dich, du Tronde-Balg. Ansonsten werdet ihr mit einem Pfeil im Rücken und dem Gesicht im Schlamm elendigverrecken!“

Wie als Antwort stach Finnwulf etwas tiefer in Valdras Rücken. Diese schrie gequält auf. „Ich meine es ernst“, rief er den Attentätern zu.

„Wir auch!“

Jurga war erfahren genug, um zu erkennen, dass sich eine klassische Patt-Situation gebildet hatte, denn die beiden Attentäter machten nicht die geringsten Anstalten zurückzuweichen oder aufzugeben - noch würde weder ihr Begleiter und sie selbst ihr Leben verschenken.

Der Dolch verschwand aus Valdras Rücken. Stattdessen wurde er ihr nun seitlich an den Hals gedrückt. Ein kleines Blutrinsal bildete sich und floss ihr über die Schulter.

„Rottgrimm, bitte!“, flehte sie.

Der Angesprochene zuckte zusammen und machte eine vage Vorwärtsbewegung, wurde aber von Fjöl-nir zurückgehalten.

„Wir wussten, worauf wir uns einließen.

Und wir wussten auch, dass wir dabei sterben können. Jeder einzelne von uns. Auch sie.“

Rottgrimm nickte nur traurig.

„Wir ziehen uns jetzt zurück“, meinte Fjöl-nir, der die Patt-Situation ebenfalls erkannte und sich nicht erklären konnte, weshalb Celinka nicht schoss.

Rottgrimm brummte. Mehr, um sich selbst den Abschied nicht so schwer zu machen, brüllte er Valdra zu: „War nett mit dir! Aber was Besonderes warst du nicht. So etwas wie dich finde ich in jeder Hafenkneipe. Und nun stirb wohl!“

Die Worte trafen Valdra schwer. Wut breitete sich in ihr aus.

„Was erlaubst du dir? Du nach Orkscheiße stinkendes Schwein!“ Die Schmerzen missachtend riss sie sich los, doch noch ehe sie auch nur einen zweiten Schritt nach vorn machen konnte, schickte ein Faustschlag Finnwulfs sie zu Boden.

Am Waldrand angekommen rief Fjöl-nir: „Egal wie es morgen ausgehen wird - du wirst dir bis zu deinem Tod nie wieder sicher sein können, dass nicht jemand hinter dir steht, um dich niederzustecken!“

„Jetzt hinterher und wir haben leichtes Spiel“, raunte Finnwulf seiner Begleiterin zu.

Doch diese hielt ihn zurück. „Nein, lass sie entkommen. Lass sie von ihrem Misserfolg berichten, damit ein jeder weiß, dass ich nicht durch ein Attentat umzubringen bin.“

„Dann sollten wir uns um den Bogen schützen kümmern.“

„Ich denke, der ist schon fort, sonst hätte er uns schon niedergestreckt.“ Doch hier irrte Jurga.

Aus einem kleinen Bächlein schöpften sie Wasser und weckten damit die Bewusstlose auf. Erst wollte sie nicht reden, doch als Finnwulf manche seiner Methoden anwandte, die er „gegen die hinterhältigen Farseesons“ hatte lernen und anwenden müssen, wie er erklärte, begann der Widerstand Valdras zu bröckeln. Es dauerte nicht mehr lange und ihr gepeinigter Körper zwang sie zum Reden.

„Zum wiederholten Male: Wer hat euch



beauftragt?“

Kaum verständlich brachte sie einen Namen hervor.

„Wie?“

Etwas deutlicher wiederholte sie ihn. „Arngrimm.“

„Welcher Arngrimm?“

„Arngrimm Geswulsson“

„Niemand! Der ist im Rat der Kapitäne“, entfuhr es Jurga erstaunt.

„Eben jener“, brachte die gequälte Frau hervor.

„Ich werde ihn zur Rede stellen und wehe ihm, wenn das stimmt. Aber ich

glaube nicht, dass er hinter dem Ganzen steckt. Er kann höchstens ein Informant gewesen sein. Wer ist also euer direkter Auftraggeber gewesen?“

Als Valdra schwieg, wandte Finnwulf ein paar weitere Handgriffe an, die sie schnell wieder zum Sprechen brachte.

„Ich sage ja alles, ich sage es ja. Es war Ivar Her...“

Weiter kam sie nicht. Ein Pfeil bohrte sich in ihre Kehle und ließ alles folgende in einem einzigen Gurgeln und Würgen untergehen. Celinka hatte endlich die Sehne eingespannt und den nächsten Pfeil

angelegt. Doch mittlerweile war der Kampf zu Ende und Valdra in der Gewalt derjenigen, die sie eigentlich umbringen wollte. Zudem wurde sie zum Sprechen gebracht. Doch weder durften ihre Namen, noch derjenige ihres Auftraggebers fallen. Da blieb nur eine Möglichkeit. Der Pfeil verließ die Sehne und schickte Valdra in den Tod.

Obwohl Jurga und Finnwulf von dem doch noch erfolgten Pfeilschuss überrascht sogleich in die Richtung rannten, aus der dieser gekommen war, gelang es Celinka zu entfliehen. (jak)

Die Oberste Hetfrau ist gewählt! Thorwal dennoch gespalten

THORWAL. Es war an einem dieser noch warmen Herbsttage, als ich nach Thorwal kam, um Zeuge eines ganz besonderen Ereignisses zu werden. Es war der Tag, an dem die oberste Hetwürde Thorwals vergeben werden sollte. Ein Schicksalstag für Thorwal, denn so unterschiedlich wie die Kandidatinnen waren, so würde sich die weitere Zukunft des Landes entwickeln.

Tausende waren in die Stadt gekommen, denn auch wenn nur die Jarle und einige der Hetleute und Hersire auf dem Obersten Hjalding eine Stimme hatten, so reisten die meisten doch mit großem Gefolge.

Auf dem Platz vor dem gewaltigen Swafnir-Tempel herrschte eine drückende Spannung. Dort drängten sich die Menschen und sprachen über das, was kommen sollte. Hier und dort wurden die Gespräche hitziger, wenn es um die beiden Kandidatinnen ging. Doch bevor es zu einem handfesten Streit kommen konnte, ließ die oberste Swafnir-Geweihte Bridgera Karvsoilmfarar den Lurenträger ein Signal geben.

Die Jarle, Hetleute und Hersire strömten in den Tempel; die Skalden und alle anderen, denen es erlaubt worden war,

Zeuge zu sein, erklimmen die Galerie – darunter auch ich. Als alle ihren Platz eingenommen hatten und bis auf vereinzelt Wispern Ruhe einkehrte, erhob Bridgera ihre Stimme und rief die Kandidatinnen herein. Kaum verhallten ihre Worte, da ertönte von draußen wohlklingender Gesang aus einigen Dutzend Kehlen. Die Gischtreiter-Ottajasko sang von ihrer Hetfrau Jurga Trondesdottir, über ihre Taten, aber auch darüber wie glücklich sich Thorwal schätzen könne, würde sie heute gewählt werden. Jurga selbst betrat den Tempel angetan mit dem Kriegsmantel ihres Vaters, den sie aus der Schlacht im Eis mitgebracht hatte.

Doch als Jurga sich umsah, blickte sie in viele ernste und lauernde Gesichter. Es schien fast so, als ob nur ihre Gegner in der Halla versammelt wären und ihre Kandidatur ein einziges Fiasko werden würde. Einige schüttelten den Kopf, andere machten abfällige Bemerkungen. Doch dann erklangen Hochrufe. Vereinzelt erst, dann immer mehr hinzukommend. Eldgrimm der Weise klopfte Jurga väterlich auf die Schulter, als sie an ihm vorbeischnitt, Thurgan *Eichenfuß* Jörgeson lächelte ihr zu, Cern Ragnarsson von den Sturmkindern aus Thorwal-Stadt jubelte

am lautesten, als Jurga sich neben Bridgera stellte.

Die Vertreter des Nordens brummen ob dieses begeisterten Empfanges, doch es sollte nur Augenblicke dauern, bis die Südthorwaler eine saueröpfische Miene aufsetzten. Denn nun betrat die zweite Anwärterin die Bildfläche. Von ihrer Hjörnen-Ottajasko bis zum Eingang begleitet, zog Marada Gerasdottir in den Tempel ein. Ihr Gewand glitzerte und schillerte und umschmeichelte seine Trägerin, die alle Sorgfalt darauf verwandt hatte, ihre Schönheit ins rechte Licht zu setzen. Neben ihr stürmten plötzlich zwei Wölfe in die Halla und schnappten nach allen Seiten. Der unwillkürliche Griff an die Gürtel folgte bei vielen der traditionell unbewaffneten Anwesenden und nicht nur Jurga runzelte besorgt die Stirn. Doch jede Aufregung war unnötig, denn die Wölfe gehorchten auf das Wort ihrer Herrin und legten sich ihr zu Füßen, nachdem sie selbst ebenfalls das Podest erklimmen hatte. Nach der ersten Überraschung brandeten nun auch ihr Jubelrufe entgegen, die sie scheinbar gelassen entgegennahm und ihr herausforderndes Lächeln erwärmte nicht nur die Herzen ihrer Anhänger.

Thorwal-Standardarte



Die oberste Swafnir-Diarin eröffnete das Hjalding mit einem feierlichen Gottesdienst.

Dann sollte die Wahl beginnen.

Doch plötzlich erklang da eine brüchige Stimme, die um eine Unterbrechung rief. Ein alter Mann von etwa achtzig Sommern hinkte, auf einen dürren Gehstock gestützt, durch die Reihen. Erstaunt machten ihm die Anwesenden Platz. Schnell stellte sich heraus, dass er ebenso um die Hetwürde kandidieren wollte, wie die beiden Frauen. Offene Verwunderung herrschte überall. Was wollte der Greis? War das sein Ernst? Selbst die feindlichen Blicke zwischen Nord- und Südthorwalern wichen allgemeinen Erstaunen.

Seiner zahnlosen Rede zufolge kam er aus Muryt, der Stadt die im traditionsbewussten Norda liegt, aber doch deutlich der neuen Richtung zugewandt ist. Er lispelte etwas von Lebenserfahrung, die beide Kandidatinnen vermissen ließen, welche bei ihm aber so überreich vorhanden sei.

Da sprang Ansgar Iranson, der Hetmann der Farseesons aus Waskir, auf und rief lauthals in die Menge, die Wahl schnell abzuhalten, denn einen besseren Kandidaten als den Alten könnten die Thorwaler gar nicht bekommen. So möge man ihn zum obersten Hetmann der Possenreißer wählen. Schlagartig war die Halla von lautem Gelächter erfüllt. Niemand konnte ernst bleiben.

Als das Gejohle wieder abebbte, tat dem einen oder anderen die Verhöhnung des Alten leid. Doch dieser lächelte und erhob noch einmal seine Stimme. Er lehnte die Wahl zwar ab, dankte den Anwesenden aber dafür, dass sie ihm einen Wunsch erfüllt hatten – Einigkeit unter den Thorwalern, Einigkeit beim Hjalding. Dies habe er so lange herbeigesehnt und nun endlich erleben dürfen. Nach diesen Worten hinkte er zurück zu seinem Platz in der Menge. Nachdenkliches Schweigen machte sich breit.

Nach einigen Augenblicken rief Bridgera endgültig zur Wahl und forderte anwesende Bewerber auf, sich nunmehr zu melden oder auf immer zu schweigen. Da

niemand mehr das Podest erklimmen wollte, verbat die oberste Swafnir-Diarin weitere Unterbrechungen.

Da war nun zum einen Marada Gerasdottir, die Vertreterin des traditionalistischen Nordens, eine entschiedene Gegnerin eines geeinten thorwalschen Reiches mit einer zentralen, fast schon alles entscheidenden Macht nach mittelreichischem Vorbild. Die erfahrene Drachenfürherin und Hetfrau ihrer Ottajasko war für ihren Mut und Witz bekannt, aber ebenso für ihren lodernden Jähzorn, der sie schon mehr als einmal zu voreiligen Entscheidungen verleitet hatte.

Auf der anderen Seite stand Jurga Trondesdottir, die als kühle, überlegte Anführerin bekannt war. Ebenso wie Marada hatte auch sie sich auf Kriegszügen bewährt und konnte zudem noch ihre Unterweisung durch ihren Vater Tronde aufzählen. Sie stand für eine Fortsetzung seiner Politik, wie auch der ihrer Großmutter Garhelt, doch das war zugleich ihr größter Vorteil wie auch ihr größter Nachteil, denn es gab nicht eben wenige, die von einer Obersten Hetwürde in dritter Generation nichts wissen wollten und andere, die mit Jurgas kühler, gefasster Art so gar nichts anzufangen wussten.

Einige verdiente Hetleute aus Nordthorwal erhoben das Wort für ihre Kandidatin und sie sprachen gut und voller Witz. Doch auch Jurga konnte mit Eldgrimm, dem Weisen und Ingald Ingibjarsson, dem Hetmann aus Enqui, mit Fürsprechern aufwarten, die mit Worten trefflich umzugehen wussten. Zum Erstaunen aller hielt sich Thurgan *Eichenfuß* Jörgeson auffallend zurück. Jeder hatte damit gerechnet, dass er sich mit ebensolcher Vehemenz für Jurga einsetzte, wie er es in den vergangenen Jahren für Tronde getan hatte. Zwar war seiner Rede durchaus zu entnehmen, dass er Jurga für die bessere Wahl hielt, aber er drückte sich sehr verhalten aus.

Alsdann rief Bridgera dazu auf, die Wahlsteine vor den Anwärterinnen niederzulegen. Beide Steinhaufen wuchsen gleichmäßig und es zeigte sich schon jetzt, dass Thorwal gespalten war. Mit Ausnah-

me einiger Hetleute von den Olportsteinen und den Brinasker Marschen hielt der Norden erwartungsgemäß mehrheitlich zu Marada. Mit jedem für sie abgegebenen Wahlstein zeigte sich ein Lächeln auf den Zügen des Unbekannten neben mir.

Im Süden jedoch gab es Überraschungen: Völlig unerwartet stimmte Jarlin Raskra Thivarsdottir nicht für Jurga, sondern für Marada. Niemand konnte sich einen Reim darauf machen.

Als Dhaenkir Walkisson aus Waskir zur Wahl schritt und seinen Stein vor Jurga legte, ging ein Raunen durch die Halla. Dhaenkirs Blick traf den seines Sohnes, als er an seinen Platz zurück ging - deutlicher hätte er ihm und der Welt nicht zeigen können, wie er zu Jurgas Werbung stand.* Doch diese Tat hatte viele grimme Gesichter der Vertreter aus dem Waskirer Hochland zur Folge. Als Dhaenkir in ihre Reihen zurückschritt, war ihm klar, dass eine schwere Zeit für ihn und seine Sippe anbrechen würde.

Erst die Auszählung brachte Gewissheit. Thorwal hatte eine neue Oberste Hetfrau: Jurga Trondesdottir würde das Land in die Zukunft führen! Die Siegerin vernahm das Ergebnis mit sichtlicher Erleichterung.

Doch nur eine Handvoll Steine unterschieden zwischen Sieg und Niederlage und niemand nannte Marada Gerasdottir eine Verliererin. Heftig flammten die Diskussionen erneut auf, bezichtigte der eine die andere einer falschen Wahl oder ereiferte sich ob des Ergebnisses. Glücklicherweise waren Waffen beim Hjalding verboten...

Marada, der die Enttäuschung über die knapp verfehlt Wahl anzumerken war, fasste sich bald und kündigte Jurga eine schwere Regierungszeit an. Die dunkle Gestalt, die eben noch neben mir stand, drängte sich nun durch die Reihen zu Marada und beide versanken in ein tiefes Gespräch.

Die weiteren Themen des Hjaldings

* siehe AB 106 VON RAUBFAHRTEN UND ANDEREN THORWALSCHEN SITTEN



gerieten angesichts der bedeutungsvollen Wahl unweigerlich in den Hintergrund, obwohl sie für sich genommen nicht minder wichtig waren. So sprachen sich die Versammelten dafür aus, den Orozarsdag künftig Trondesdag zu nennen, um Tronde Torbenson und seine Taten zu ehren und einen Großen ihres Volkes zu würdigen.

Als das Hjalding schon beendet werden sollte, traf eine Besorgnis erregende Nachricht ein. In Muryt waren Friedlose eingefallen. Während Marada forderte, sofort nach Norden zu segeln, um für Recht und Ordnung zu sorgen, stellte Jurga klar, dass sie sich der Sache annehmen

werde und mitnichten blindlings in eine Stadt stürmen würde, die gut gesichert sei. Einmal mehr zeigte sich das unterschiedliche Gemüt der beiden Kontrahentinnen, und ihre Anhänger und Gegner nutzten dies auch gleich für weitere Beschuldigungen und Wortgefechte.

Dem setzte Jurga energisch ein Ende, indem sie das Hjalding beendete.

Nachdem auch Bridgera dem Tempel verlassen hatte, saß Jurga alleine in der dunkeln Halla und dachte noch über dieses und jenes nach. Als sie sich erhob um zur Ottaskin der Hetleute zu gehen, bemerkte sie dass noch jemand anwesend war. Er saß ganz hinten an der Wand ge-

lehnt. Sie ging zu ihm. Es war der Alte, den das Hjalding scherzeshalber zum *Hetmann der Possenreißer* gewählt hatte. Mit geschlossenen Augen und einem Lächeln auf dem Gesicht saß er stumm da. Er bewegte sich nicht.

Irgendwann bevor das ganze Gezänk losging, musste er gestorben sein. Jurga freute sich für den alten Hetmann, dass sich sein Lebenstraum, wenigstens einmal ein geeintes Thorwal zu erleben, erfüllt hat. Sodann schritt sie aus der Halla auf die inzwischen dunklen Straßen Thorwals.

Cyberian Viersteinen (jak / rs / ms)

„Soso. Nun ist Jurga also unsere Hetfrau der Hetleute. Das muss dich eigentlich glücklich machen.“

„Hmmm...“

„Was ist los? Vor dem Hjalding warst Du doch so von ihr begeistert.“

„Der Mantel...“

„Der Mantel? Was für ein... Ach, du meinst den Kriegsmantel ihres Vaters.“

Du hast schon Recht, damit unzufrieden zu sein. Nicht nur, dass sie ihrem Vater Schande macht, denn sie hat ihn ihm ja scheinbar gestohlen - nein, sie maß sich dadurch sogar an, die Taten Trondes als ihre auszugeben. Einen Kriegsmantel muss sich ein jeder selbst verdienen und nimmt ihn mit in sein Grab. Doch Jurga stiehlt und täuscht lieber...

Doch wenn du mit ihr unzufrieden bist, weshalb hast du Jurga dann gewählt?“

„Wen hätte ich denn sonst wählen sollen, etwa die Wolfsnärin Marada? Nein, Jurga hat mit dem Mantel schon ordentlich Mist gebaut, dennoch gab es keinen Bewerber, der ihr hätte das Wasser

reichen können.“

Und Marada hatte sich mit den Wölfen von vorneherein als ungeeignet erwiesen.“

„Das war schon etwas seltsam, da hast du Recht. Andererseits hat sie damit ein Zeichen gesetzt. Das wird sich herumsprechen und ich kann mir vorstellen, dass einige Nivesen-stämme, die durch unseren Norda ziehen, gerade deshalb Marada unterstützen werden.“

„Nivesen sind beim Hjalding aber nicht dabei gewesen.“

„Naja...“

„Du scheinst auch nicht ganz glücklich zu sein mit deiner Wahl von Marada.“

„Offenbar sind wir beide unglücklich. Zwar nicht über die Kandidatinnen, denn ich glaube bessere hätte man in ganz Thorwal nicht finden können, aber über ihre Ausrutscher. Komm, lass uns einander nicht gram sein und nach dem Hjalding in der neuen Markthalla einen heben gehen.“

„Das wohl!“

– belauscht während der Diskussion nach der Wahl – (jak)

Nach dem Hjalding

THORWAL. Die junge Frau hatte nicht viel Zeit. In einer halben Stunde würde der Kriegsrat beginnen und darüber beschließen, wie in Muryt zu verfahren sei. Der Gedanke daran verschaffte Jurga Sodbrennen. Warum musste sie als neu gewählte Oberste Hetfrau als erstes solch einen Orkmist zugeschoben bekommen? Verflucht!

Wütend stieß sie die Holztür zum Wohnhaus auf und trat ein.

Aus dem abgetrennten Gästeraum erschollen Stimmen und herzhaftes Lachen.

Durch die Türspalten konnte man Licht erkennen. Dorthin lenkte sie ihre Schritte und öffnete die nächste Tür.

Finnwulf, ihr „Zukünftiger“, saß dort mit den beiden Hetleuten Eldgrimm, *dem Weisen* und Thurgan *Eichenfuß* im fröhlichen Gespräch vertieft und schien das erste Mal seit langem einfach zufrieden.

Das Sodbrennen verschwand und ein warmes Gefühl kam in ihr auf. Sie setzte sich auf einen freien Platz, nahm das angebotene Thin von Finnwulf, während Thurgan einschenkte. Mit einem tiefen

Zug stürzte sie den warmen Met herunter und ließ ihn sich in den Eingeweiden wohligh ausbreiten. Ein Seufzer entrang sich ihren vollen Lippen.

Eldgrimm lächelte ein wenig. „Sie gönnen dir keine Ruhe. Du wirst gleich alles geben müssen, um dich durchzusetzen. Das war schon immer so und wird auch immer so bleiben.“

Thurgan rollte sein Thin zwischen den Handflächen, während Finnwulf sie alle nur beobachtete.

