



