„Nun, da kein Weg daran vorbeiführt,

Thorwal-Standardarte



werde ich da durchmüssen, bei Swafnirs weißer Fluke. Lasst mir einfach noch ein paar Augenblicke zum Verschnaufen.“ Wenigstens stand sie nicht ganz alleine da.

„Auch ich muss gleich wieder los“, bemerkte der greise Hetmann mit sorgenvoller Miene. „Nach dem Ausbruch der Seuche in Nostria versuchen viele, ihr über den Ingval zu entfliehen und meine Rekker haben alle Hände voll zu tun, daß die Krankheit nicht wieder bei uns eingeschleppt wird.“

Nun standen auf allen Stirnen Sorgenfalten, denn man erinnerte sich gut daran, wie die Seuche vor einigen Jahrhunderten fast zwei Drittel der Bevölkerung Südthorwals dahingerafft hatte. Jurga blieb nichts übrig, als auf Eldgrimm's Erfahrung zu bauen, diese erneute Gefahr für Thorwal abzuwenden.

Ächzend erhob der Greis seine vom Reißen geplagten Glieder und verabschiedete sich mit einer väterlichen Umarmung von „seiner Kleinen“. Auch sein Bundesgenosse Thurgan erwiderte die freundschaftliche Umarmung. Finnwulf begleitete Eldgrimm vor die Ottaskin.

Jurga blieb mit dem *Eichenfuß* allein zurück. Vertrautes Schweigen wurde nur unterbrochen vom Gluckern des Mets, wenn die Thins nachgeschenkt wurden.

„Und was ist mir dir, Thurgan?“, brach die junge Frau das Schweigen. Der Hetmann Hjallands grinste breit.

„Kein Ort in Sijdthorwal ist von Feinden besetzt, die Schwarzpelze sind weit, Albemia ist wieder ruhig, die Horasier kommen zum Handeln in unsere Häfen, nicht zum Kämpfen, die Krakenmolche sind zumindest direkt im Golf keine Gefahr mehr, wir haben eine neue oberste Hetfrau... Ich glaube, das wird ein richtig ruhiger Winter für uns auf Hjalland. Der erste seit... fünf, sechs Jahren.“ Etwas Verwunderung klang aus seiner Stimme. So lange schon...

Abrupt wechselte Jurga das Thema: „Warum warst du so still auf den Hjalding? Es erschien mir ungewöhnlich.“

„Die sorgfältige Auswahl deiner Kleidung hatte mir schlichtweg die Sprache verschlagen“, kam die Antwort leichthin

zurück.

Jurga mußte lachen. Der *Eichenfuß* mal sprachlos. Sie fühlte sich geschmeichelt. „Ich danke dir dafür, ich...“

Als sie zu Thurgan herüberblickte, bannten sie blitzend seine grauen Augen und ließen sie verstummen. Auf einmal lief es ihr heiß und kalt den Rücken herunter – ungewohnt war sein zorniger Blick. Hatte sie etwas Falsches gesagt?

„Ich..., was...“ Sie war verwirrt.

„Was für ein Hrangarpriester hat dich eigentlich geritten, dich mit fremden Federn zu schmücken?“, grollte seine Stimme unheilsschwanger. Er nickte in Richtung des schwarzen Mantels, der über einen Stuhl hing.

Federn? Jurga überprüfte mit schnellem Blick die Symbole und Amulette, die auf den schwarzen Seetigerfellmantel aufgenäht waren. Stickereien aus Gold- und Silberdraht, bunte Glasperlen, Bernstein und zu Mustern zusammengesetzte Zähne und Krallen – aber keine Feder.

„Was stört dich an meines Vaters Kriegsmantel, Thurgan?“ fragte sie unsicher. „Welches der Zeichen beleidigt deine Augen?“

Der Hetmann begann, seinen schmerzenden Beinstumpf zu massieren – ein untrügliches Zeichen dafür, dass er sich aufregte. „Es stört mich daran, daß es der Mantel deines Vaters ist und nicht der deine. Wo ist dein eigener? Hast du dir schon all' die Zeichen verdient, die diesen prächtigen Mantel schmücken, oder übernehmen wir jetzt auch die Sitten der Sijdlandis, dass die Kinder nach den Taten ihrer Eltern bewertet werden?“

Jetzt begann sie langsam zu verstehen. „Meines Vaters Kriegsmantel! Nun, ich wollte ein Zeichen damit setzen und...“

„Wahrlich, das ist dir damit gelungen, Meitje. Was für ein Symbol! Wie viele Stimmen mag dir diese Anmaßung wohl gekostet haben!“

„Nun, ich wollte zeigen, wie sehr ich dazu bereit bin, meines Vaters Erbe anzutreten und seine Ziele zu verfolgen.“

„Dann hole wieder seinen Stuhl vom Speicher* oder mache sonstwas. Aber prahle nicht mit deines Vaters Taten, die nicht die deinigen sind. Dieser Kriegsmantel ist zu groß für dich. Wachse in deinen eigenen hinein.“

Wenn Tronde dort oben im Norda heilige Wacht hält, um einst den großen Kampf anzutreten, dann solltest du ihm den Mantel gut aufbewahren, bis er ihn dann wieder tragen wird.“

Thurgan verhehlte seinen Ärger nicht und Jurga begriff nun das Fettnäpfchen, in das sie mit beiden Füßen gesprungen war, im vollen Ausmaß. Die Röte wich aus ihrem Gesicht und sie schloss die Augen. Sie hatte es für eine gute Idee gehalten und ihre Ottalivherds in ihrer Begeisterung auch. Aber wie muss es auf die anderen gewirkt haben?

Krachend zerbarst das Thin an der Wand, während sie einen Fluch auf den Lippen zerdrückte.

„Das war dumm“, sagte sie tonlos. „Das war dumm“, bestätigte Thurgan.

Jurga erhob sich. Es war an der Zeit, den Kriegsrat zu eröffnen und Ruhe würde sie sowieso nicht mehr finden. Dieser mächtige Ausrutscher zehrte schwer an ihr. Auch Thurgan erhob sich, um zu seiner Gastrskin zurückzukehren.

Zum Abschied umarmte er sie trotzdem noch herzlich und blickte ihr in die Augen.

„Du bist gegenüber Marada nicht das kleinere Übel – du bist die bessere Wahl für Thorwals Zukunft! Du hast das schwere Erbe deiner Großmutter und deines Vaters angetreten und große Verantwortung auf dich genommen. Enttäusche uns nicht.“

Die Sorgen hatten sie wieder eingeholt... (vr)

* Nach dem großen Brandangriff auf Thorwal zog Tronde aus den Trümmern des zerschossenen Swafnir-Tempels einen alten angesengten Stuhl und erkor diesen zu seinem Sitzplatz im neu erbauten Tempel mit dem Schwur, sich nicht eher auf einen neuen, eines Hetmann würdigen Sitzes niederzulassen, bis dieser Angriff vergolten ist. Nach dem Friedensschluss mit dem Horasiat behielt er diesen Sitzplatz trotzdem bei, als Erinnerung daran, dass Thorwal immer noch genug Feinde hat und ein Nachlassen auf der Wachsamkeit nicht angebracht sei.

VERRAT in Muryt Die Rückkehr von Thurske Nellgardson

Um Ihnen, geneigter Leser, die Ereignisse und die Folgen um den Verrat in Muryt möglichst aktuell

und umfassend schildern zu können, tragen verschiedene Skalden das Geschehen zusammen. Für die vorliegende Ausgabe des Beleman kann zumindest von den bisherigen und bekannten Geschehnissen berichtet werden. Sobald es mehr zu berichten gibt, informieren wir in gewohnter Weise - umfassend und ausführlich.

Der Kriegsrat

THORWAL. Kaum war das Hjalding von Jurga Trondesdottir für beendet erklärt worden, verließen die Hetleute die Halla. Er war eine alte Tradition, sich nach dem Hjalding noch in der Stadt zu treffen und diesen oder jenen Punkt miteinander ausdiskutieren. Außerdem gab es genügend alte Freundschaften und wohl auch Feindschaften, die einen verlängerten Aufenthalt in der Stadt vonnöten machten. Diesmal war es ein klein wenig anders. Die Hetleute aus Njurungard eilten gleich nach dem offiziellen Schlussgebet zu ihren Schiffen und verließen eilig die Stadt. Es ging in die Heimat, um dem Verräter Thurske Nellgardson ein für alle mal das Handwerk zu legen. Nur Swantew Bærjansson, der Hetman von Calhis und Sohn von Bærjan Runenhand, dem gewählten und wahren Jarl Njurungards, blieb in Thorwal zurück. Er sollte der Sprecher des Jarltums im von Jurga einberufenen thorwalschen Kriegsrat sein.

Gegen Abend traf sich besagter Kriegsrat in der Ottaskin der Hetleute. Jurga Trondesdottir grübelte noch über die Worte Thurgans nach. Torben Eldgrimson erklärte ihr die Forderungen, die Thurske Nellgardsson durch einen Boten übermitteln ließ, während sie noch in der Ottaskin der Hetleute weilte. Jenen Boten hatte Sif Jalandrasdottir vor seinem Erscheinen im Kriegsrat noch in Gewahrsam nehmen lassen. Frenjar Torstorson, Beorn Laske-son und Brinnja Baldersdottir diskutierten vor Jurgas Erscheinen bereits erregt.

Währenddessen planten Lund Lolfgren und Nils Nodlof, beide Befehlshaber der Hjalskari, gemeinsam mit Tjalf Gunnarson ein Eingreifen in Muryt.

Zuerst erläuterte Swantew Bærjansson kurz und knapp die Hintergründe des aktuellen Problems.

Thurske Nellgardson, der ehemalige Jarl von Njurungard, ein berühmter Skalde und Bruder von Asleif dem Kahlen aus Waskir, wurde auf dem jarltümlichen Herbsthjalding im Schlachtmond 2652 JL durch die Hetleute Njurungards abgewählt. Er sollte nicht länger dem Jarltum vorstehen; einer der ausschlaggebenden Gründe war, dass er damals einen bewaffneten Konflikt mit dem Nachbar Gråbjergen austragen wollte. Diesem wahnsinnigen Plan konnte und wollte keiner der anderen Hetleute zustimmen. Als neuer Jarl für das Jarltum Njurungard wurde damals Bærjan Runenhand, zur neuen Hetfrau von Muryt Yasma Torbensdottir gewählt (siehe THORWAL-STANDARDTE SONDERAUSGABE HERBSTHJALDING 2652).

Deren Vater, Torben Swafnildson – der Überbringer der Unglücksnachricht auf dem Hjalding in Thor-

wal – überlebte kurz zuvor nur knapp einen heimtückischen Mordanschlag von Leif Nellgardson. Dieser wurde zwar gefasst, entzog sich aber feige seinem Urteil. Als Sühne für seine Flucht wurde seine Mutter Janda Nellgarsdottir aus dem Jarltum verbannt. Von ihr weiß man zu berichten, dass sie bis heute auf Bilku im Südmeer ihre Schuld an Thorwal sühnt. Ihr hinterhältiger Sohn Leif Nellgardson aber, soll unter den Getreuen Thurskes sein. Doch das ist nicht alles, was aus Muryt zu berichten ist. Unterstützung erhielt Thurske durch eine Gruppe Friedloser. Als Schutz vor dem zu

erwartenden Angriff der aufgebrachtten Bevölkerung Muryts und der restlichen Njurungarder soll

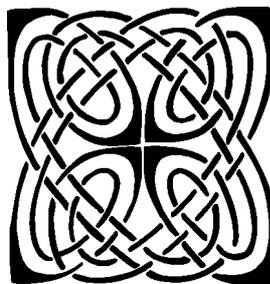
Thurske alle Kinder der Stadt in seine Gewalt gebracht haben. So müssen sich ihm die Muryter zunächst beugen – zumindest ist bisher von keinen offenen Aufständen gegen Thurske zu berichten.

Durch diese umfassenden Ausführungen ausreichend informiert, begann der Kriegsrat zu beraten.

Nach einigen langen Stunden war das Vorgehen klar: Jurga sollte mit der *Gulden Drakkar* und der Hjalskari nach Overthorn fahren. Dort wollte man sich trennen, um so den Spähern Thurskes zu entgehen. Jurga selbst würde mit der *Gulden Drakkar* nach Muryt weiterfahren. Dort sollte sie Thurske Nellgardson treffen und ihn zur friedlichen Aufgabe der Stadt und seiner Ansprüche bringen. Die Nachricht, dass Jurga sich mit Thurske treffen wolle, wurde dem Boten auf seinem Rückweg nach Muryt mitgegeben.

Die Hjalskari aber sollte in Overthorn dem Befehl von Swantew Bærjansson unterstellt werden. Ein großer Vertrauensbeweis Jurgas an die Njurungarder - zumal sich diese auf dem Hjalding offen gegen sie ausgesprochen hatten. Von Overthorn aus sollten die Hjalskari

nach Vidsand fahren und dort an Land gehen. Von dort aus ging es zu Fuß weiter nach Cardhavn, um sich mit den anderen Njurungardern zu treffen. Thurske sollte durch dieses getrennte Vorgehen keinerlei Informationen über das Eingreifen der Hjalskari durch vorgeschobene Späher erhalten. Für die Strecke von Overthorn nach Muryt wurden etwas weniger als drei Tage gerechnet. Soviel Zeit verblieb Jurga für eine unblutige Lösung. Nicht viel, aber es bestand Hoffnung, daß Thurske spätestens aufgab, wenn er das versammelte Heer der Verbündeten vor den Toren der Stadt sah. Ein Sturm auf



Thorwal-Standardarte



die Stadt wäre mit schweren Verlusten verbunden, war Muryt doch gut befestigt. Außerdem musste ein unnötiges Blutvergießen unter der Bevölkerung oder gar den in Geiselschaft gehaltenen Kindern vermieden werden.

Die Njurungarder in der Heimat

ARDAHN. Wie eingangs schon beschrieben, eilten die Hetleute von Njurungard nach dem Ende der Hjaldings auf ihre Schiffe und brachen in Richtung der bedrohten Heimat auf.

Bei der Ankunft von Brafyr Anwedmyr in Ardahn begann sogleich hektische Betriebsamkeit im Dorf. Kaum legte der ardahnsche Drache *Feuervogel* im Hafen an, wurde eine Versammlung in der Halla einberufen. Es ist eine alte Tradition, dass sich alle Ardahner am Abend der Ankunft nach einem Hjalding in der Halla versammelten. Dort würde dann der Hetmann und der Skalde Fredin Gwenad alle über die Ereignisse auf dem Hjalding unterrichten. Es musste etwas sehr wichtiges passiert sein, wenn die Versammlung nicht bis zum Abend warten konnte.

Die Halla war schnell bis auf den letzten Platz gefüllt, an den Wänden brachen sich die aufgeregten Stimmen der Versammelten. Als der Hetmann Brafyr schließlich die Halla betrat, kehrte urplötzlich Ruhe ein. Alle blickten gespannt und erwartungsvoll zu ihm, mit lauter und voller Stimme begann er zu berichten. „Ardahner, hört mir zu. Ich berichte euch, was sich auf dem Hjalding zugetragen hat. Und es war bedeutsames, das kann ich euch versichern. Eine neue Hetfrau wurde gewählt, keine einfache Wahl. Vor allem nicht für uns Njurungarder, wenn man die beiden Kandidatinnen betrachtet. Dennoch gab es eine Entscheidung: Wir Hetleute haben uns für Jurga Trondesdottir als neue oberste Hetfrau Thorwals entschieden! Jurga wurde in ihrem Amt bestätigt.“ Brafyr nahm das Gemurre und Klagen in der Halla zur Kenntnis, sprach aber weiter. „Außerdem haben wir beschlossen, dass es einen neuen Tag in unserem Kalender geben soll. Der Orozarsdag heißt jetzt Trondesdag, auf dass wir

den großen Hetmann immer im Gedächtnis behalten.“

„Wenn er so groß ist, warum brauchen wir dann einen Tag, der nach ihm genannt ist?“, fragte Ole Hindgar frech in die Runde.

„Ole und all ihr anderen, es gibt wirklich wichtigeres, als darüber zu streiten. Unvorstellbare Dinge sind in Njurungard passiert.“

Erstaunen und ein wenig Angst stand in den Gesichtern der Versammelten – hatten die Ardahner doch noch nichts von den Geschehnissen in Muryt erfahren.

„Es ist wohl nur dem Umstand zu verdanken, dass viele der Skalden und alle Hetmänner in Thorwal weilten, dass es hier noch keiner erfahren hat. Thurske Nellgardson ist zurück und hat die Herrschaft über Muryt und über ganz Njurungard an sich gerissen. Der Verräter hat die rechtmäßige Hetfrau Yasma Torbensdottir während ihrer Anwesenheit auf dem Hjalding von ihrem Thron gestoßen und will jetzt sogar Bærjan Runenhand als Jarl Njurungards ablösen.“

„Das können wir nicht zulassen!“

„Wir stehen zu Runenhand, er ist unser Jarl!“

„Tod dem Verräter Thurske!“

Die Ardahner waren aufgebracht und wütend über Thurske. Laut klopfen sie mit ihren Bechern auf das Holz der Tische. Brafyr musste brüllen, um sich wieder Gehör zu verschaffen. „Bleibt ruhig, Ardahner, bleibt ruhig. Wir Hetleute Njurungards haben uns sogleich nach Erhalt der Nachricht entschlossen, Thurske endgültig zu vertreiben. Ragnar Toreson spricht jetzt in diesem Augenblick zu den Skjoldenern, Yasma Torbensdottir ist auf dem Weg nach Cardhavn, um dort zusammen mit den anderen Hetleuten und unserem Jarl die ihrigen zu mobilisieren. Und jetzt frage ich euch, Ardahner, wollt ihr zu Njurungard und zu Bærjan Runenhand stehen? Wollt ihr mithelfen, Thurske für ein und allemal in den Hjaldingolf zu stürzen?“

„Das wohl!“

„Für Njurungard!“

Noch lauter als gerade eben wurden

Fäuste und Trinkbecher auf die Tische geschlagen. Breite Zustimmung kam aus den Reihen der Ardahner. Auch sie würden ihren Teil dazu beitragen, um Muryt und damit das gesamte Jarltum wieder zurück in die Freiheit zu führen.

Nur zwei Tage später verließen die *Feuervogel* und der kleine Knorr *Himring* den heimatlichen Hafen. Groß war der Unmut unter denjenigen, die bestimmt waren, das heimatliche Dorf zu beschützen. Aber wer wusste schon, welche Hinterhältigkeiten sich Thurske in seinem kranken Geist noch ersann. An Bord der beiden Schiffe aber waren sicherlich siebenzig Männer und Frauen, wohlbewaffnet und zorn erfüllt. Ardahn fuhr in den Krieg!

Die Streitmacht wird geteilt

OVERTHORN. Die Hetrekker sprangen von Bord der *Gulden Drakkar*, als sie sich auf den Strand der Overthorner Landzunge schob. Ebenso taten es ihnen die Rekker der Hjalskari nach, die nur kurz nach der *Gulden Drakkar* mit ihrem Knorr und diversen anderen Drakkars anlandeten.

Der Kornmeister und die Hetleute der ansässigen Ottajaskos bereiteten Jurga Trondesdottir und den ihren einen herzlichen Empfang. Zu ihrer großen Freude war nicht nur für Unterkunft und Verpflegung für die Hjalskari und Hetskari gesorgt worden, auch ein überreiches Mahl aus frischem Kräuterbrot, gebratenem Schwein, in Met gebackenen Hühnchen und diverser Leckereien mehr, stand bereit.

Unterdessen freuten sich die Händler über die Ankunft der Het- und Hjalsrekker, denn obwohl man sich nach den ersten Herbststürmen schon langsam darauf einstellte, den Sommermarkt von Overthorn zu verlassen und in die Heimat zurück zu segeln, kam man so noch einmal zu unerwarteten Geschäften.

Zwei Tage später wurde die Hjalskari unter das Kommando von Swantew Bærjansson gestellt und segelte mit ihm ab, um nördlich von Vidsand njurungarder Boden zu betreten. Jurga hingegen blieb mit ihrer Hetskari zunächst noch in Overthorn.

Thorwal-Standardarte

Die Njurungarder in der Heimat

STORSJEN. Nervös blickte sich der junge Garsvir Asgrimasson um. Wäre jetzt doch nur seine Mutter, die Hetfrau der Blitzspötter, oder zumindest sein Bruder Valadur im Dorf gewesen. Valadur sollte Asgrima im Amt folgen, zumindest wünschte die Mutter sich das, und er verstand es, die Rekker zu führen und mit den anderen Hetleuten zu diskutieren... nun, gerade deshalb hatte die Mutter ihn mit auf die Fahrt genommen, während Garsvir sie in Storsjen und auch auf dem Hjalding zu vertreten hatte. 'Ich bin ein Rekker, kein Hetmann', ging es dem jungen Mann durch den Kopf. 'Kämpfen kann ich, doch diese Aufgaben liegen mir einfach nicht. Hoffentlich folgen mir die Blitzspötter so, wie sie Mutter folgen würden.' Nun, wenigstens war die Sippe der Arinbeornsons, aus der seit drei Generationen der Hetmann stammte, sehr angesehen, und anders als zum Beispiel in Calhis, wo sich die verschiedenen Clans gegenseitig voller Neid beäugten, zählten alle storsjener Familien zur Ottajasko der Blitzspötter.

Schon auf der Fahrt zum Hjalding hatte der Hetmannssohn sich unbehaglich in seiner Rolle gefühlt: weder war er von seiner Redegewandtheit überzeugt genug, um den anderen Hetleuten so selbstbewusst gegenüberzutreten, wie er es bei einem Gegner im Kampfe tun würde, noch war ihm wohl dabei, das Dorf ohne Oberhaupt zurückzulassen. Aber Asgrima wollte die Rolle der Blitzspötter als Abgesandte des Jarltums, die im Hjalding Stimmrecht hatten, unbedingt wahren.

'Nun sieht man, wohin das führt. Thurske, dieser machtbesessene Hranngarsohn hat nur darauf gewartet, dass die Hetleute nach Thorwal fahren, um seine niederhöllischen Pläne in die Tat umzusetzen.'

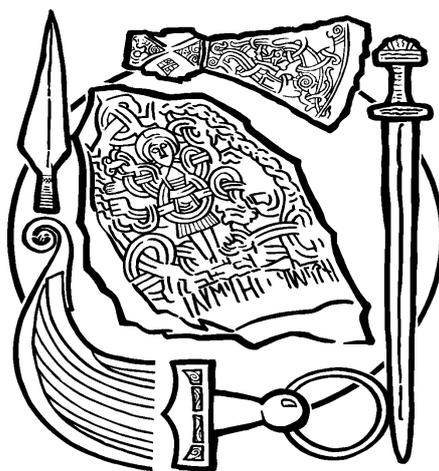
Gleich nachdem das Hjalding zu Ende war, waren die meisten der Hetleute nach Njurungard zurückgeeilt, um die Rekker zusammenzutrommeln und das vom ehemaligen Jarl geknechtete Muryt zu befreien. Einzig Swantew Bærjansson war geblieben, um die Njurungarder im Kriegsrat zu vertreten.

'Reden, das können sie im Sijdan, aber

Thurske, dieser schlaue Fuchs, wird sich nicht mit seinen eigenen Waffen schlagen lassen, fürchte ich. Wir werden sehen, ob uns Jurga helfen wird – vielleicht sinnt sie auch auf Rache, weil wir sie nicht gewählt haben, und unterstützt Nellgardson insgeheim. Die Städter in Thorwal sollen ja den Vinsaltern in Machtspielen und Intrigen um nichts nachstehen...'

Er selbst war mit den Cardhavnern in den Norda zurückgesegelt, auch Jarl Bærjan Runenhand war mit dem gerade fertiggestellten calhiser Knorr *Mereksdottir* in Cardhavn an Land gegangen.

'Unsere Vorfahren wussten schon, wo sie ihre Siedlungen gründen mussten: Mit der Stadt kontrolliert Thurske auch die Mündung des Merek und den Merkestieg.'



Von dort aus waren Garsvir und die Seinen mit den Calhisern und den Alderbjergern nach Herachinnen gezogen. Weiter eilten sie auf der Straße nach Waskir, die dort ihren Anfang nahm, nach Ostion, um dann durch die Täler des Hügellandes nach Storsjen zu marschieren. Bærjan hingegen war einstweilen in Herachinnen geblieben.

'Nur gut, dass die alte Runenhand unser Jarl ist: Einem anderen wären die Nunnur Herachin womöglich gar nicht gefolgt, ihm aber stellten sie gleich zwanzig ihrer Rekker. Sein Auftritt in Herachinnen war überaus prachtvoll: Auf seinem Thron sitzend, von vier Rekkern auf einem gewaltigen Schild getragen, in

Kriegsmantel und Drachenhelm, mit dem Breitschwert in der Hand, sah er aus wie einer jener Helden aus den alten Sagas. Wenn ich's nicht besser gewusst hätte, nie hätte ich geglaubt, dass es ein kranker Greis ist, der da in dem Nunnurdorf Einzug hält. Niemand hätte sich da seinem Ruf verwehrt, das wohl!'

Der Jarl wollte von Cardhavn aus mit den Nunnur Herachin und der Hjalskari an der Küste entlang auf Muryt zu ziehen, während die Aufgebote aus dem Binnenland von Ostion kommen sollten. Die Mannen aus Skjolden, Ardahn und aus Alderbjerg sollten die Stadt von Norda her einschließen. Vor der Stadt wollte man dann auf Nachricht von Jurga warten.

'Da wird unser feiner Thurske gründlich ins Schwitzen geraten', dachte Garsvir mit einem hämischen Grinsen. 'Selbst wenn er alle Friedlosen der Olportsteine um sich geschart hat, werden wir ihm dann zeigen, wie wir Njurungarder auf seine Drohungen zu antworten wissen.'

Nur eine Nacht zur Erholung nach dem Eilmarsch hatte Garsvir sich und seinen Leuten im Heimatdorf gegönnt. Am nächsten Morgen waren die Rekker der Blitzspötter am Flusshafen angetreten, wie er es hatte anordnen lassen. Nun stand Hetfrau Asgrimas jüngerer Sohn auf dem Runenfelsen im Hafenbecken. Der Morgen nebel hing noch dicht über dem Dorf, den Flüssen und dem umgebenden Moor. Er tauchte die Szene in gespenstisches Zwielicht. Garsvirs Blick schweifte über die Versammelten, und der sich ihm bietende Anblick erfüllte ihn mit Stolz: Jede Sippe hatte so viele Leute als möglich aufgeboden, und obwohl ein guter Teil der Blitzspötter in Ifirns Ozean weilte, standen nun gut siebzig Rekker bereit. Die Schwerter und Äxte, die großen runden Schilde, die Speere und Bögen der Jäger, die blinkenden Nasalhelme und die Nieten auf Lederhelmen und Rüstungen, all das bot ein beeindruckendes Bild. Garsvir schloss die Augen und konzentrierte sich auf die Kräfte des heiligen Felsens, die ihn zu durchströmen begannen, er saugte sie in sich auf, glaubte die Kraft des Walgottes fast körperlich in sich zu spüren.

Thorwal-Standardarte



‘Gut’, dachte er, ‘sie sind gekommen, sie folgen mir, sie wollen für Njurungard kämpfen, ich will für Njurungard kämpfen! O Swafnir, gib mir die Kraft diese Männer und Frauen zu führen!’

Plötzlich öffnete er die Augen wieder. Die versammelten Männer und Frauen schauten erwartungsvoll zu ihm hoch.

„Hört, ich bin Garsvir, der Sohn der Asgrima, Urneffe des großen Arinbeorn Blitzspötters“, hob der junge Rekker zu sprechen an. „Ich habe euch zusammengerufen, um euch in die Schlacht zu führen gegen einen Tyrannen, der glaubt, unser Herr zu sein, über unser Leben und unseren Tod richten zu können. Für ihn ist der Titel des Jarls gleichbedeutend mit dem eines Fürsten bei den Canteranern: er meint Land und Leute zu besitzen. Doch niemals mehr soll das Leben eines Hjaldingers einem anderen gehören, niemals werden wir einen Herrn dulden, der nicht aus unserer Mitte gewählt ist und der auch wieder abwählbar ist, wenn er sein Amt nicht zu führen vermag. Dieser Tyrann, Thurske Nellgardson, ist aus eben jenem Grunde seiner Jarlswürde enthoben und in die Verbannung geschickt worden. Nun ist er zurück und er fordert seine Rechte wieder. Doch tut er dies nicht bei uns, den Njurungardern. Er beruft sich nicht auf altes Recht und nicht auf alte Sagas. Er missachtet unsere Traditionen. So frage ich euch: Wollen wir so jemanden in unserer Mitte, als unseren Jarl gar, dulden?“

„Niemand, bei Swafnir!“ tönte es aus den Kehlen aller Versammelten zugleich.

Garsvir fuhr fort: „Wollt ihr mir folgen gen Muryt, auf dass wir die Schlange aus ihrem Bau treiben, seine Helfer den Stahl Njurungards schmecken lassen und Thurske dem Gericht unseres wahren Jarles Bærjan, *Runenhand*, zuführen mögen?“

„Ja! Das wohl!“ tönte es zurück.

In diesem Moment riss der Nebel auf, und die ersten Strahlen tauchten den Hafen, den Runenfelsen und den darauf stehenden Garsvir in gleißendes Gold. Dieser breitete die mit Schwert und Schild bewehrten Arme zur Seite aus, legte den

Kopf in den Nacken und schrie seinen Kampfschrei gen Himmel. Alle versammelten Rekker stimmten ein.

„Danke. O Swafnir, ich danke Dir! Sie lassen mich nicht alleine.“

Hilfe aus Grabjergen

HJALDINGGOLF. Kurz nach dem Hjalding brach auch Marada Geradsottir mit ihrer Thinskari auf um gegen den Verräter zu ziehen. Sie schätzte die Lage dabei richtig ein und verzichtete darauf Muryt direkt anzugreifen, denn vor der Stadt würden genügend verbündete Fußtruppen stehen. Stattdessen schnitt sie den Nachschub des Verräters ab, denn sie war sicher, daß nochmehr Friedlose die Chance ergreifen würden und Thurske verstärken wollten. Sie hatte recht gehabt.

Marada schritt die Reihe der knienden Gefangenen ab. Es waren nur knapp zwei Hände voll Friedloser, die den Kampf überlebten, den sie gegen Marada und ihre Leute geführt hatten. Maradas eigenes Schiff wurde dabei in Mitleidenschaft gezogen, doch da der Kampf in Küstennähe stattfand, konnte man von der gegnerischen Otta jede Menge an Plankenholz bergen, um die Schäden zu beheben.

Hinter den Knienden hatten sich Maradas Thinskari aufgestellt, Schwerter in den Händen, Speere stoßbereit erhoben. Als sie an dem letzten der Gefangenen angelangt war, wirbelte sie herum, wobei ihre roten Haare ins Gesicht schwangen. Mit einer knappen Bewegung strich sie die Haarpracht wieder hinter das Ohr.

Wütend stieß sie hervor: „Ihr seid Abschaum! Der letzte Dreck! Ihr seid friedlos! Niemand will euch haben! Seid ihr deswegen so bereitwillig dem Ruf Thurskes gefolgt, der euch nach Muryt einlud? Wolltet ihr dort Freiheit, gar Anerkennung finden? Nun findet ihr den Tod! Die Hälfte von euch wird sterben. In wenigen Augenblicken. Wer von euch stirbt und wer am Leben bleibt, entscheidet ihr selbst.“

Die Gefangenen zitterten, einer bettelte um Gnade und robbte auf sie zu. Als er sie fast erreicht hatte, gab sie ihm einen Tritt mitten ins Gesicht. Blut lief aus seiner verformten Nase, ausgetretene Zähne

lagen neben ihm – er war bewusstlos.

Die anderen ahnten Schreckliches. Ganz genau so hatten sie schon von Marada *der Wölfin* gehört, die keine Gnade kannte und vor ein paar Jahren schon blutige und grausame Ernte hielt, als sie mit anderen Hetleuten zusammen Jagd auf Friedlose machte.

„Ihr könnt euch nicht entscheiden? Nun gut, dann krepieri ihr eben alle.“

Marada blickte zu ihren Thinrekern. Auf ein Nicken von ihr, durchtrennten Klängen Nackenwirbel, Speere bohrten sich tief in Brustkörbe.

Nachdem die Ermordeten noch auf Verwertbares durchsucht worden und danach auf einen Haufen geworfen waren, wurde der Bewusstlose durch unsanfte Fußtritte geweckt. Kaum war er wieder bei Verstand und erkannte das Schicksal seiner Gefährten, da versagten ihm Blase und Darm. Ein unangenehmer Gestank, vermischt mit dem Geruch nach frischem, warmem Blut breitete sich aus.

Brutal wurde er am Schopf gepackt und sein Kopf in den Nacken gerissen. „Schau hin!“ Marada deutete auf ein Floß und den Haufen Toter.

„Das Floß, das meine Thinskari aus eurer Otta gebaut hat, ist groß genug, um die Hälfte von euch zu fassen. Ich wollte nicht alle umbringen. Ihr aber habt mir keine Wahl gelassen, weil keiner für den anderen eintreten wollte. Da sieht man, wie feige und ehrlos ihr Friedlosen seid.“

Angewidert beförderte sie den stöhnenden Gefangenen mit einem Stoß von sich. „Wir werden dich auf dem Floß in die See schleppen. Von dort wirst du Kurs nehmen auf die Friedloseninseln und ihnen berichten, was hier passiert ist. Kein Friedloser wird sich Muryt mehr nähern können. Wir, die Hjörnen-Ottajasko sorgen dafür! Wer dennoch zu Thurske will, wird ihm im Tode begegnen!“

Und wenn ich dich selbst jemals wieder sehen sollte, wird es das harmloseste sein, wenn ich dir die Haut vom Leibe peitsche.“

Eine jüngere Frau der Thinskari räusperte sich. „Marada, du lässt deinen Zorn über die verlorene Wahl beim Hjalding an



den Friedlosen aus. Ich finde...“

„Ganz recht! An diesen, sowie an allen anderen Friedlosen, die mir unter die Finger geraten. Oder wäre es dir lieber, ich führte Krieg gegen Jurga? Das würde Thorwal spalten und vielen Unschuldigen den Tod bringen. Dann doch lieber die umbringen, die ohnehin schon ihr Leben verwirkt haben.“

Nach kurzer Zeit legte die *Walbiß* ab, das Floß im Schlepp.

Die Ankunft vor der Stadt

MURYT. Als sich die Sonnenscheibe fast im Zenit befand, kam die *Gulden Drakkar* mit ihren beiden Begleitschiffen in Sichtweite von Muryt. Mit ihrer Länge übertraf das Flaggschiff der obersten Hetfrau ihre beiden Begleitschiffe um ein leichtes. Die mit Ornamenten aus Goldblech beschlagenen Bordwände spiegelten das Licht der Sonnenscheibe wieder. Zusammen mit dem vergoldeten Drachenkopf am Vordersteven gab es für die Wachen auf der Mauer wohl ein erhabenes, ja ma-

jestätisches Bild ab.

Von dort waren kräftige Hornstöße zu vernehmen, die von der Ankunft der Schiffe vor der Stadt Kunde gaben. Man konnte das Aufblitzen von Helmen auf den Mauern erkennen. Laut und kehlig wurden aufgeregte Befehle gerufen, von denen auf den Schiffen nur einzelne Wortfetzen zu erahnen waren. Hektik und Betriebsamkeit schien auf den Mauern ausgebrochen zu sein.

Auch die Besetzung der ankommenden Schiffe blieb nicht untätig. Eilig wurden die Geschütze bemannt und ausgerichtet. Jurga trat nach vorne und inspierte mit einem Fernrohr die Aktivitäten auf den Mauern der Stadt. Auch dort wurden Geschütze geladen und hinaus auf den Golf ausgerichtet. Der Lurenbläser an Bord gab das Signal, dass Jurga in friedlicher Absicht kam.

‘Swafnir steh mir bei! Ich kann nur hoffen, dass Thurske immer noch mit mir verhandeln will. Wenn die Geschütze auf den Mauern beginnen, uns zu beschießen, ist

alle Hoffnung auf eine unblutige Lösung vergebens.’

Die Runajaski an Bord standen bereit. Sie hatten Weisung, das Schiff mit ihren Kräften vor Beschuss zu schützen, aber zunächst nicht selbst anzugreifen.

‘Und wenn die aufgebrachten Njurungarder ruhig und besonnen bleiben, dann habe ich eine echte Möglichkeit, den Konflikt zu beenden – auf diplomatische und vor allem unblutige Art und Weise.’

Von den Mauern Muryts kam unterdessen das erhoffte Lurensignal, dass eine sichere Einfahrt in den Hafen versprochen.

‘Gut so’, dachte Jurga, ‘Thurske will noch verhandeln.’

Auch die wenigen an Bord verbliebenen Hetskari entspannten sich ob des Signals, das freies Geleit anbot. Jurga eilte zu einem der bereitstehenden Beiboote. Zusammen mit einigen wenigen Streitern wollte sie in die Stadt fahren, um sich dort mit Thurske zu treffen. Die *Gulden Drakkar* aber sollte vor der Stadt kreuzen und ständige Warnung sein. (sh / am / jak)

Schwere Kämpfe gegen die Schwarzpelze

Die Lage im Bodirtal hat sich seit unseren letzten Berichten stark verschärft. Erst langsam werden immer mehr erschreckende Details über den Angriff der Schwarzpelze bekannt. Um unserer werten Leserschaft ein möglichst umfangreiches Bild von den Geschehnissen der letzten Wochen bieten zu können, haben wir einige Berichte von unmittelbar Beteiligten zusammengetragen.

Beginnen wollen wir in dem Ort, aus dem wir vor der letzten Ausgabe solch erschreckende Nachrichten erhalten haben:

Der Kampf um Naskheim

Der folgende Bericht stammt von **Hjore Asgardson, einem Skalden aus der Ottajasko der Wellenreiter, der sich zur Zeit des Angriffs vor Ort befand.**

Auf meiner Reise durchs Bodirtal machte ich grade halt in Naskheim. Ich wollte mich nicht nur nach neuen Geschichten umhören, auch einen kleinen Vorrat von dem guten Brannt wollte ich mir zulegen. Doch dann sollte alles ganz anders kommen. Ich wurde regelrecht aus dem Bett gerissen, naja, ich hatte am Vorabend den NASKHEIMER BRANNT probiert, als die Naskheimer ihre Bürgerwehr zu-

sammen trommelten. Ich zog mich also flugs an, schnappte mir zur Vorsicht gleich meine Skraja und versuchte erstmal rauszufinden, was eigentlich los war. „Die Orks kommen!“, rief mir einer zu. „Kann doch nicht so schlimm sein, mit ein paar Orks werden wir Thorwaler doch fertig“, dacht’ ich mir. Doch da lag ich aber ganz falsch! Ich mit meiner großen Klappe meldete mich auch noch freiwillig beim Hetmann, Sven Thorbjornson, der freudig jede bewaffnete Hand annahm. Als ich dann am Stadttor ankam, traf mich fast der Schlagfluss! Das war’n nich’ nur ein paar zerlumpfte Orks, die ein paar Schafe stehlen wollten, das war ’ne gan-

ze verfluchte Armee! So an die dreimal hundert, würd’ ich sagen! Und so ‘nen riesigen Oger hatten die auch noch dabei! ‚Swafnir steh uns bei‘, dachte ich noch so bei mir, da ging es auch schon los. Begleitet vom dumpfen Hall ihrer Kriegstrommeln griffen uns die Schwarzpelze an. Zuerst kamen die Reiter auf ihren struppigen Ponys und deckten uns mit Pfeilen und Wurfspeeren ein. Danach kam dann der Rest der Meute angestürmt. Zweimal konnten wir die Orken schon zurückschlagen, doch wir wurden dabei immer weniger hinter dem Holzwall. Beim dritten Ansturm der Schwarzpelze geschah es dann. Ich schlug gerade einem

Thorwal-Standardarte



Ork seinen rühdigen Kopf ab, den er unvorsichtigerweise über die Palisade gestreckt hatte, als sich über mir die Sonne verdunkelte. „Varuth!“ (Achtung) schrie Halfdan, der neben mir stand und deutete dabei über die Brüstung. Mein Auge folgte seinem Fingerzeig und ich sah mit Erschrecken den Oger unaufhaltsam auf uns zu stampfen. Halfdans Schrei war noch nicht ganz verklungen, da donnerte die Faust des Ogers hernieder und zertrümmerte den Schädel meines Mitstreiters. Mit seinen riesigen Pranken machte sich der stinkende Oger sogleich an der Palisade zu schaffen und riss dabei eine Lücke in unseren Schutzwall. Unter größten Anstrengungen warfen wir uns gegen die sofort durch die Lücke drängenden Orks und konnten sie so gerade noch daran hindern, in das Dorf einzudringen.

Der Oger zog auch erst ab, nachdem wir ihm alles Mögliche an den Kopf warfen. Verletzt haben wir ihn dabei nicht, aber irgendwie hat ihn das doch gestört. Doch Ruhe hatten wir dann auch nicht. Plötzlich zischte es über unseren Köpfen und irgendwo hinter uns schlug etwas ein. Als ich mich umsah, erkannte ich auch schon, was es war - diese feigen Hunde schossen mit Brandgeschossen! Ein Teil von uns machte sich sogleich daran, die Brände zu löschen. Doch waren es derer viele und die Palisade durften wir auch nicht alleine lassen, die Orks standen ja immer noch draußen. Der Hetmann hat darauf erklärt, dass wir den Ort nicht mehr halten können. Oh, sicher hätten wir noch weitergekämpft - das wohl - und dabei noch vielen Schwarzpelzen die Köpfe eingeschlagen. Aber, bei Swafnir, es waren zu viele. So teilte uns Hetmann Sven in Gruppen ein, auf dass wir durch die Wälder fliehen. Wir warteten nur auf eine kurze Angriffspause, dann ging es auch schon los. Ich war bei einer der letzten Gruppen, die loszogen, doch die Allerletzten waren Sven Thorbjørnson und seine engsten Getreuen.“

Kerina Hjallarsdottir aus der Sippe der Beinbrecher berichtete:

Das Wüten war schrecklich! Kampf

und Tod, wohin man auch sah. Meine Kinder schickte ich mit meiner Mutter aus dem noch freien Tor, sie sollten in die Hügel laufen und dort Zuflucht suchen. Ob sie es geschafft haben, weiß ich nicht. Als ich zu den Kämpfen zurückkam, sah ich gerade wie der gezackte Säbel des stinkenden Schwarzpelzes den Bauch meines lieben Falkinor aufriss und seine Därme herausquollen. Der Ork lachte nur und wandte sich einem anderen Gegner zu. Panisch versuchte mein Mann sein Gedärm wieder in seinen Bauch zu stopfen. Doch es gelang nicht. Ich war wie versteinert. Unsere Blicke trafen sich. Ich erkannte Todesangst in seinen Augen. Er kam auf mich zugewankt, fiel nieder und rutschte dann auf den Knien weiter auf mich zu, eine immer länger werdende Spur aus Blut und Innereien hinter sich herziehend. Mit flehenden Augen hielt er mir seine Hand entgegen. Ich wusste, ihm ist nicht mehr zu helfen. Da löste sich meine Starre. Ich packte meinen Speer fester und trieb ihn ihm mit aller Kraft, die ich aufwenden konnte, durch seinen Rücken. ... Doch leider traf ich nicht richtig... ich nahm meine Handaxt... und... und hieb sie mit Wucht in seinen Hals. Danach weiß ich nichts mehr.

Hetmann Sven Thorbjørnson, der mit seiner Gruppe zuletzt den schon zu großen Teilen brennenden Ort verließ, konnte uns über seine letzten Eindrücke in Naskheim berichten.

Wie schon gesagt, wir mussten unser Naskheim aufgeben. Dies war bestimmt die schwerste Entscheidung, die ich je getroffen habe. Doch es war offensichtlich, dass wir alle sterben würden, könnten wir uns in dieser Stunde nicht von unserem weltlichen Gut trennen, und solange wir gemeinsam stünden, würden wir einen Neuanfang schaffen. Na ja, all das ging mir in jenen Momenten durch den Kopf. Als ich dies den Naskheimern mitteilte, trat Eirik vor. Jeder von uns wusste, dass er lange Zeit einer der besten Kämpfer der Weißbartotta gewesen war, und auch noch an diesem schwarzen Tage bezahlten einige der Schwarzpelze es mit

ihren rühdigen Leben, sich dem Achtundfünfzigjährigen genähert zu haben. Aus einer tiefen Fleischwunde am Oberschenkel blutend baute er sich vor mir auf und sagte: „Sven, mein Hetmann, alt und verletzt wie ich bin, werde ich die Flucht nicht durchhalten. So lass mich denn hierbleiben und dem orkischen Gesindel mit blanker Axt entgegentreten, auf dass ihr einen Vorsprung gewinnen könnt.“ Noch bevor ich etwas entgegnen konnte traten weitere Rekker vor: Jandara Raskirsdotter, der man den abgetrennten Arm notdürftig abgebunden hatte, bleich vom Blutverlust, der nach einem Stich in der Brustkorb schnell und rasselnd atmende Gerskir und weitere Weißbärte, aber auch Akja und einige andere Kaspajoffs.

Dreißig tapfere Naskheimer standen schließlich bei Eirik, bereit ihr Leben zu geben, um die Unsrigen zu retten. Was hätte ich sagen sollen? Ich hätte mein eigenes Leben gegeben, um es verhindern zu können, ich wäre direkt und mit Freunden in die Klingen der Orks gesprungen, doch ich musste meine Leute in die Sicherheit führen. Ich wollte den Rekkern die sich für den verzweiferten Gegenangriff anboten, diesen verbieten, wollte sie mitnehmen nach Vilnheim, doch Eirik hatte Recht: ihr Opfer war unsere einzige Chance. So teilten wir Gruppen ein, keine größer als zwanzig Köpfe, die jede für sich versuchen sollten, nach Vilnheim durchzukommen. Sodann trieben wir unsere Schafherden hinter der Palisade zusammen, und als die Orks zur nächsten Angriffswelle ansetzten, trieben wir sie mitten in ihre Reihen. Zugleich rannten die ersten Naskheimer durch das Westtor auf den nahen Wald zu. Eirik und die anderen stellten sich vor dem Dorf auf und begannen, Schild an Schild auf die Schlachtreihe des Feindes zuzugehen.

Schließlich machte auch ich mich, zusammen mit meinen Getreuen, auf den Weg in Richtung Wesdan. Als wir am Waldrand stehenblieben und nach unserem geliebten Dorf zurückblickten, bot sich uns ein kaum zu beschreibendes Bild: die meisten Jolskrimi brannten mittlerweile, auch in Alt-Naskheim standen immer

Thorwal-Standardte

mehr Häuser in Brand. Unsere tapferen Rekker waren in verbitterte Kämpfe wider die Schwarzpelze verwickelt, welche sich in dem Chaos nicht neu formieren konnten. Obwohl sie weit unterlegen waren, standen nach wie vor die meisten von ihnen. Sie wüteten unter den Feinden, wie ich es noch nie zu Gesicht bekommen habe, Swafnir selbst muss ihre Klängen gelenkt haben. Ich sah Akja, deren Leib von einem Speer durchbohrt war, mit einem einzigen Hieb einem Ork den Kopf spalten und weiter in den Körper eines Kampfhundes hacken, der ihr gerade an die Kehle springen wollte. Eirik, der soeben zu Boden gegangen war, konnte noch, während mehrere Orken auf ihn einzuschlagen begannen, einem von ihnen das Axtblatt in den Bauch zu treiben.

Lediglich diejenigen dieser verfluchten Kreaturen, die auf Ponys ritten, was Swafnir sei Dank nur wenige waren, schafften es, auf uns zuzuhalten. Meine Gruppe bestand hauptsächlich aus Rekkern und wir wollten den anderen einen weiteren Vorsprung verschaffen, so formten wir einen Schildwall, reckten den Gegnern unsere Beile und Schwerter entgegen und bewarfen sie mit den Schneidzähnen und Speeren, sodass viele von ihnen bereits tot im Gras lagen, bevor uns der Rest erreichte. Auch unter diesen konnten wir noch blutige Ernte halten, bis sich die letzten der Reiter endlich davonmachten. Da wandten wir uns selbst zur Flucht.

Die Flucht der Naskheimer

Der Skalde Hjore Asgardson, der mit den Naskheimern gemeinsam floh, erzählte:

Wir hatten Glück bei der Flucht. Wohl gab es einigen Tumult um Naskheim, einige Freiwillige hatten sich bereit erklärt, den Ort bis zum letzten Blute zu verteidigen, damit alle anderen fliehen können. So hielten sie das Orkheer davon ab, uns zu verfolgen. Das letzte, was wir von Naskheim sahen, war die gewaltige Explosion, als die Brennerei unter ohrenbetäubendem Getöse in die Luft flog. Zu-

erst ging es auch gut voran, wir flohen durch ein kleines Wäldchen und konnten die Richtung auf Vilnheim halten. Als wir aus dem Wald heraustreten wollten, sahen wir zwei Orks, die anscheinend die Gegend auskundschaften sollten. Ihr Pech, dass sie allein waren. Svanja, eine Kämpferin aus unserem Gefolge, stürzte



sich in wahrer Swafskari auf die beiden und hieb sie mit ihrer Orknase in Stücke. Das ganze ging blitzschnell, doch Svanja hatte sich nicht beruhigt! Ich kenn das ja, wir ham in unserer Otta auch ein paar Kerle, die leicht walwütig werden. So hab ich unsern Leuten gleich gesagt, sie sollen sich im Wald verstecken, das Svanja sie nich' sieht. So ham wir dann im Unterholz gewartet, auf dass Svanja sich beruhigt. Doch die muss wohl irgendwas gesehen haben, rannte wie von der Höhlenspinne gebissen davon! Wir blieben noch ein wenig im Wald, nich' dass da Orks in der Nähe waren. Wir hatten nämlich viele Greise und Kinder in unserer Gruppe und nachdem Svanja weg war, nur noch zwei andere Rekker außer mir, auf einen Kampf konnten wir uns nich' einlassen. Nach gut eineinhalb Stunden schlich ich mich dann an den Waldrand, spähte hinaus und sah, dass alles frei war. Sodann setzten wir unsere Flucht fort und erreichten am späten Abend Vilnheim.

Hier warteten dann auch gleich ein paar Hjalsrekker, jetzt sollen die Schwarzpelze bloß kommen! Werden schon sehen, was sie davon haben, das wohl!

Lingard Hakonsdottir, die gemeinsam mit Hetmann Sven aus Naskheim floh, berichtete uns von ihrem Weg nach Vilnheim

Es ist schwer zu erklären, was in uns vorging, während wir uns weiter in den Wald bewegten. So schnell wie möglich wollten wir die Orken hinter uns lassen und das rettende Nachbardorf erreichen. Mit seiner doppelten Palisade und dem Graben konnten wir uns in Vilnheim verbarrikadieren und den Feind aufhalten, bis die anderen Ottajaskos uns mit ihren Kriegern zu Hilfe kämen, sagte der Hetmann. Mit dem wenigen Hab und Gut auf den Schultern, das wir retten konnten, schritten wir also kräftig aus. Meine Beine bewegten sich wie ohne mein Zutun, hunderte Gedanken rasten mir durch den Kopf, und am liebsten hätte ich einfach losgeschrien, oder mich Schlafen gelegt, gleich da wo ich stand, um dann beim Aufwachen draufzukommen, dass das alles nur ein schrecklicher Albtraum war, das wohl!

Von den anderen Gruppen wussten wir nichts, wir hatten ja abgemacht, uns auf verschiedenen Wegen nach Vilnheim durchzuschlagen, und so kam noch hinzu, dass wir alle in höchster Sorge um unsere Freunde und Verwandten waren, sodass die Stimmung kaum noch auszuhalten war. Eine gute Stunde mochten wir schon marschiert sein, genau kann ich das nicht sagen, als östlich von uns Schreie und Schlachtenlärm erklangen. Gerade wollten wir uns in diese Richtung wenden, als uns von eben dort heiseres Gebell und orkische Stimmen entgegen schlugen, und kurz darauf kamen sie: Mit dem Dutzend Schwarzpelzen, das sich einen Weg durchs Dickicht auf uns zu bahnte, wären wir ja noch fertig geworden, aber an deren Beinen vorbei hetzten ihre kalbsgroßen Hunde auf uns zu, die gelben Zähne gebleckt und Geifer vorm Maul. Und als wäre das noch nicht ge-

Thorwal-Standardarte

nug, ertönte das Geräusch einer ganzen Menge berstender Äste und der Oger trat aus dem Schatten der Bäume und setzte zu einem Geschrei an, das uns durch Mark und Bein ging.

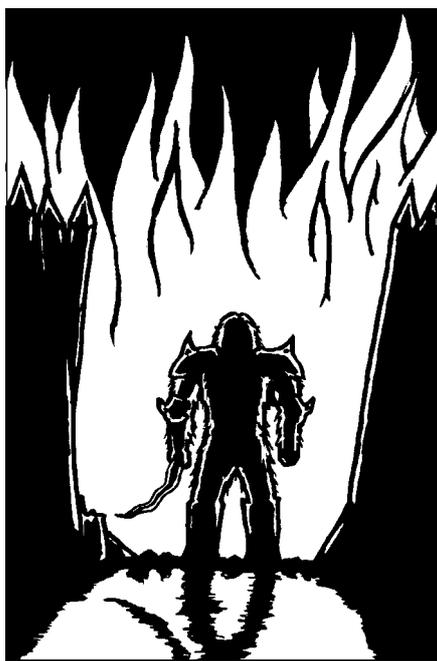
Ich griff meine Axt fester, hob den Schild und sah mich gehetzt um, auch die anderen stellten sich kampfbereit auf, doch ich blickte in müde Augen und leere Gesichter: wir alle waren mit unserer Kraft am Ende. Nun gut, dachte ich, das wird dann wohl mein letzter Kampf, machen wir das Beste draus: drei von euch nehm' ich mit, ihr Hranngarsklöten.

Und dann... Ihr könnt euch das nicht vorstellen, ich kanns ja selbst kaum, und ich war dabei, das wohl: Plötzlich rennt Sven, unser Hetmann, vor, schwingt seine Axt und schreit. Schreit lauter als ich's ihm je zugetraut hätte, fixiert den Menschenfresser mit den Augen, fuchtelte mit seiner Orknase rum, dass wir anderen dachten, jetzt dreht er völlig durch, wär' ja auch kein Wunder gewesen, und schreit, schreit, schreit... Einer von den Kampfhunden springt ihm an den Schildarm, aber Sven merkt das gar nicht, er brüllt den Oger weiter an – und plötzlich wird das Monster noch bleicher als es eh schon ist, reißt seinen Blick von Sven los, dreht sich um und rennt als wären sämtliche Dämonen der Niederhöllen zugleich hinter ihm her. Den halben Wald hat er umgerissen bei seiner Flucht, zumindest die jüngeren Bäume hat er glatt entwurzelt.

Was soll ich sagen, die Orks haben vielleicht blöd geschaut, haben ganz vergessen weiter auf uns zuzurennen. Wir haben zwar mindestens genauso belämmert geguckt, aber dann sind wir vorgerannt. Wir dreschen also auf die Orkschädel ein wie die Besessenen, auch die Hunde kriegten unsere Klängen zu spüren, bis schließlich die letzten von ihnen es dem Oger gleichtaten.

Da fiel mir auf, dass ich den Hetmann nicht mehr gesehen hatte. Ich dreh mich um, da sitzt er, an einen Baum gelehnt, und starre Löcher in die Luft. Den Hund hatte er erschlagen, der lag neben ihm, und er kralte den Kadaver hinter den Ohren. Ganz weit weg schien er zu sein.

Wie auch immer, wir hörten aus der Ferne wie die Orken herumschrieten, und um nicht die Freunde von denen, die wir erledigt hatten, auch noch kennen zu lernen, hab ich mir den Hetmann über die Schulter geworfen und wir sind selber gerannt... Naja, der Rest des Weges war dann kein Problem mehr, du siehst ja, wir sind hier.



Nachdem die ersten Flüchtlingsgruppen in Vilnheim angekommen waren, veranlasste der dort bereits anwesende Hetmann Faenwulf Walkirsson von der Hjalskari (die THORWAL-STANDARDARTE berichtete) sofort, dass Spähtrupps die genaue Lage erkundeten. Der Jäger Thurbald Arensson schilderte uns seine Beobachtungen.

Nach einem Streifzug, der mir gute Beute beschert hatte, machte ich mich auf den Weg zurück nach Vilnheim, die Hetfrau freut sich ja immer über ein gutes Stück Wildbret. Da hörte ich aus der Ferne von Osten her etwas wie einen Donnerschlag. Das kam mir gleich sonderbar vor, denn über den Bergen konnte ich keine Wolken ausmachen, die ein Gewitter angekündigt hätten. So ging ich ein wenig schneller, um herauszubekommen, ob die Leute zu Hause nicht mehr über

diese Angelegenheit wüssten. Dort konnte man mir zunächst auch nichts berichten, aber die Leute munkelten, dass dieses sonderbare Donnern aus der Richtung von Naskheim kam und sicher nichts Gutes zu bedeuten habe. Und bald sollten sich die düsteren Ahnungen zur Gewissheit verdichten. Am selben Abend noch traf ein Reiter von Osten aus ein, der berichtete, dass eine große Zahl Orks Naskheim überrannt und zerstört hätten und nun wohl weiter vorrücken würden. Die Hetfrau Malina Brandadotter schickte sofort einen Boten nach Thorwal sowie den umliegenden Orten und ließ die umliegenden einzelnen Höfe alarmieren.

Alles, was eine Waffe zu tragen in der Lage war, versammelte sich auf dem Dorfplatz und Kriegsrat wurde abgehalten. Ein paar kleine Trupps sollten nach Osten hin aufklären und erkunden, in welcher Zahl und wie weit die Orks mittlerweile weiter gezogen waren, der Rest sollte die Verteidigung von Vilnheim vorbereiten. Ich meldete mich zu dem Erkundungsgang. Wer sonst kennt sich schließlich in diesen Bergwäldern besser aus als ich, bei Firun? Am nächsten Morgen wollte ich mich eigentlich allein auf den Weg machen, wurde aber von Malina angehalten, einige Rekker der Hjalskari mitzunehmen. Diese war unter ihrem Hetmann Faenwulf Walkirsson zu uns gekommen, nachdem die Schwarzpelze mehrere Überfälle in der Gegend verübt hatten. Zusammen mit zweien von ihnen, Hjemdall und Torston, sollte ich nun das Wagnis eingehen, die Schwarzpelze auszukundschaften.

Zunächst vermieden wir die Flussniederung, und bahnten uns den Weg durch das unwegsamere Gelände der baumbestandenen Hänge. Zum einen waren wir unter den Ästen vor unliebsamen Blicken geschützt und zum anderen war mir die Wahrscheinlichkeit, hier, fernab der Wege, welche möglicherweise schon von den Orks überwacht würden, noch Flüchtlinge zu treffen, um einiges höher. Da ich keine Ahnung hatte, wie weit die Schwarzpelze mittlerweile gekommen waren, ging es nur langsam vor-



wärts, Vorsicht und Geduld sind eben des Jägers Zier. Allerdings gewahrten wir den ganzen Tag über eine stete Rauchfahne aus der Gegend von Naskheim, die uns daran erinnerte, dass nur wenig Zeit zur Verfügung stand. Doch den ganzen Tag blieb unser Suchen erfolglos, weder menschliche oder orkische Spuren noch deren Verursacher kreuzten unseren Pfad und als der Abend hereinbrach, waren wir nur wenige Meilen von Naskheim entfernt.

Im letzten Licht bemerkte ich noch ein paar Raben unterhalb unseres Weges nahe dem Flussufer über einer bestimmten Stelle kreisen, was in mir ein Gefühl größten Unbehagens auslöste. Doch jetzt war es zu spät, den Abstieg ins Tal noch zu wagen, denn bald konnte man die Hand vorm Auge nicht mehr sehen, so stockduster wurde es; als hätte der fuchsige Herr der Dunkelheit die Absicht gehegt, den Mantel der Nacht über meine Ahnung zu legen. Stattdessen nahm etwas anderes zunächst alle unsere Sinne in Anspruch: Knacken von Holz. Schritte. Orkstimmen nicht allzu weit entfernt.

Wir hatten gerade noch Zeit, uns auf einen kleineren Felsen zurück zu ziehen und uns an den Stein zu pressen, bevor die Schemen von einem Dutzend für den Krieg gerüsteter Schwarzpelze an unserem Versteck vorbei marschierten. In diesem Moment hätte ich keinen Pfifferling für unser Leben gegeben, aber die Orks zogen weiter. Sollten wir ihnen folgen oder weiter nach der Position ihrer Hauptmacht suchen? Jetzt da wir wussten, dass der Gegner ebenfalls Erkundungstrupps hier oben einsetzte mussten wir noch vorsichtiger handeln, konnte uns doch jederzeit der Rückzug abgeschnitten werden. Wir berieten kurz, dass wir am Morgen der Gefahr zum Trotz ins Bodirtal hinabsteigen sollten, um vielleicht einen Blick auf Naskheim und die orkische Streitmacht erhaschen zu können. Die Nacht verbrachten wir schweigend ins Dunkel lauschend, auf die Schritte zurückkehrender Schwarzpelze wartend, doch nichts geschah.

Mit dem Morgengrauen machten wir

uns an den Abstieg. Das Tal des Bodir hatte sich in eine Waschküche verwandelt. Nebelschwaden entzogen den Fluss und die Auen unseren Blicken; mehr ahnend als wissend schlugen wir die ungefähre Richtung ein, in der ich die Raben am Vorabend bemerkt hatte. Je tiefer wir kamen, desto dichter wurde der Nebel, dämpfte das Geräusch der Steine, die von unseren Tritten losgetreten den Hang hinunterkollerten. Bald konnte man keine dreißig Schritt mehr weit sehen, nur von Ferne drang das Glucksen der Wasser an unsere Ohren, unterbrochen vom gelegentlichen Schrei eines Vogels. Ich ging als erster, darauf bedacht, nicht noch mehr verräterische Geräusche zu produzieren, nachdem ich den beiden eingeschärft hatte, nur dahin zu treten, wo auch ich meine Füße hingehsetzt hätte.

Schließlich tauchte vor mir der unförmige Stamm einer Steineiche auf, deren viele entlang des Pfades am Flussufer zu finden sind, Hjemdall deutete darauf, runzelte die Stirn und wollte hinüber gehen, doch er stolperte über etwas im hohen Gras. Es war eine Leiche. Eine von vielen. In keinem der etwa zwanzig Körper steckte noch etwas von Swafnirs Blas, ob alt, ob jung. Allesamt waren sie naskheimer Einwohner gewesen. Allen Männern hatten sie die Köpfe vom Leib getrennt und diese zu einem großen Haufen unweit des Weges aufgeschichtet. Der Anblick ihrer in Terror erstarrten Mienen ist nicht zu beschreiben. Ihre Leiber waren auf allerschimpflichste Art und Weise geschändet worden. Ein paar hatte man mit den Füßen nach oben an die untersten Äste einer Eiche gehängt und ihnen dann die Hände abgehackt, woran sie elendiglich verbluten mussten. Andere lagen im Gras mit aufgeschlitzten Leibern und durchwühltem und angefressenem Gedärm. Die völlig von den Bissen der Hunde verunstalteten Überreste des guten Raskir Wulfson, mit dem ich mehr als eine Jagdpartie gemeinsam bestritten habe, fanden wir halb versunken in einem Schlammloch, wohin ihn diese Bestien in ihrer Fressgier gezogen haben mussten. Der Schlamm darin hatte die rote Farbe

des Blutes angenommen. Den alten Geert Geertson hatten sie als Zielscheibe für ihre Pfeile benutzt, er war von diesen gespickt wie ein Igel, wie er da einen Schritt über dem Boden an den Baum gefesselt hing. Die Knochen zweier Säuglinge fanden wir in den Resten einer niedergebrannten Feuerstelle, mit den eingekerbten Zahnmalen eines Menschenfressers. Torston fand einen Lederriemen, an dem eine Reihe von abgetrennten Ohren hing. Die Alten haben sie gepfählt, den Frauen die Augen ausgestochen und die Zungen abgeschnitten, nachdem die Orks ihren Mutwillen mit ihnen getrieben hatten, und sie hinterher im Morast am Flussufer ersäuft oder die Schädel gespalten. Das Zeichen ihres schändlichen Gottes fanden wir mit Blut an einen Stein gemalt, am Boden darunter die von unzählbaren Dolchstößen durchbohrte Leiche Aerhild Gundesdottirs. Über diesem Ort des Grauens lag schon der üble Geruch der Verwesung und Ameisen als auch Totengräberkäfer hatten ihr Werk begonnen, das Massaker musste also schon über einen Tag her sein. Die Raben, die wir mit unserer Ankunft aufgescheucht hatten, beäugten uns von ihren hohen Plätzen im Astwerk der Eichen mit Blicken, die zu fragen schienen, wann wir uns denn ebenfalls zu den hier Gemordeten legen würden, ohne wieder aufzustehen.

Das Grauen noch vor Augen erinnerten wir uns an unseren Auftrag. Für diese armen Leute konnten wir nicht mehr tun, als für ihren Tod Rache zu üben. Glühend im Herzen, doch die Vorsicht nicht vergessend, bahnten wir uns unseren weiteren Weg. Eine Meile vor Naskheim beobachteten wir in der Entfernung einen weiteren Orktrupp, der sich gerade anschickte, die Höhen über dem Flusstal zu gewinnen. Kurz darauf entdeckten wir die Hauptmacht der Schwarzpelze direkt am Ufer des Bodir. Sie trafen dort offenbar Vorbereitungen, um weiter flussabwärts vorzustößen. Naskheim selbst lag verlassen da, von den meisten Gebäuden waren nur noch verkohlte Reste der Grundmauern zu sehen, und dort wo die Brennerei gestanden hatte, war einzig ein Krater

Thorwal-Standardarte



geblieben, in dem sogar das Gestein geschmolzen und wiedererstart schien.

Die Lage um Vilnheim

Mittlerweile hatte auch der Tross der Ersten Thorwaler Hjalskari Vilnheim erreicht, doch selbst auf dem Teil des Bodirstiegs, der westlich des Ortes lag und über den die Rekker angerückt waren, war es zu einem Zwischenfall gekommen.

Dazu der Bericht des Aki Graubär, Rekker und Anführer des Trosses der Ersten Hjalskari-Otta:

Wir waren unterwegs im Bodir-Tal, von Thorwal aus folgten wir dem Großteil der Ersten Otta, die schon vor uns Richtung Vilnheim gezogen waren. Wir, zehn Hjalsrekker, zehn Rekker der Firnglanz-Otta sowie ein halbes Dutzend schwerer, hochbordiger Kastenwagen, in denen wir die Lasten fuhren. Dieser kleine Zug folgte der alten Bodir-Straße, um uns herum die schönen Hügel und stets nahe das Rauschen des alten Väterchen Bodir. Hätten wir nicht Nachrichten von den Orks gehabt und wäre die Stimmung im Zug nicht so geteilt gewesen, es wäre ein wahres Vergnügen, diesen alten Weg gen Osten zu bereisen. Doch wir folgten Hetmann Faenwulf Walkirsson, der schon mit den meisten Rekkern vor uns losgezogen war – schnell und ohne viel Gepäck, dass eben wir transportierten – um die gefährdeten Orte zu beschützen. Aber wir hatten auch unsere Probleme: Am Abend vorher war es im Nachtlager zu einer Schlägerei gekommen, als sich Hjalsrekker und Firnglanz-Rekker in die Haare bekamen, weil die einen gegen Hetfrau Jurga waren und wir, die Hjalsrekker, uns für sie aussprachen. Ich konnte an dem Abend nur gerade noch einen Kampf mit Axt und Schwert verhindern, doch standen sich beide Gruppen nun unversöhnlich gegenüber und den gesamten Tag schon hatten Beleidigungen die Seiten gewechselt. Das war der Grund, warum wir alle, auch ich, der Umgebung nur wenig Beachtung schenkten und wir geradewegs in die Falle liefen: die Straße

nahm ein wenig Abstand vom Bodir und schlängelte sich schmal durch zwei hohe bewachsene Hügel, als der Angriff, wie der Zorn der Götter auf uns herunterbrach. Ich hatte Walkir, einen jungen Rekker als Späher voraus geschickt und mitten in dieser swafnirverfluchten Straßenge, hing er von einem Baum herab, mit einem Strick an einem ausladenden, weit auf die Straße rein ragenden Ast gehängt. Bevor ich reagieren konnte, hörten wir das hässliche Geräusch der Pfeile: erst Stille, in der man ein Thin hätte fallen hören können, dann dutzendifaches Summen wie ein zorniger Hornissenschwarm und dann darauf folgend das noch hässlichere Schmatzen der treffenden Pfeile. Wieder folgte Stille, in der man das verspätete Aufstöhnen der Getroffenen vernahm, noch mehr von Erstauen geprägt als von Schmerz. Ich schrie, dass sich die Rekker hinter den Kastenwagen verschanzen sollten und tat es ebenso – die Wagen retteten unsere Ärsche, das wohl – ohne sie hätten wir da frei gestanden, wie verdammte Hängeweiden. Kaum hatten wir uns wie räudige Hunde hinter die Wagen gerettet, als wir ein dutzendifaches, heiseres „Brazoragh“ knurren hörten und das Kampfgeschrei der Schwarzpelze, die nun von den Hügeln herunter und von beiden Straßenrichtungen auf uns zu stürmten. Nun, sie hätten weiter Pfeile schießen oder Fackeln schmeißen sollen, dann wären wir jämmerlich verbrannt, aber diese Hrangarsbrut glaubte, sie müssten thorwaler Blut auf ihren Äxten schmecken und daher bekamen wir unsere Möglichkeit: Auf meinen Befehl sprangen die Hjalsrekker in die Wagen und konnten so aus der erhöhten Position und mit den Wänden der Wagen als Schutz dem Ansturm standhalten. Nur die Firnglänzer, die unseren Rücken gedeckt hatten, saßen in der Falle und bekamen das meiste ab. Es waren geschätzt sicher drei Dutzend Schwarzpelze, die uns angriffen, aber sie waren nicht darauf gefasst, guten Äxten in kundigen Händen gegenüber zu stehen und so war der Kampf kurz aber blutig. Zu unserem Glück kämpften die Orks nicht bis zu ihrem bitteren Ende, denn das wäre hart für

uns geworden. Als sie merkten, dass wir keine leichte Beute waren und wir unser Fell mehr als teuer verkaufen würden, ließen sie von uns ab und verschwanden dorthin, woher sie kamen.

Keiner von uns, nicht die Hjalsrekker und schon gar nicht die Manrekker verspürten große Lust, den Swafnirverfluchten zu folgen. Und erst, als ich den Zug aus dieser Enge heraus gebracht hatte, traute ich mich zu stoppen und unsere Verluste zu zählen: von der Hjalskari war neben Walkir zwei weiteren Rekkern nicht mehr zu helfen, aber auch alle anderen hatten Verletzungen davongetragen, die Firnglänzer hatte es noch übler erwischt, mehr als die Hälfte, sechs Mann lagen aufgeschlitzt in ihrem Blut, der Rest sah schlecht aus. Ihr Anführer, Bjorre Schiefmaul, mit dem ich gestern noch beinahe einen Zweikampf ausgetragen hätte und der mich seitdem mit Hass in den Augen angeblickt hatte, lehnte an einem der Wagen und winkte mich herüber. Blut lief ihm aus dem Mund und er hielt sich die Bauchdecke, aus der nicht nur Blut sondern auch sein Gedärm quoll, er grinste mich an und sprach in seinem breiten manreker Dialekt: „Na Graubär, hast' dich gut geschlagen, du und deine Jurga-Brut, hätt's nicht gedacht, dass ihr mich überlebt... war'n guter Kampf, doch wir sind geschlagen worden. Zeit ist's für mich, meinen Rekkern zu folgen und zu Swafnir zu gehen...“

Mit einem unmenschlichen, gurgelnden Laut sank er auf den Boden und starb.

Das Einzige, was uns Überlebenden übrig blieb, war, die Toten zu begraben und weiterzuziehen und hier sind wir nun, angeschlagen, aber lebend. Aber auch wenn wir, als wir in Vilnheim ankamen, nicht besser aussahen, als unsere Vorfahren, als sie in die Olport-Bucht ruderten, schwöre ich Rache, das sollen die Orks noch büßen.

Da all die mittlerweile gesammelten Berichte der Späher darauf hindeuteten, dass die Schwarzpelze über den Bodirstieg in Richtung Vilnheim vorrücken wollten, entschlossen sich Faenwulf Rasirsson und Malina Brandadotter, dem

Thorwal-Standardarte

Feind in der Gräbeinklamm entgegenzutreten. Dort, zwei Wegstunden von Vilnheim entfernt, frisst sich der Bodir durch eine so enge Schlucht, dass neben dem Bodirstieg keine zwei Schritt Platz zur Felswand auf der einen, wie zum Flussufer auf der anderen Seite bleiben. An dieser Engstelle, so hoffte man, würden die tapferen Rekker den Stieg sperren, so den zahlenmäßigen Vorteil der Orks ausgleichen und diese für längere Zeit aufhalten können. Lest also hier die Erzählungen und Eindrücke verschiedener Menschen aus Vilnheim wie auch die von Hjalssrekern, von jenen Tagen des bangen Wartens auf den Feind.

Bericht von Thorstor, Schmied aus Vilnheim:

Nun, ich kann ja mal aus meiner Sicht schildern, wie das in der Nacht war. Wir Vilnhaimer konnten nicht schlafen. So ging das schon seit mehreren Nächten, seit einer der Kundschafter die Orks in der Nähe gesehen hatte. Tagsüber würden wir die Schwarzpelze von unserem Turm schon früh genug sehen, aber nachts?! Deswegen haben wir uns also getroffen, jede Nacht. Alle waren bewaffnet und bereit, das Dorf zu verteidigen. Die Kinder schliefen zusammen mit den Alten in der Halla. Zwei Tage vorher war der Tross der Hjalsskari bei uns eingetroffen. Schwer bewaffnete Kämpfer sind das, aus allen Teilen Thorwals. Sie dienen treu unserer Hetfrau Jurga. Julle, die Tochter vom ollen Fargandor, hat vor einigen Götterläufen die Aufnahmeprüfung geschafft. Eine aus unserem Dorf bei den Hjalsskari – verdammt stolz waren wir da gewesen. Leider war sie nicht bei dem Trupp, der kam, unser Dorf zu verteidigen. Aber es war uns allen wohler, weil die Hjalssrekker, die können kämpfen. Das wohl! Der Großteil der Rekker war ja schon vorher hier im Dorf gewesen, die sind aber alle zur Gräbeinklamm weitergezogen, gemeinsam mit einigen Rekkern aus Vilnheim.

Ludgolf, Hjalssrekker aus Olport, erzählte:

Da saßen wir nur. Im Dunkel der Nacht

bewachten wir die Engstelle am Bodirstieg, die man in Vilnheim die Gräbeinklamm nannte. Wenn die Schwarzpelze heute Nacht nach Vilnheim vorrücken wollten, mussten sie hier vorbei. Ganz sicher, hatte zumindest Torge gemeint. Er musste es ja wissen, war er doch hier in der Gegend aufgewachsen. Neben mir lagen Ulfgar und Frenja im Gras. Wir sollten die Schwarzpelze zunächst melden, und sie bei guter Gelegenheit angreifen. Einer von uns sollte das Dorf informieren, damit nicht noch einmal arglose Hjalssdinger von den Orks überrascht werden würden. Ulfgar, Frenja und ich waren uns einig, dass Frenja ins Dorf gehen sollte; sie war bei weiten die schnellste und sicherste Läuferin von uns dreien. Nicht weit von uns lagen weitere Rekker im Dunkeln, und ein paar Schritt weiter hatten wir mit Baumstämmen und Steinen die gesamte Klamm gesperrt, da wartete der Rest der Hjalsskari, gut gedeckt und kampfbereit. Sollten sie nur kommen.

Vom langen Warten angespannt, gierten wir fast schon danach, dass sich ein Schwarzpelz zeigte. Wir waren bereit.



Bericht von Faenwulf Walkirsson, Hetmann der Ersten Thorwaler Hjalsskari:

Ich muss zugeben, wir haben sie unterschätzt. Die sind nicht halb so blöd wie sie ausschauen, unsere pelzigen Nachbarn, das wohl! Im Nachhinein muss ich fast davon ausgehen, dass sie nicht nur durch ihre Marschrouten genau das erreichen wollten, nämlich dass wir denken, sie würden direkt den Bodir entlang auf Vilnheim zukommen, ich glaube sogar, dass sie sehr gut darüber Bescheid

wussten, wann und wo unsere Späher sie beobachteten. Jedenfalls marschierten sie nicht den Stieg entlang und direkt in die Klamm, in unsere Arme. Sie bogen vorher nach Norda ab, genau in dem Moment, als wir alle Zweifel über ihre Route zerstreut zu haben glaubten und ich wegen unserer geringen Zahl keine Späher mehr ausschickte. Sodann schlugen sie sich durch die bewaldeten Hügel zum Ufer der Vrala durch, überquerten den Fluss und gelangten so auf die Straße von Vilnheim nach Oberorken. Über diese stießen sie wieder ins Bodirtal vor, genauer gesagt nach Vilnheim. Wie es ihnen aber gelungen ist, den gesamten Umweg innerhalb eines Tages und einer Nacht in Rüstung und Waffen zurückzulegen, ist mir nach wie vor ein Rätsel.

Angar Bohilson, Bauer aus Vilnheim:

Nie hätte ich geglaubt, dass sich die Schwarzpelze das wagen würden – nie und nimmer. Aber sie haben es doch getan. Müssen wohl irgendwie durch die Wälder marschiert sein, und das difarmäßig schnell, bei Swafnir! Vielleicht haben ihre Späher gemerkt, dass der Großteil der Hjalsskari in der Gräbeinklamm auf der Lauer liegt. Bei uns in Vilnheim lagerten der Tross und einige wenige Hjalssrekker. Es war wohl kurz vor Sonnenaufgang, als die ersten Schwarzpelze – Swafnir verdammt sie – mit lautem Gebrüll aus der Dunkelheit auf die Palisaden zurannten. Zugleich bliesen die Wachen auf dem Turm ihre Hörner. In dem Moment dachte ich nur noch: „Jetzt isses soweit: Hranngar ersäuft uns!“

Getreulicher Bericht von Ulfgar, Hjalsskari aus Prem, über den Kampf:

Wir waren nur mit wenigen Leuten in Vilnheim selbst. Unser Tross lagerte hier, dazu ein paar von uns zur Bewachung. Der Großteil unserer Leute lag an der Engstelle des Bodirtals in unserem Hinterhalt auf der Lauer. Von dort hätten sie eigentlich kommen sollen, die Schwarzpelze. Nunja, kam eben anders. Die Nacht war noch nicht richtig zuende, als uns lau-

Thorwal-Standardarte



te Rufe und Hornstöße auf die Gefahr aufmerksam machten. Unser erster Gedanke war, den Tross zu sichern. Unsere Güter waren – Swafnir sei dank – in einem leeren Stall eingelagert. Aki Graubär befahl Svea, dass sie mit zwei weiteren Rekkern den Stall verteidigen sollte. Gunnar dagegen befahl er zur Gräbeinklamm zu eilen und den Rest von uns zu informieren. Die verbleibenden Hjalsrekker, auch ich, stürmten an die Palisaden, um die Orks draußen zu halten. Gut, dass die Wachen sie so früh entdeckt hatten. Den ersten Sturm führte nur ein kleinerer Trupp aus, vermutlich hätten die eigentlich die Palisaden niederreißen sollen. Mit denen wurden wir fertig, aber wehe uns, wenn das schon ihr eigentliches Heer gewesen wäre. Dann müsste die Geschichte jetzt jemand anders erzählen – wenn überhaupt einer von uns überlebt hätte. Das wohl! Als dann ihre Hauptmacht auf uns zukam, hatten wir die Situation wenigstens soweit unter Kontrolle, dass wir unsere Position auf den Palisaden halten konnten. Nun blieb uns nur noch, zu Swafnir zu beten, auf dass Faenwulf uns mit der übrigen Hjalskari so schnell als möglich zur Hilfe kommen möge.

Weyringar, ein durchreisender Tuchhändler aus Oberorken, berichtete:

Die wenige Hjalskari, die im Ort verblieben waren, reagierten sehr schnell auf die drohende Gefahr. Ohne ihr schnelles Eingreifen wäre es noch weit schlimmer gekommen. Jeder Taler Steuergeld für die Hjalskari erscheint mir deshalb sinnvoll angelegt. Nicht auszudenken, hätten wir da gespart. Ich selbst war noch starr vor Schreck, da waren sie schon auf den Wällen und die ersten Orken lagen in ihrem Blut. Als die anderen herankamen, wurden sie von einem schieren Hagel von Pfeilen, Speeren, Schneidzähnen und Steinen begrüßt. Nicht einmal der Oger, den sie mitführten, kam an die Palisade heran – die wäre für den Menschenfresser auch kaum ein Hindernis gewesen.

Hetmann Faenwulf Walkirsson:

Wir lagen in unseren Positionen. To-

tenstill war's. Plötzlich, ganz leise, erschallten in unserem Rücken die Alarmhörner von Vilnheim. In dem Moment wurde mir erst richtig klar, dass das keine normale Orkhorde war, die nur auf Beute aus ist – diese Schwarzpelze wussten ganz genau, was sie tun. Kalt erwischt haben sie mich. Fluchend sprang ich auf, schrie wie selten zuvor, und kommandierte alle Leute zu mir. Ich kann nicht sagen, was mir da durch den Kopf ging: so viele Gedanken zugleich, am liebste wäre ich ganz weit weg gewesen. Naja, im Endeffekt befahl ich, sofort nach Vilnheim zurückzumarschieren. Laufen trifft's eigentlich besser, wir legten den Weg in weniger als einer Stunde zurück, und das voll gerüstet und die blanken Waffen in der Faust. Auf halbem Weg trafen wir Gunnar, den man losgeschickt hatte, um uns zu alarmieren. Der erklärte uns knapp, was vorgefallen war. Wusste aber auch nicht, ob es gelungen war, den ersten Angriff zurückzuschlagen. Auf jeden möglichen Anblick vorbereitet, erreichten wir den Hügel, von dem aus man, von Osdan kommend, den ersten Blick auf Vilnheim werfen konnte. Folgendes Bild bot sich uns: gerade hatten die ersten Sonnenstrahlen ihren Weg nach Dere gefunden. Die Palisaden waren von unzähligen Fackeln beleuchtet, dort standen die vilnheimer Rekker, sowie der Teil der Hjalskari, der noch im Dorf verblieben war. Einige Schwarzpelze berannten die Wälle, wurden aber gerade zurückgeworfen. Frühere Angriffe hatten bereits Opfer unter den Orken gefordert, man sah die Schemen einiger Orkleiber um die Palisade herum liegen, leider nicht allzu viele. Der Großteil der Feinde war allerdings offensichtlich damit beschäftigt, sich rund um das Dorf gute Positionen zu schaffen: da wurden Deckungen aufgestellt, Gräben ausgehoben und sogar eine Speerschleuder aufgebaut und auf den Bodir hin ausgerichtet – offensichtlich wollten sie verhindern, dass die Belagerten aus Bodon Hilfe bekamen, denn der Teil des Flussufers mit dem Hafen, der sich innerhalb der Wälle befindet, war natürlich noch in vilnheimer Hand. Nun, zu unserem Glück

waren all diese Arbeiten noch nicht abgeschlossen, sodass ich mich entschied, sofort durchzubrechen und dabei nach Möglichkeit noch ein wenig Zerstörung in den Belagerungsanlagen der Orks anzurichten.

Bericht von Zoltan Grabenfuß, Rekker der Thinskari von Hetfrau Malina:

Von unseren Positionen aus beobachteten wir, wie Hetmann Faenwulf mit den seinen laut schreiend den Hügel herab und mitten unter die Orken stürmte. Die Hjalskari ging in geschlossener Formation auf die Feinde los. Schild an Schild kamen sie heran, jagten die Schwarzpelze aus ihren Deckungen, oder was davon übrig war. Blind vor Wut stürmten einzelne dieses niederhöllischen Abschaums auf die Wand aus Klingen und Schilden zu. Einige davon wurden mit Pfeilen niedergestreckt – kaum hatte der Pfeil die Sehne verlassen, schlossen sich die Schilde wieder, um dem Schützen der Hjalskari Deckung zu geben. Sogar im Handgemenge mit den Orks standen sie Schild an Schild. So etwas kannte ich bisher nur von den Kusliker Seesöldnern. Ja, das sind die Schweinhunde, wegen denen ich nicht mehr zur See fahren kann. Warum? Nun, versuch' doch mal mit einer Hand zu rudern. So jedenfalls gelang es den Hjalsrek kern, die Orks kurzzeitig zu zerstreuen, ihren Belagerungsring kurz vor dessen endgültigen Schluss noch einmal zu sprengen und sich zum Tor vorzukämpfen, wo wir schon warteten um sie einzulassen. Wie viele Orks sie dabei noch erwischten, weiß ich nicht, die Hjalsrekker selbst hatten jedenfalls nur einen Toten und zwei Verletzte zu beklagen. Ich weiß noch, dass ich dachte: wenn die Rekker jetzt hier bei uns sind, dann können wir ewig aushalten, bis der Jarl Entsatz bringt, das wohl!

Die derzeitige Situation

Als der Bote mit diesen letzten, überaus erschreckenden Berichten unsere Redaktion erreichte, wurde Vilnheim bereits

Thorwal-Standardarte

drei Tage lang belagert. Genannter Bote konnte des Nachts durch den Bodir schwimmen und so dem Feind entkommen. Die Schwarzpelze konnten die kurzfristig in ihren Belagerungsring gerissene Lücke wieder schließen und kontrollieren mit ihren seltsamen Geschützen auch den Bodir in diesem Abschnitt, sodass das Dorf praktisch eingeschlossen ist.

Der Jarl von Höjre Bodrdal, Grodir Stelgardson, ruft alle Ottajaskos in seinem Jarltum dazu auf, ihre Rekker nach Aup-

log zu schicken, von wo er so schnell als möglich mit den gesammelten Truppen den Vilnheimern zur Hilfe eilen will. Jarl Algard Dorekson von Vaenstre Bodrdal ruft ebenfalls zu den Waffen und sammelt seine Rekker bei Bodon. Gegen letzteres Dorf wurden übrigens von verschiedener Seite Vorwürfe laut, man würde auffällig wenig Mühe aufwenden, um den Brüdern und Schwestern in Vilnheim zu helfen, ein Vorwurf, den Hetfrau Arilda Sægadotter mit dem Argument abtat, dass jegliche Hilfe, die man vor den Augen des Feindes erbringe, die Ihren nur in Gefahr brin-

gen würde. Außerdem seien die ersten Rekker, die nach der Zerstörung Naskheims nach Vilnheim gekommen wären, Bodoner gewesen, so Arilda weiter.

Uns bleibt nicht mehr, als mit unseren Gedanken und Gebeten den wackeren Vilnheimern beiseite zu stehen und zu hoffen, dass ihr Dorf von Thinskari und Hjalskari gehalten werden kann, bis die Jarle des Bodirtales ihre Rekker gesammelt und vor die Wälle Vilnheims geführt haben. Swafnir steh ihnen bei!

(ge / sh / jak / vl / am / as)

Nostrische Seuche treibt Flüchtlinge über den Ingval!

SIJDTHORWAL; JARLTUM STEINEIKISKOV UND JARLTUM NYRS LAND. Die in Teilen Nostrias wütende *Blaue Keuche* hat Auswirkungen weit über die Grenzen des Landes hinaus. Waren es in den letzten Wochen nur einzelne Flüchtlinge oder Familien, die über den Ingval hinweg bei ihren nördlichen Nachbarn Unterschlupf suchten, so versuchen inzwischen ganze Gruppen die Überfahrt, um sich vor der Seuche in Sicherheit zu bringen.

Doch mit großer Sorge begegnen die Hetleute und Jarle Sijdthorwals diesen Flüchtlingen, wurden doch auch unter ihnen bereits einige mit deutlichen Ansteckungszeichen ausgemacht. Zu tief hat sich die Erinnerung an die Seuchen der letzten Jahrhunderte in das Gedächtnis der Thorwaler gegraben, die hier ganze Landstriche entvölkerten und Dörfer und Ottaskins veröden ließen. Deswegen nimmt man die Sache sehr ernst und hat man sich schweren Herzens dazu entschlossen, zum Schutze aller die Flüchtlinge am Betreten thorwalschen Bodens zu hindern. Allerorten sind Trupps der Hjals- und Hetskari unterwegs, um Flüchtlinge möglichst noch vor dem Anlanden ausfindig zu machen und wieder zurück zu schicken. Dabei lassen sich die Rekker nicht

durch Bitten oder Klagen erweichen und bekräftigen ihre Anweisungen zur Not auch mit der blanken Waffe.

Flüchtlinge im Jarltum Steineikiskov, die schon weiter landeinwärts vorgedrun-

noch jeden gestellt, der dieses versuchte. Einzig dem aus Albernien zugewanderten Peraine-Geweihten Josdwain Ui Chledwigh ist es ob seiner Kundigkeit über Seuchen gestattet, unter großen Vorsichtsmaßnahmen die Lager zu betreten und die Insassen auf Anzeichen von Krankheit zu untersuchen. Doch erst im Frühjahr wird sich endgültig zeigen, inwieweit die Seuche sich dort ihre Opfer geholt hat.

Inzwischen sind auch vereinzelte Proteste der örtlichen Travia-Kirche ob dieser Behandlung eingegangen, doch bleiben die Jarle aufgrund der mehrtausend dräuenden Seuchenopfer in ihrem Beschluss hart.

So bleibt nur zu hoffen, dass diese harten Maßnahmen wenigstens nicht umsonst getroffen wurden und die furchtbare Geißel nicht

über den Ingval nach Norda schwingt, um unzählige Seelen in Swafnirs Halla zu stoßen.

Mit Fortschreiten des Winters erwartet man, dass erneute Übersetzversuche durch den Eisgang auf dem Ingval von alleine verhindert werden. Wie es den Flüchtlingen dann auf nostrischer Seite weiter ergehen wird, ist ungewiss...

Cyberian Viersteinen (vr)



gen und zu erschöpft sind, um den langen Marsch durch den hereinbrechenden Winter zurück nach Nostria zu schaffen, werden auf Befehl des Jarles Letham Lethamson in abgelegene und streng bewachte Winterlager verbracht und mit Decken und Nahrung versorgt, doch darf sich niemand diesen Lagern nähern, noch sich daraus entfernen und bisher haben die Riddari, welche die Lager bewachen,



Das Ende der Unschuld?

PREMSHJOLMR. Ich höre sie noch hier im Kartenraum, in dem mir Thora gestattet hat, die Stadtchronik von Premshjolmr zu schreiben. Sie selbst, die Hetfrau der Stadt, schreit gerade den *Langen Laske* an: „Ich trage die Verantwortung für annähernd 3000 Menschen, Laske Lodgrensson! Ich musste so handeln.“

Die Stimme Laskes donnerte durch das Haus der Hetleute. „Dann sei dir deiner Verantwortung bewusst, Thora Thurboldsdottir! Travia wird dich daran erinnern!“

Dann hörte ich den großen Traviageweihten hinaustürmen. Mit dem donnernen Knall der zugeschlagenen Türen kehrte so etwas wie Stille in das Hethaus ein. Vielleicht hätte diese Stille mir geholfen meine Gedanken weiter zu ordnen, doch wirkte sie wie die Stille des Grabes. Bei Swafnir, was hatten wir getan?

Begonnen hatte es mit den Gerüchten über die Blaue Keuche in Nostria. Immer öfter hörte man von der Sieche und dass viele flüchteten, um der Keuche zu entgehen und das Verderben doch mit sich nehmen. Unruhe machte sich in Premshjolmr breit. Viele Sagas erzählten von der großen Pest, die auf den Angriff der Orks vor einigen Jahrhunderten folgte. Einige erinnerten daran, dass man halb Premshjolmr angezündet hatte, um die Kranken loszuwerden. Viele Verstöße gegen Frouwe Trvias Gebot gab es damals. Sollte sich dies jetzt wiederholen?

Einige Fischer waren am 16. des Sturmmonds eilig von ihrer nächtlichen Fangfahrt heimgekehrt und hatten berichtet, dass sie eine nostrische Kogge auf dem Golf hätten treiben sehen. Sämtliche Segel gerafft, war es dem Spiel der Strömung ausgeliefert, welche das Schiff in Richtung Premshjolmr trieb. Zwar hatten die Fischer niemanden gesehen, aber das Stöhnen von Kranken sei zu hören gewesen. Eilig hatten die Fischer kehrt gemacht, um Premshjolmr zu warnen.

Am Mittag des 16. schälten sich dann aus dem Nebel die Umriss der Kogge. Anscheinend hatten sich einige Seeleute

doch aufraffen können und hatten das Segel gesetzt. Zielstrebig hielt das Schiff auf den Hafen zu und konnte nur knapp der geschlossenen Hafensperre ausweichen. Die Hetfrau hatte gehandelt und den Hafen gesperrt. Nun erhob sie ihre Stimme und rief das Schiff an, welches den Namen *Salzareele* trug.

„Ahoi, Salzareele! Der Hafen ist für nostrische Schiffe gesperrt! Wir geben euch Vorräte, aber weder werden wir euer Schiff betreten, noch einer das Schiff verlassen!“ Stolz und unbeugsam starrte Thora von der Hafensperre aus auf das Schiff.

„Um der Götter willen, habt Erbarmen“, hallte es schwach von Bord der Kogge herüber. Ein Mann, wohl einst ein Hüne, nun ein ausgemergeltes Skelett mit deutlichen Spuren der Keuche im Gesicht, lehnte an der Reling. „Wir brauchen Hilfe! Kräuter und Medicas! Ihr könnt uns doch nicht auf der See verrecken lassen.“

Das Gesicht Thoras war wie aus Stein gemeißelt und ich vermeinte, ein liches Zittern in ihrer Stimme zu hören, aber da kann ich mich auch getäuscht haben. „Ich bin die Hetfrau dieser Stadt! Mir ist die Obhut über tausende von Menschen gegeben! Ich sage: Ihr werdet Essen, Wasser und Kräuter erhalten, aber weder werdet ihr euer Schiff verlassen, noch wird einer euer Schiff betreten! Mein Wort, dein Pfand!“

„Das könnt ihr nicht tun, wir sind krank. Wir brauchen...“ Abrupt verstummte der Kranke, als neben ihm der Schneidzahn Thoras in die Reling hackte.

„Gar nichts werdet ihr! Sollte auch nur einer das Schiff verlassen, wird er auf der Stelle sterben!“ Hasserfüllt blickte der Mann, anscheinend der Kapitän, zur Hafensperre herüber; schwieg. Thora wandte sich an einen ihrer Leute. „Packt ein Boot voll mit Wasser, Vorräten und Kräutern! Werft ihnen das Seil zu, aber passt auf, dass keiner sie berührt!“

„Und was, wenn sie nicht weiterfahren?“ Die Frage ließ Thora unbeantwortet, als sie rauf zur Hetskrim ging.

Drei Tage ankerte die *Salzareele* vor

Premshjolmr und von Tag zu Tag war das Jammern, Keuchen und Fluchen von Bord des Schiffes lauter geworden. Dutzende von Leuten waren bei Thora vorstellig geworden und hatten gebeten, den Armen helfen zu dürfen, doch jedes Mal hatte die Hetfrau abgelehnt. In den letzten Stunden des 19. Sturmmonds war das Jammern immer leiser geworden, was einige dem Beleman zuschrieben, der jetzt immer kräftiger blies und wohl einen Sturm brachte. Doch bevor Rondrika kam, ertönte ein Schrei:

„Hetfrau!“ Ganz Premshjolmr vernahm den Ruf des unbekanntenen Kapitäns der Kogge. Wie ein lebendiges Skelett stand er am Ankerseil. Seine Kleidung flatterte im Wind, wie das Segel, dass er allein aufgezogen hatte, wie mir die Wachen am Hafen berichteten. Eine Öllampe in der einen und ein Beil in der anderen übertönte seine Stimme sogar den Beleman:

„Fluch dir Prem und deiner Hetfrau, dass ihr uns vor eurer Stadt habt verrecken lassen! Mögen die Götter eure Stadt verfluchen; wie ich es tue! Ich bin die letzte lebende Seele an Bord und im Namen aller Gestorbenen verfluche ich euch! So sei es!“

Mit einem gewaltigen Hieb durchtrennte der Kapitän das Ankerseil und schleuderte die Lampe aufs Deck. Anscheinend hatte er vorher Öl verschüttet, denn das Deck fing sofort Feuer. Dann hastete er zum Ruder und drehte sein Schiff in den einsetzenden Rondrikan. Hell loderten die Flammen, als das Schiff in den Golf von Prem drehte und dort verschwand. In dieser Nacht schlief keine Seele ruhig in Premshjolmr.

Nun, in Premshjolmr ist keiner erkrankt, aber um welchen Preis?

Wie viel Schuld haben wir auf uns geladen? Wie viel Flüche kann unsere Stadt noch tragen, bis sich irgendwann unser Schicksal erfüllt? Swafnir steh uns bei!

*Hauke Swangradsson, Skalde und
Geschichtsschreiber der Stadt
Premshjolmr (fm)*



Travias Gebote

„Geht mir aus dem Weg!“

Es war nicht zu überhören, dass Vater Travianus auf dem Weg zu dem Saal war, den Eldgrimm als ‚Schreib- und Arbeitszimmer‘ benutzte. Alle Einwände und Beschwichtigungsversuche der Wachen hatten offensichtlich keinen Erfolg, denn des Travia-Geweihten entschlossene Schritte kamen immer näher, bis endlich die Tür aufgerissen wurde und der knapp achteinhalb Spann große Vorsteher des Kendrarer Travia-Tempels in den Raum gestürmt kam, gefolgt von zwei Hünen, die ihn um mehr als Kopfeslänge überragten und mit hilflosen Gesten auf ihn einzureden versuchten.

Der Priester trug seinen orangeroten Arbeitskittel und das schlohweiße, stoppelkurze Haupthaar, sowie der ebenso weiße lange Vollbart kontrastierten effektiv mit seinem zornesroten Antlitz.

„Hetmann, warum trittst du Travias Gebote so sehr mit den Füßen?!“, grollte seine Stimme durch den großen Raum und die beiden Hünen hinter ihm hielten respektvoll inne.

Hetmann Eldgrimm *der Weise* und seine Schwestertochter blickten den kleinen Mann verdutzt an.

„Wovon redest du überhaupt, Diar?“, antwortete der Greis verwundert und lehnte sich in seinem Sitz zurück. „Ich weiß nicht, worauf du hinaus willst.“

Die Miene Gundrids, der Tochter seiner Schwester und seine rechte Hand bei den Amtsgeschäften, verfinsterte sich zusehends. Ihrer Meinung nach versuchten die Kirchen dieser Stadt einfach zu viel Einfluss auf ihren Oheim zu nehmen. Mit einem kurzen Kopfnicken wies sie die Wachen, den Raum zu verlassen und leise die Tür hinter sich zu schließen, welchem sie auch erleichtert nachkamen.

Die Fäuste in die Hüften gestützt und den Blick fast auf gleicher Höhe mit dem vor ihm sitzenden Eldgrimm, den man früher einmal *den Langen* genannt hatte, legte Travianus los.

„Die Flüchtlinge, Eldgrimm. Du verweigst ihnen das Gastrecht und schickst sie sogar trotz des nahen Winters wieder zurück! Andere werden in Lager gesperrt und wie Schwerverbrecher bewacht. Du setzt sie mit diesem barbarischen Verhalten offenen Auges Hunger, Kälte und Siechtum aus! Weißt du jetzt, was ich meine?!“

Gundrids Gesichtsfarbe näherte sich stetig der Travianus’ an, während Eldgrimm ob dieser harschen Worte missbilligend die Augenbraue hochzog.

„Zügle deine Worte, Diar. Das ist kein Akt der Barbarei, sondern eine zwingende Vorsichtsmaßnahme, um tausende von Toten in Sijðthorwal zu verhindern. Auch dir müßten die Sänge zu Ohren gekommen sein, wie vor hunderten von Jahren die Seuche hier gewütet hat.

Berge von Seuchenopfern und nicht genug Holz für Flöße oder Scheiterhaufen. Die blühenden Ortschaften Thorwals dürfen nicht wieder zu Leichenfeldern werden, auf denen sich Hunde und Ratten am Fleisch der Verstorbenen laben!“

Travianus’ Haltung änderte sich nicht um einen Halbfinger. „Und das, meinst du, gibt dir das Recht, Dutzende von Menschen dem Hunger- und Kältetod auszusetzen?“

„Ich habe nicht nur das Recht, Diar! Das Wohl und das Leben der vielen Tausenden hier nehmen mich sogar in die Pflicht, Maßnahmen zu ergreifen, sie zu schützen. Und diese Pflicht gebietet es mir, diese Eindringlinge solange getrennt von ihnen zu halten, bis die Gefahr einer Seuche gebannt ist! Sie erhalten ein Dach über den Kopf, Feuerholz und Nahrung – aber sie werden die Seuche nicht nach Torwal tragen!“

„Und die Flüchtlinge, die am Ingval zurückgewiesen werden? Erhalten die auch Wegzehrung und Feuerholz?“

„Sie wurden nicht gezwungen, ihre Häuser zu verlassen – also sollen sie wieder zurückkehren. Vom Albio weiß ich, dass man auch auf nostrischer Seite bemüht ist, diese Flüchtlingsbewegungen zu unterbinden, um die Seuche nicht weiterzutragen.“

Der zornige Geweihte gab sich damit immer noch nicht zufrieden und stampfte mit dem Fuß auf. „So nehme ich dich, Hetmann Eldgrimm, in die Pflicht, den Flüchtigenstrom auf traviagefällige Weise zu unterbinden. Wenn die Flüchtigen nicht zur Speise kommen können, so muss die Speise zu ihnen kommen. Dann fällt es ihnen auch leichter, zuhause auszuharren, wenn sie schon nicht dort weg dürfen.“

Gundrid drehte nur noch die Augen und zog die Luft hörbar durch die geweite-

ten Nasenlöcher ein, Eldgrimm’s Blick hingegen ruhte mit blassblauen Augen unverwandt auf Travianus.

„Und wie stellst du dir das vor, Diar? Einfach mit dem Drakkar hinfahren und am Strand in Travias Namen alles auspacken? Die halbe nostrische Flotte wird uns bei dem Versuch den Stert so mit Sandsteinkugeln vollpumpen, dass wir auf dem Grund wieder zurück nach Kendrar laufen können werden.“

„Nicht, wenn ich das Schiff begleiten werde. Auch die nostrischen Kapitäne werden Travias Gebote nicht zu missachten wagen!“

„Deine Worte in Travias Ohren, Diar“, seufzte Eldgrimm vernehmlich, während Gundrid mit den Zähnen knirschte. „So soll es sein. Morgen früh wird der *Angrawurm* im Hafen bereit liegen. Bist du nun zufrieden?“

„Hetmann, ich danke dir!“, stieß der Geweihte erleichtert aus, neigte den Kopf zu den beiden und wandte sich zum Gehen. „Danke mir, indem du das Schiff und meine Leute heil wieder zurückbringst, Diar“, gab ihm Eldgrimm mit auf den Weg.

Als des Geweihten Schritte verklungen waren, ergriff Gundrid zum ersten Mal wieder das Wort: „Ohm...“

Eldgrimm winkte müde ab. „Ich weiß, was du sagen willst, Schwestertochter. Aber er sprach im Namen Mutter Travias, der wir uns nicht und niemals verschließen können. Wer weiß, wofür diese Mildtätigkeit noch gut sein wird. Und außerdem“, fügte er mit verschmitzt blinzeln den Augen hinzu, „ist das für uns eine gute Gelegenheit zu erfahren, wie wachsam die Plattfischstößer wirklich sind.“

* * *

Die See war rau und die Wellen gingen hoch. Jedes Mal, wenn der Bug des *Angrawurm* aus dem Wellenberg nach unten klatschte, wehte kalte, salzige Gischt bis unter die Plane, die über das Mittelschiff gespannt war. Travianus zog seinen Umhang enger um sich. Rings um ihn sah er nur griesgrämige Mienen. Zweimal schon waren sie in der Nähe einer Ansiedlung angelandet und Travianus hatte große Mühen, die Anwohner davon zu überzeugen, dass sie nicht überfallen werden sollten – und seine Thorwaler davon zu überzeugen, dass sie auch wirklich die Finger von den Hühnerställen ließen.

Thorwal-Standardarte



Doch von einer Seuche wusste keiner der Anwohner. „D’blaue Keuch’, Herr? Neij, Herr – wi bin all wollauf!“

Thorleif Asgarson, der *Skiphetja* (Schiffsführer) des *Angrawurm*, versuchte wieder einmal, ihn umzustimmen.

„Nun, Diar. Wir haben es ja doch weidlich versucht. So sollten wir jetzt umkehren, ehe das Wetter noch schlechter wird. Du bist doch schon ganz grün im Gesicht...“

Mit Alveranierszungen und doch bestimmt bemühte sich der alte Geweihte trotz seines rebellierenden Magens darum, die Nordleute bei der Stange zu halten – noch hatte er ihren vollen Respekt, den er sich nicht verspielen durfte.

„Thorleif, mein Freund. Wollt ihr wirklich wegen ein wenig Seegang so leicht aufgeben? Möchtest du wirklich vor Mutter Travia stehen und sagen ‚Nun, da waren einige große Wellen und da sind wir lieber umgekehrt...‘? Und was würde erst Väterchen Swafnir dazu sagen? Nein, nein, Kinder. So leicht können wir uns das nicht machen. Das würde kein guter Sang werden.“

Das saß! Er hatte die Nordleute bei ihrer Ehre gepackt und sie würden ihm erst mal noch weiter folgen. Noch...

Er legte sich die Plane um und schwankte zum Bug. Die kalte Gischt half ihm, seine Gedanken zu ordnen. „Gütige Mutter Travia, ich muss deinen Geboten treu bleiben und darf nicht aufgeben. Hier irgendwo müssen sie doch sein!“

Der nächste Morgen brachte ruhigere See, aber auch Nebelschwaden. Nuianna blies ihren weißen Odem in Richtung Land. Angespannt hielten die Posten Ausschau, denn man näherte sich immer mehr der Tommelmündung. Als bald meldete der Ausguck auch schon ein Segel von Land her. Thorleif gab dem Styrman Anweisungen für eine Kursänderung, um dem anderen Schiff auszuweichen.

„Aber nein doch, mein Freund! Haltet auf sie zu. Wir können sie fragen und damit diese Irrfahrt abkürzen!“

Nach diesen Worten starrte die Besatzung Travianus an wie einen Irrsinnigen. „Sicher werden sie zwischen den einzelnen Rotzen-salven noch genügend Zeit finden, uns den Weg zu erklären“, ließ Thorleif nicht ohne eine Spur Sarkasmus verlauten.

„Mein Freund, ich bitte dich in Travias Namen! Unsere Mission ist friedlich. Sie werden das respektieren! Wir fragen sie.“ Ein

leises Murren war von der Mannschaft zu hören, doch Thorleif gab den Befehl, auf das Segel zuzuhalten.

Bald schon konnte der Ausguck auf dem Mast näheres erkennen und machte Meldung. Doch der Wind verwehte die Worte, bevor sie bei Travianus ankamen. Thorleif aber begann zu grinsen.

„Alte Bekannte... Es ist die *Gnadenlos*, eine der Nusschalen, die wir vor Kendrar erbeutet haben. Ihre Stückpforten haben einen toten Winkel, wenn wir den anlaufen, können...“

„Wir kommen in friedlicher Absicht und werden das auch zeigen, indem wir sie direkt anlaufen. Sie werden erkennen, dass wir uns ihnen offen präsentieren und nicht kämpfen wollen“, unterbrach der Geweihte den Schiffsführer. Nun holte auch Thorleif tief Luft. Travianus bemühte sich um einen entschlossenen und zuversichtlichen Gesichtsausdruck, obwohl er innerlich bebt.

„Es sei so, wie du sagst, Diar...“, sagte Thorleif und ließ den zweiten Teil des Satzes ungesagt über den Decksplanken schweben.

„Vertraut Mutter Travia, denn wir segeln in ihrem Namen.“ Lächelnd ging Travianus nach vorne und kletterte ächzend am Bug hoch. Seine orangene Kutte leuchtete als heller Farbkleck weithin durch den diesigen Morgen.

Tatsächlich öffneten sich zwar die Stückpforten, doch kein Geschoss piff ihnen entgegen. Endlich war die Koggovelle auf Rufweite heran und ließ Segel. Die *Angrawurm* dümpelte genau vor ihrer Breitseite. Travianus stellten sich die Nackenhaare auf und auch unter den Nordleuten verbreitete sich eine kaum wahrnehmbare Unruhe.

Schließlich trat der nostrische Kapitän an die Reling, ausgestattet mit einem Sprachrohr, obwohl man sich über die paar Schritt auch ganz gut so hätte unterhalten können. Mit einem befriedigten Gesichtsausdruck musterte er seine zukünftige Prise, doch kehrte sein Blick immer wieder zu der orangenen Kutte zurück. Schließlich setzte er das Sprachrohr an die Lippen: „Ahoi da drüben! Nehmt ihr Piraten jetzt schon einen Aufpasser mit, damit der Tempelzehnt auch ja korrekt von der Beute abgezogen...“ Weiter kam er nicht, denn Travianus’ Stimme dröhnte über Deck.

„Thorleif, nicht! Jandra, Knud, steckt die Waffen weg! In Travias Namen, unsere Mission ist friedlich!!!“

Trotz der dräuenden Stückpforten war die ganze Besatzung des Drakkars zu den Waffen und Riemen gestürzt, um die Koggovelle zu entern und dem dreisten Kapitän seine Beleidigungen zurück in sein Fischmaul zu stopfen. Es herrschte nun auch dort helle Aufregung. Der Traviageweihte legte seine ganze Autorität in die Stimme, um ein Blutvergießen zu verhindern. „Friede!!! In Travias Namen, wir sind nicht zum Kämpfen hier, vergesst das nicht!“ Er legte seine Hand auf Thorleifs Schulter, der immer noch mit sich rang, die *Gnadenlos* zu entern. Doch schließlich schob er seine Skraja mit einem Ruck zurück in ihr Lederfutteral und bedeutete seinen Leuten mit knapper Handbewegung, das Gleiche zu tun. Auch die nostrischen Seeleute entspannten sich langsam. Das Gesicht des Kapitäns war blass, aber in seinen Augen leuchtete Respekt für den Traviageweihten, der es schaffte, diese wilden Piraten mit seinen Worten im Zaum zu halten. Respekt und auch ein wenig Neugierde. Wieder hob er das Sprachrohr:

„Wohlan, Hochwürden. Was ist Euer und Euer Begleiter Begehrt hier in den Gewässern der nostrischen Krone?“

„Ich bin Vater Travianus, Vorsteher des Travia-Tempels zu Kendrar und überbringe Euch Grüße vom Hetmann Eldgrimm, den man *den Weisen* nennt. Wir haben Nahrung geladen und Güter, als mildtätige Gabe für die Opfer der Blauen Keuche, die Hetmann Eldgrimm zu Ehren der mildtätigen Mutter Travia gespendet hat!“

Als der Name Kendrars fiel, kam auf der Koggovelle leichte Unruhe auf und man scharfte mit den Füßen auf den Planken. Doch niemand wagte zu lachen über die Vorstellung, ein Thorwaler könne mildtätige Gaben verteilen.

Der Kapitän brauchte einen Augenblick, um das Gehörte zu verdauen, dann beriet er sich leise mit seinen Offizieren.

„Wohlan, Hochwürden. Wir wissen eure Gabe zu würdigen. Die Seuche ist weitgehend unter Kontrolle und wütet nur noch in einzelnen Gebieten um Trontsand. Wir werden euch Geleit dorthin gewähren, doch werdet ihr dort auf eigene Gefahr anlanden und danach direkt wieder nach Kendrar zurückkehren, um die Seuche nicht weiter zu verschleppen.“

Travianus nickte zustimmend mit dem Kopf. Der nostrische Kapitän gab seine Befehle, die Koggovelle nahm wieder Segel und damit Fahrt auf.

Thorwal-Standardarte

„Travia sei Dank“, entfuhr es dem Priester.

Thorleif schüttelte mit einer knappen Bewegung des Priesters Hand von der Schulter und erteilte Anweisungen, der *Gnadenlos* zu folgen. Als er zum Heck ging, wandte er sich kurz über die Schulter: „Du führst Travias Namen recht oft im Munde, Diar.“

Der alte Geweihte blickte ihm lange nach. „Ja, mein Freund“, sprach er leise und mehr zu sich selbst, „das tue ich. Mit aller Liebe und Hingabe zu ihr. Das wohl, bei Travia.“

* * *

Der Mittag war weit überschritten und inzwischen hatte sich ein zweites Kriegsschiff als Begleitung hinzugesellt, als der Kapitän der *Gnadenlos* signalisieren ließ, dass man das Sperrgebiet erreicht hätte. Der *Angrawurm* hielt auf den Strand zu, während die beiden Wachschniffe in respektvollem Abstand zu kreuzen begannen. Nun war er fast am Ziel, doch mit einem Schlag wurde Travianus der Anspannung der letzten Tage gewahr und fühlte sich nur noch müde und erschöpft. Doch nun begann doch erst der eigentliche Teil seiner Arbeit.

Die Bewohner der Siedlung waren angstvoll in ihre Häuser geflohen, als sie der Thorwaler ansichtig wurden. Erst die weithin leuchtende Kutte Travias und die Tatsache, dass Güter vom Schiff gebracht und nicht von der Siedlung genommen wurden, ließ sie etwas Zutrauen fassen und sie traten wieder vor die Häuser.

Travianus ging auf sie zu und stellte sich und sein Anliegen vor, während Thorleif und seine Leute ängstlich darauf bedacht waren, dass ihnen die ausgemergelten Gestalten beim Ausladen nicht zu nahe kamen. Der Glanz, der in die hungermatten Augen trat und die Anzeichen von Freude auf den hageren, von Krankheit gezeichneten Mienen zeigten Travianus an, dass er hier an seinem Bestimmungsort angelangt war und neue Zuversicht durchströmte ihn warm.

Als alles ausgeladen war, wandte er sich an Thorleif: „Legt jetzt ab und wartet in Sichtweite, damit ihr euch nicht ansteckt. Ich werde alleine die Verteilung übernehmen und mit den armen Seelen beten.“

Nur zu gern folgte Thorleif seinen Worten, doch nicht, ohne ihn mit einem sorgenvollen Blick zu mustern. Doch Travianus winkte ihm nur aufmunternd zu und begab sich zu den Bewohnern, die in einiger Entfernung vor dem Güterhaufen standen und sich nicht näher traute, solange sich die Thorwaler noch waffenstarr in der Nähe aufhielten. Als bald war der Drakkar wieder vom Strand geschoben und mit den Riemen ein ordentliches Stück weit gerudert und nun



machte sich Travianus daran, die Verteilung der Nahrungsmittel und Decken anzuleiten.

Hier herrschte echte Not und viele hätten ohne diese milden Gaben wohl nicht den harten Winter überstanden.

Dementsprechend inbrünstig verlieh dann auch das anschließende Dankesmesse, die der Priester unter freiem Himmel mit all denen abhielt, die sich noch auf den Beinen halten konnten und so begann schon die Dämmerung einzusetzen, als Travianus nach einem überaus herzlichen Abschied den *Angrawurm* heranwinkte, um wieder an Bord genommen zu werden. Vollkommen erschöpft und vom Singen der Psalme heiser, aber mit dem guten Gefühl, den Geboten seiner Göttin gerecht geworden zu sein, ließ er sich an Bord auf seinen Seesack fallen und schlief sofort ein. Auch bei seinen Begleitern hob sich die Stimmung merklich, denn nun war die Mis-

sion abgeschlossen und man ging auf Heimatkurs.

Thorleif beschloß mit allgemeiner Zustimmung, den kräftigen Wind zu nutzen und die Nacht durchzusegeln und schon bald blieben die Positionslichter der beiden Wachschniffe erwartungsgemäß weit zurück.

Travianus erwachte spät am nächsten Morgen, vor Kälte zitternd und fröstelnd, obwohl ihn über Nacht noch jemand mit seiner Decke und der Plane zugedeckt hatte. Stöhnend kam er hoch und reckte seinen alten Knochen, daß es knackte. Rings um sich bemerkte er grinsende Gesichter. Er versuchte zurück zu grinsen und sprach: „Nun, Kinderchen – man wird halt nicht jünger...“ Es wurde ein ziemliches Krächzen daraus. Die kühle Nachtluft hatte seinem vom Singen strapazierten Hals nicht gut getan.

Jandra nickte ihm aufmunternd zu, als sie ihm erwiderte. „Dafür hast du dich aber bisher wacker gehalten, Diar.“

Er nahm den Speck und das Brot entgegen, das sie ihm zum Frühstück reichte, doch obwohl er seit gestern nichts gegessen hatte, war er nicht besonders hungrig und kaute lustlos auf dem Kanten herum.

Eigentlich konnte er mit dem Erreichten sehr zufrieden sein, doch er fühlte sich zu zerschlagen dafür. Er sehnte sich nach dem prasselnden und wärmenden Herdfeuer zuhause

und einer würzigen Suppe. Bei den Gedanken daran schmiegte er sich fester in seine Decke, kauerte sich an den Mast und versuchte, das Schaukeln zu ignorieren.

Ein, zwei Tage noch, und er wäre wieder daheim. Seine Gedanken schweiften ab und er nickte wieder unruhig ein.

Erst gegen Mittag herum erwachte er wieder und fühlte sich hundeeelend. Die Blase drückte und so schälte er sich fröstelnd aus der Decke und machte sich auf zur Bordwand, um das Wasser abzuschlagen. Schnell merkte er, dass es nicht das Schiff war, das so schwankte und er hatte Mühe, sich beim Pinkeln irgendwo festzuhalten, damit er nicht mit über Bord ging. Sein Hals tat ihm weh und der Kopf war wie in Watte gepackt. Er war danach so erschöpft, dass er sich erst mal hinsetzen und um Atem ringen musste. Jeder Atemzug schnitt wie eine Eisklinge in

Thorwal-Standardarte

seinen wunden Hals und rasselnd entwich die Luft wieder den Lungen. Sein Kopf hingegen schien zu glühen. Er bemerkte die sorgenvollen Blicke seiner Begleiter nicht, zu sehr war er mit Luftholen beschäftigt. „Was in Travias Namen ist nur auf einmal mit mir alten Mann los?“ frug er sich selber in Gedanken und versuchte schwankend aufzustehen. Auf einmal schlich sich diese Erkenntnis in sein Hirn. Langsam, heimlich, sich wie eine Schlange windend, doch immer stärker werdend, bis er sich ihr nicht mehr verschließen konnte. Die Seuche! Er selber hatte sich gestern in der Siedlung damit angesteckt!

Diese Erkenntnis warf ihn fast zu Boden wie ein Fausthieb. Mühsam zog er sich an der Bordwand entlang nach vorne, bis an den Bug. Nur weit weg von den anderen, um ihnen nicht auch noch den Tod zu bringen. Oder war es schon zu spät? Hatte er in blinder Eitelkeit das Leben der gesamten Besatzung in Gefahr gebracht? Er schalt sich einen Narren! Er fühlte sich so sicher gestern, doch war auch er nur von sterblichem Fleisch. Wie konnte er das nun vergessen?

Angsterfüllt musterte er jeden einzelnen der Nordleute, doch niemandem sonst schien es schlecht zu gehen. Noch nicht... Eine Träne ran über seine faltigen Wangen und mischte sich mit der salzigen Gischt. Er wollte doch nur gutes tun und nun brachte er den vielfachen Schleichenden Tod mit zurück. Verzweifelt wandte er sich im Gebet an seine Herrin. Bat um Gnade. Doch keine Antwort erreichte ihn. Ein Hustenanfall schüttelte seinen Körper und nur mühsam konnte er einen klaren Blick bewahren. Er sah Thorleif auf sich zukommen, doch winkte er ihm zu, sich von ihm fernzuhalten. Thorleif gehorchte, doch sein Blick zeigte offene Sorge.

Die Gedanken überschlugen sich in Travianus' fieberheißem Hirn. Was sollte er nur machen? Immer klarer wurde ihm die schreckliche Gewissheit, dass es nur einen Ausweg gab, die Seuche nicht weiterzutragen. Einen einzigen, grauenhaften, der ihm Schaudern machte. Doch er hatte diesen Weg eingeschlagen und nun musste er ihn auch bis zum bitteren Ende gehen. Er sammelte alle seine verbliebenen Kräfte und stemmte sich empor. Ein letztes Mal schweifte sein Blick über die Begleiter, dann richtete er ihn gegen den verhangenen Himmel. „Herrin, vergib ihnen, denn es ist allein meine Schuld! Sie folgten mir nur in treuem Glauben!“ Und vor ihren erschreckten Augen ließ er sich über die Bordwand fallen.

Die eiskalte Gischt schlug über ihm zusammen und raubte ihm den Atem. Rasch saugte sich die Kleidung mit Wasser voll und ließ den hageren Alten sinken. Trüben Blickes sah er noch den großen Schatten des *Angrawurm* schnell über sich vorbeiziehen, während der Tod bereits mit nasskalten Klauen an seinem Lebensfaden riss. Sein letzter Gedanke war an seine Göttin gerichtet, die er mit seiner Eitelkeit so sehr enttäuscht hatte. „Herrin, vergib diesen treuen Leuten – es war ganz alleine meine Schuld.“ Die Dunkelheit wich langsam einem diffusen Licht...

* * *

...das Licht wurde heller und die Geräusche lauter. Er fühlte Schmerzen am ganzen Körper, so er denn noch einen hatte.

Er konnte auf einmal die Geräusche auseinanderhalten. Es waren Stimmen. Er kannte sie aus seinem früheren Leben.

Eine gehörte Jandra und sie keifte besonders laut. „Dieser alte, dumme Esel! Lässt sich einfach ins Wasser fallen, wo er doch noch nicht mal richtig schwimmen kann! Hätte sich den Tod holen können dabei. Nun zieht das Klappergestell endlich aus seinen nassen Kleidern! Und gebt mir auch was Trockenes!“ Gurgelnd entwich das letzte Seewasser seinen Lungen und mit niederhöllischen Schmerzen atmete er wieder Luft ein. Er merkte, wie sie ihm die nasskalten, schweren Kleider vom Leib zerrten und ihn grob trocken rieben. Mit tränenden Augen konnte er nur ihre Umrisse erkennen. „Wieso... Wieso... nur habt ihr mich...?“, flüsterten seine schrundigen Lippen fast tonlos, dann schüttelte ihn wieder ein Hustenkrampf.

Es war Thorleif, der ihn hielt und sanft zu ihm sprach. „Wie hätten wir dich einfach sterben lassen können? Dein Opfer wäre zu groß gewesen. Außerdem“, Travianus konnte sein Grinsen fast hören, „wer hätte uns schon geglaubt, dass wir dich nicht einfach über Bord geschmissen hätten?“ Schnell umhüllte ihn wieder eine gnädige Ohnmacht.

Wilde Fieberträume drangen auf ihn ein. Er schwamm im tiefen Dunkel, bleiche Hände griffen nach ihm, um ihn tiefer zu zerrn, hagere Gesichter tanzten um ihn einen Reigen. Über ihm durchkreuzte ein riesiger Schatten matte Helligkeit.

Ein Licht tauchte auf, und mit ihm der scharfe Gestank. Die Gesichter verschwanden, nur eines blieb übrig. Und die Hände.

Das Licht – und der Gestank. Er erkannte das Gesicht. „Bruder Josdwain!“ Krächzend und voller Unglauben entrang sich der Name seiner wunden Kehle. Der Peraine-Geweichte lächelte und untersuchte ihn weiter. Das Licht wurde zu einer blakenden Tranfunzel und langsam erkannte Travianus auch, dass er in einem Raum lag. Aus groben Bohlen gezimmert. „Was... wo bin ich?“

„In einem Schafstall vor den Toren Kendrars.“, hörte er vom Licht her und konnte schemenhaft Thorleif dahinter erkennen, der es hielt, damit Bruder Josdwain Ui Chledwigh seine Arbeit verrichten konnte. „Sie haben die Schafe raus und uns reingetrieben, damit wir nicht den ganzen Winter im Freien verbringen müssen, oder zumindestens solange, bis wir die Seuche nicht mehr in die Stadt tragen können. Nun, wenn uns die Blaue Keuche nicht umbringt, der Schafgestank sicherlich.“ Thorleif hatte sein sonniges Gemüt nicht verloren.

Die Seuche! Schmerzerfüllt stöhnte der Travia-Geweichte auf. „Wie viele Menschenleben hat mich meine dumme Eitelkeit schon gekostet?“

„Beruhigt euch, Bruder Travianus. Diese Leute hier sind ein zäher Menschenschlag. Gut genährt und kräftig. Sie haben die Krankheit alle gut überstanden. Euch hatte es am schlimmsten erwischt.“

Diese Worte waren ein Trost für des Alten wunde Seele und er öffnete wieder die Augen. Nun erst fiel ihm auf, dass der Peraine-Priester in Lumpen gehüllt war. „Was ist denn mit euch geschehen, Bruder?“

„Nun“, Bruder Josdwain blickte an sich herab, „wenn ich die Quarantäne verlasse, werden die Kleider verbrannt und ich muss mich einer gründlichen Waschung unterziehen. Wäre doch schade um mein schönes Gewand.“

„Ja“, mischte sich Thorleif wieder ein, „Eldgrimm hat halt an alles gedacht.“

„Eldgrimm...“ Travianus ballte die Hände zusammen. „Was hat er gesagt? Über mich?“

„Nun, nicht viel.“, erwiderte Thorleif trocken. „Nur soviel: Seht zu, dass ihr mir diesen granithirnigen Diar durchbringt. Es harren noch viele Sänge seiner, die gesungen werden müssen!“

Mit einem glücklichen Lächeln auf den Lippen schief der alte Travia-Geweichte wieder ein.

(vr)



Das Interview: Mark Wachholz

Beleman: Hallo, Mark! Vielen Dank, dass du dich bereit erklärt hast, dem Beleman Rede und Antwort zu stehen.

Mark Wachholz: Ja, ich danke selbst für die Einladung zu diesem Gespräch. Und ein wenig plaudern macht doch jeder gerne.

Beleman: Fangen wir mit einer alt bewährten Frage an: Wer bist du?

Mark: Wer bin ich? Woher komme ich? Wohin gehe ich? Die alten Fragen des Lebens... Ich glaube, ich bin ein am Geschichten erzählen interessierter Mensch, der vor 28 Jahren in Berlin geboren wurde und seitdem auch dort wohnt. Nach Abitur, Ausbildung und Zivildienst hatte ich mich entschlossen, der regulären Arbeitswelt zu entsagen und mich eher auf meine Interessen zu konzentrieren, um so im Leben weiterzukommen. Deshalb studiere ich jetzt Geschichte und Kulturwissenschaften, und bin auch bei der FilmArche, einer selbstverwalteten Filmschule in Berlin, aktiv. Nebenher... gut, nein, ich werde nicht untertreiben... MITTENDRINN ist dann auch eine ganze Menge Arbeit für das Schwarze Auge angefallen.

Beleman: Wie bist du zum Rollenspiel und zu DSA gekommen?

Mark: Ich bin letztendlich über Computer-Rollenspiele dazu gekommen. Anfang der 90er stieß ich mit Freunden auf einen Screenshot des legendären **Dungeon Master** – ein unterirdischer Gang mit einem Drachen in der Mitte. Schnell landeten wir dann auch bei Klassikern wie **Eye Of The Beholder** und haben sie alle verschlungen. Dann entdeckten wir in einem Fantasy-Special einen gewissen Herrn Tolkien und sein Buch **Der Herr der Ringe**. Fantasy wurde zunehmend interessanter, vielfältiger, lebendiger. Einige Zeit später hörten wir von einem Spiel namens **Das Schwarze Auge**, wo man in solch eine Welt eintauchen konnte. Fasziniert waren wir von Anfang an, aber ich kann mich noch gut daran erinnern, dass die Hemmschwelle recht groß war: Wir sind bestimmt ein Jahr immer mal wieder um die Box 'herumgeschlichen'. Dann habe ich sie zum Geburtstag geschenkt bekommen... und mit dieser auch gleich das Amt des Meisters geerbt – ein Zustand, der sich eigentlich bis heute nicht geändert hat.

Beleman: Seit Ende letzten Jahres bist du Mitglied der DSA-Redaktion. Wie kam es dazu?

Mark: Hmm, das kann ich eigentlich nur im Rückblick ein wenig aufschlüsseln. Ursprünglich war es so, dass mir Anton Weste während der Überarbeitung der G7-Kampagne eine ganz normale Arbeitsmail sandte, in deren P.S. dann plötzlich stand: „Du bist übrigens in die DSA-Redaktion aufgenommen worden und zu einem Redaktionstreffen Ende Februar eingeladen. Glückwunsch! :-)" Das kam dann doch sehr überraschend, muss ich sagen – und ich weiß von Chris Gosse und Frank Bartels, die ebenfalls zu diesem Zeitpunkt neu rekrutiert wurden, ähnliches zu berichten. *[grinst]* Der eigentliche Grund war, dass die Redaktion in der Zeit davor einige Fluktuationen erfahren hatte, die den Einsatz von neuen Leuten dringend notwendig machte, wollte

man den Rest nicht in der vielen Arbeit ersticken lassen. Nach langem Abwägen und hatte man sich dann gleich für drei neue Kandidaten entschieden.

Beleman: Du hast beim alljährlichen Abenteuer-Wettbewerb der „Hannover Spielt!“ dem „Goldenen Becher“, dreimal den dritten Platz belegt, und deine Internetseite Alveran.org hat sich bereits im zweiten Jahr als Mit-Ausrichter des Internet-Abenteuerwettbewerbs „Gänsekiel & Tastenschlag“ hervor getan. Was ist das Besondere an solchen Wettbewerben? Warum hältst du sie für wichtig?

Mark: Das muss ich natürlich aus zweierlei Sicht betrachten. Als Teilnehmer waren diese Wettbewerbe für mich eine wichtige Möglichkeit, mich aktiv mit dem Schreiben für das Schwarze Auge auseinander zu setzen und zu testen, welche Fähigkeiten, Qualifikationen und Ideen notwendig sind, um einerseits Abenteuer nicht nur für die eigene Spielrunde zu konzipieren, sondern für eine breite Leserschaft bzw. eine kritische Jury, und andererseits, um zu erfahren, was man braucht, um aktiv für das Schwarze Auge schreiben zu können. Die Folge aus diesen Erfahrungen war dann in der Tat der DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb „Gänsekiel & Tastenschlag“, der im Zusammenschluss mit mehreren DSA-Seiten ausgerichtet wird, und an dem wir uns mit Alveran.org sehr gern beteiligt haben. Hier war vor allem der Anspruch, die Qualität von Fan-Produkten im Internet signifikant zu erhöhen und dem kreativen Fandom, das mit dem Zusammenbruch der schriftlichen Fanzines in den Anfängen der Internet-Ära, wieder ein wenig Leben einzuhauchen. Denn neben einigen Perlen hat das Internet auch jede Menge Murks auf die Datenspeicher gespült, worin die guten Sachen schlicht untergehen. Ein Abenteuer-Wettbewerb kann ermöglichen, die Spreu vom Weizen zu trennen. Vor allem finde ich es auch wichtig, dass Leute, die aktiv für DSA schreiben wollen, unbedingt Vergleichsmöglichkeiten brauchen, die sie zu Hause nicht finden werden – und deshalb auch nicht wirklich einschätzen können ob sie gut oder schlecht sind.

Beleman: Welche Tipps kannst du unseren Lesern geben, die sich vielleicht auch einmal an einer solchen Teilnahme versuchen wollen?

Mark: Naja, also der erste und wichtigste Tipp ist: Teilnehmen! Es nützt nichts, wenn man davon träumt, so etwas einmal zu machen – und sich dann entweder ärgert oder aber sich die ganze Zeit falsche Hoffnungen macht, man hätte eine super gute Idee. Der zweite Tipp ist, sich selbst zu reflektieren, um ehrlich einzuschätzen, ob das, was man abgeben würde, vergleichbar ist mit anderen Abenteuern, die man kennt und gelesen hat. Leider wird das nämlich sehr oft nicht gemacht. Ansonsten kann ich nur sagen, dass Innovation immer gut ankommt, solange sie im aventurischen Rahmen bleibt. Und je niedriger eine Geschichte gehangen wird, um so mehr spricht sie an, wenn man die Ideen nur ordentlich ausschöpft. Eine aventurische Weltbedrohung oder das xte dämonische Superartefakt langweilen sehr oft, während die Geschichte um einen Barden, der seine kostbare Laute verloren hat, sehr viel mehr Spielspaß und neue Ideen hervorbringen kann.



Beleman: Was macht deiner Meinung nach generell ein gutes DSA-Abenteuer aus?

Mark: Ganz pauschal kann ich da mit einer alten Filmweisheit antworten – bzw. sie adaptieren: Ein gutes DSA-Abenteuer hat drei gute Szenen und keine schlechte. Ich bin der Meinung, dass ein DSA-Abenteuer vor allem eine gute oder interessante Geschichte erzählen muss – dann ist man auch gar nicht ständig gezwungen, High-Fantasy-Elemente einzubringen. Das Abenteuer muss die Spieler möglichst dazu anregen, sich auf diese Geschichte einzulassen, auch als Spieler. Aber auch gute Spielelemente wie Rätsel und vertrackte Geheimnisse gehören für mich in ein gutes DSA-Abenteuer. Und dann noch zwei ganz wichtige Dinge: Zum einen Humor, mit dem man sehr viel arbeiten kann und auch einen schönen und wichtigen Ausgleich zu harten Szenen erhält, und zum anderen eben jene harten Szenen, in denen Opfer, Trauer und gern auch ein Schuss Pathos dazugehören. Manchmal muss man sich auch als Autor dazu überwinden, sich an so etwas heranzutrauen – aber für mich ist es sehr wichtig, dass den Spielern – und ihren Helden – klar wird, dass es »hier um etwas geht«. Das Ganze natürlich immer angepasst an den Erfahrungsstand der Helden.

Beleman: Dein Abenteuer **Ein Hauch von Schmerz** spielt in einer der Heimatregionen des Beleman, in Andergast. Wie ist dieses Abenteuer entstanden?

Mark: Es war für mich das vierte Mal, dass der Abenteuerwettbewerb „Der Goldene Becher“ vor der Tür stand – und ich hatte lange überlegt, ob mir etwas passendes zum Thema „Intrige“ einfiel, zumal der Schauplatz ein Tempel, ein Adelshaus oder eben eine Magierakademie sein sollte. Die Magierakademie lag mir von allem dabei am nächsten, und das Setting ließ sich gut mit einer spontanen Idee verbinden: Ich wollte ein Abenteuer schreiben, das zum einen keine von vornherein übermächtigen Gegner benötigte, und zum anderen hatte ich Lust, einmal so eine Abschlussprüfung für Magier zu thematisieren. Magier werden ja sehr häufig bespielt, aber mir war bis dato kaum etwas über diesen doch sehr wichtigen Punkt im Leben eines Magiers zu Ohren gekommen. Beide Aspekte ließen sich wunderbar verbinden, insbesondere, wenn man gerade diese jungen Adepten zum Gegner der Helden machen konnte...

Beleman: Wie kamst du auf die Idee, das Abenteuer ausgerechnet an der Magierakademie von Andergast stattfinden zu lassen? Liegt dir Andergast irgendwie besonders am Herzen (keine Sorge, bei einer falschen Antwort packen wir nicht die Daumenschrauben aus)?

Mark: Da das Abenteuer vom Grunde her intrigant sein sollte, hatte ich das Bedürfnis, dennoch die Action keinesfalls zu kurz kommen zu lassen, um auch einmal eher kampfbetonte Gruppen mit einem Detektivabenteuer zu konfrontieren, ohne die Lust daran zu verlieren... und, ja, auch andersherum eher detektivisch angehauchten Spielern ein wenig Feuer unter dem Hintern zu machen. Der Nachteil von Intrigen-Geschichten ist immer der, dass oft sehr wenig passiert, wenn die Helden nicht weiterkommen. In Tom Finns **Grenzenlose Macht** fand ich das deshalb z.B. gut gelöst, dass dennoch ständig etwas geschah. Bei **Ein Hauch von Schmerz** sollten da die einzelnen Prüfungen für herhalten.

Wie auch immer, um einen würdigen Gegner für die Heldengruppe zu finden, kristallisierten sich doch sehr schnell Studiosi einer Kampf-

magier-Akademie heraus. Nach dem Sichten aller Möglichkeiten war für mich auch sehr schnell das Kampfsminar Andergast herausgepickt. Zum einen, weil es geschichtlich relativ unbelastet ist und nicht so sehr in das aktuelle aventurische Zeitgeschehen eingebunden ist, und zum anderen, weil dieser etwas abgelegene Ort für die doch vielleicht etwas ungewöhnliche Abschlussprüfung genau das Richtige war.

Beleman: Was gefällt dir an der Region Andergast und was liegt dir ggf. nicht so sehr am Steineichen-Königreich?

Mark: Ich bin, das gebe ich gern zu, ein großer Fan der beiden Königreiche in ihrer verschrobeneren, leicht hinterwälderischen Art mit dem Hang zu Komik und Absurdität. Gut dosiert ist das eine herrliche Spielwiese, auch etwas spaßigere Abenteuer zu konzipieren, und nicht immer nur diesen Weltuntergangs-Schmerz auszuleben. Deshalb bin ich sehr gespannt, ob diese Elemente – neben anderen neuen natürlich – auch in der neuen Nord-Spielhilfe **Unter dem Westwind** zu finden sein werden.

Beleman: Hast du irgendwelche Lieblingsgegenden in Aventurien?

Mark: Nein, im Moment noch nicht, ich bin noch am Suchen. Aber tendenziell die eher weniger bewohnten Gebiete, da hat man mehr Freiheiten – zumindest als Autor. Spieler war ich lange nicht mehr, deshalb glaube ich, dass ich mich zunächst überall wohlfühlen würde, einfach, um das jeweilige Flair erst mal auszukosten.

Beleman: Und Personen?

Mark: Schwierig, da ich im Moment die Borbarad-Kampagne überarbeite und auch leite, sind die meisten davon heute längst schon tot. [lacht] Wie die meisten anderen mag ich Liscom von Fasar außerordentlich gern, ebenso Lutisana von Perricum, der ein wenig die spektakulären Auftritte fehlten. Aber wer weiß, das kann sich ja noch ändern... Ansonsten aber ist meine Lieblingsfigur eine aus einem persönlichen Abenteuer, das ich einmal geleitet habe. Das ist das schöne am Rollenspiel – jeder spielt in der gleichen Welt, und doch hat jeder seine eigene.

Beleman: Welche Themen oder Arten von Abenteuern interessieren dich besonders? Sei es nun beim Spielen, Leiten oder Schreiben...

Mark: Ich mag es sehr episch, beim Leiten sowieso, aber auch als Spieler unter einem guten Meister, der so was gut rüberbringen kann. Dabei meine ich gar nicht mal riesige Schlachten, sondern einfach verknüpfte Abenteuer, in denen das Gefahrenpotential hoch genug ist. Beim Leiten mag ich auch gern abstruse Szenen, weshalb ich in Nostria und Andergast bisher immer ganz gut aufgehoben war – aber ich übertrage solche menschlichen Schwächen auch gern mal ins Horasreich oder nach Brabak. Beim Schreiben hängt natürlich auch viel von den Vorgaben ab – aber das Wichtigste in einem Abenteuer ist für mich immer die Überraschung, da kommt nichts drüber. Ein Abenteuer muss die Spieler überraschen – und herausfordern. Horrorabenteuer gehören auch noch zur schützenswerten »Art«. [lacht]

Beleman: Du hast ja nicht nur **Ein Hauch von Schmerz** verfasst. Was stammt denn sonst noch aus deiner Feder und was können wir in Zukunft von dir erwarten?



Aus der Redaktion

Mark: So lange bin ich ja noch nicht dabei, weshalb die Auswahl nicht so groß ist. Angefangen hat alles mit der Kommentierung des DSA4-Regelwerks ab **Schwerter & Helden**. Nach einem kleinen Beitrag in **Zauberei & Hexenwerk** und einigen größeren in **Götter & Dämonen** habe ich für die Süd-Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** den Geschichtesteil und die Beschreibung Brabaks übernommen. Danach folgte dann zusammen mit Anton Weste meine bisher umfangreichste Arbeit mit der Neugestaltung der G7-Kampagne und dem Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis**. Parallel dazu erschien dann das H.-spielt-Abenteuer **Ein Hauch von Schmerz** in der Abenteuer-Anthologie **Ränkespieler & Rivalen**. Für den Abenteuerband **Drachenodem** unter der Redaktion von Peter Diehn habe ich das Abenteuer **Die Mission des Raspyrriz** verfasst, das die Helden in die Drachensteine führen wird.

Zur Zeit bin ich eher mit Einzelbeiträgen für verschiedene große Publikationen beschäftigt, unter anderem für die Geschichtesteile in **Unter dem Westwind**, **Raschtuls Atem**, **Angroschs Kinder** und **Land der Ersten Sonne**. Und weil es mich offenbar nicht loslässt: auch für den im Oktober erscheinenden Kurzgeschichtenband zum 20-jährigen DSA-Jubiläum bereite ich die irdische Geschichte des Schwarzen Auges auf. Und dann geht es in die heiße Phase für den zweiten Band der G7-Neuaufgabe, **Meister der Dämonen**.

Beleman: Der erste Band der Überarbeitung der **Kampagne um die Sieben Gezeichneten** scheint bei der DSA-Spielerschaft gut anzukommen. Wie seid ihr, d.h. Anton Weste und du, denn an die Überarbeitung herangegangen?

Mark: Nach der Aufstellung eines Konzeptblattes, in dem wir die wichtigsten Punkte für die Überarbeitung herausgearbeitet und vermerkt hatten, teilten wir uns die Arbeit zunächst auf: Anton wollte **Unsterbliche Gier** machen, ich bekam **Alptraum ohne Ende** und **Grenzenlose Macht**. Sämtliche erforderlichen Zwischentexte wurden etwa gleichmäßig aufgeteilt. Dann ging es an das Bearbeiten vieler Punkte.

Die Kampagne sollte in der Neuaufgabe mehr aus einem Guss wirken. Wir machten die einzelnen Abenteuer stromlinienförmiger und passten sie ein wenig einer Gesamtdramaturgie an. Gleichzeitig sollten Informationen besser verteilt werden und dort zu finden sein, wo sie auch benötigt wurden – selbst wenn das manchmal zu Wiederholung führt. Auch mussten natürlich alle späteren Informationen und Quellen berücksichtigt werden, sei es nun die Box **Borbarads Erben** oder einige danach erschienene Abenteuer.

Da die Kampagne von heute aus gesehen in der Vergangenheit Aventuriens spielt, musste auch ein leichter Einstieg für Spieler von heute her, so z.B. eine Vorstellung des Jahres 1015 BF (22 Hal) oder der Region Weiden. Ebenso dazu gehören natürlich auch die Umstellung aller Werte und Aktionen auf das DSA4-Regelsystem.

Um die Abenteuer „kompletter“ zu machen, mussten einige Szenen um- und andere gleich ganz neu geschrieben werden. Dies führte dann dazu, darauf zu achten, dass auch der sprachliche Stil einigermaßen gleich bleibt.

Beleman: Kannst du uns vielleicht schon einen wenig zum zweiten Band **Meister der Dämonen** verraten? Wo liegt da der Schwerpunkt der Überarbeitung?

Mark: Wie schon bei **Rückkehr der Finsternis** liegen die Schwer-

punkte vor allem auf Ergänzungen und Erweiterungen. Bei **Meister der Dämonen** muss gleich am Anfang eine längere Zeitspanne überbrückt werden, was seine Ursprünge im Jahr 1997 mit dem Tod von Aventurienschöpfer Ulrich Kiesows und dem Zusammenbruch von Schmidt Spiele hatte. Für das dann folgende Abenteuer **Pforte des Grauens** wollen wir Maraskan ein wenig mehr ausleuchten, während das puzzlehafte **Bastrabuns Bann** ein wenig mehr in die Geschichte Borbarads blicken soll. Tja, und dann gilt es noch, Antons bisher unveröffentlichtes Abenteuer **Schatten im Zwielficht** für die Geburt vorzubereiten. *[lacht]*

Beleman: Wie sieht es mit der Geheimnis umwitterten Kampagne **Das Jahr des Feuers** aus, bist du daran irgendwie beteiligt?

Mark: *[räusper]* Das Haar der Steuer? Hmm, lass mich überlegen ... Ich merke mir in letzter Zeit so wenig. Es mag sein, dass ich davon schon einmal gehört habe, ja. Du meinst diese Kampagne, deren Namen in letzter Zeit ab und zu mal fällt. Ich glaube, irgendwie bin ich daran auch beteiligt, aber ich darf leider nichts zu sagen, denn mit diesen schwarzen Gestalten ist nicht zu spaßen. Insbesondere drohen sicher furchtbare Konsequenzen von jenem Herrn, der mit den dunklen Köpfen redet, jaja. Aber psssst, *[flüstert]*, ich habe da meine Vermutung: *[flüstert noch mehr]* Was ist, wenn ein schwarzer Kopf nur die Fragen denkt, und er selbst es ist, der nach einer Antwort sucht?

Beleman: Zum Abschluss hätten wir eine kleine Aufgabe für dich, wenn du magst: Könntest du uns in maximal fünf Sätzen ein Abenteuerszenario skizzieren, welches deiner Meinung nach das typische Flair Thorwals/Andergasts/Nostrias/Albernias/Windhags einfängt?

Mark: Okay, ich habe mir mal Thorwal als Land herausgesucht: Also, die Helden geraten in einen Raubzug der Thorwaler, welche gerade ein Dorf geplündert und dabei einen Gegenstand mitgenommen haben, der auf keinen Fall in falsche Hände geraten darf. Der Helden letzte Möglichkeit ist es, die vom Dorf zurückkehrenden Thorwaler auf ihrem eigenen Schiff zu erwarten und zu stellen - die Übermacht ist groß, doch die einäugige Hetfrau erkennt die Tapferkeit der Helden an, und nimmt sie (natürlich als Gefangene) zur Kaperfahrt mit, anstatt sie zu töten. Das Langschiff jedoch gerät in einen tödlichen Sturm und strandet schließlich auf einer unwirtlichen, stets sturmumtosten Insel: plötzlich ist jeder Mann und jede Frau wichtig, denn etwas unheimliches geht auf dieser Insel vor, ja es geht die Vermutung um, dass dieser »verfluchte Gegenstand« schuld an allem ist – doch noch lässt sich nicht klären, ob er Gutes oder Schlechtes tut. Vor allem die »Magie« und die »Wesen, die überall lauern mögen« sind den Thorwalern unheimlich – doch die Helden brauchen diese Verbündeten in dieser brüchigen Allianz, wollen sie dem Grauen, das sich auf der Insel manifestiert hat, widerstehen. Im finalen Kampf erweisen sich die Thorwaler als tapfere Kämpfer, die auch ehrenvoll genug sind, das Leben der Helden durch ihren eigenen Tod zu retten. Am Ende kehren die Helden mit nur wenigen Überlebenden zurück – und haben viel über die ambivalente Kultur der Thorwaler gelernt. Sorry, sind glaube ich sechs Sätze geworden. Hoffe, es entspricht etwas der Aufgabenstellung – aber wenn ihr dieses Abenteuer umsetzen wollt, dann nur zu! *[grinst]*

Beleman: Vielen Dank, Mark, für dieses Gespräch und weiterhin viel Erfolg!

WER TRÄGT DIE KRONE?



OKTOBER 2004

DAS JAHR DES FEVERS

Das Schwarze Auge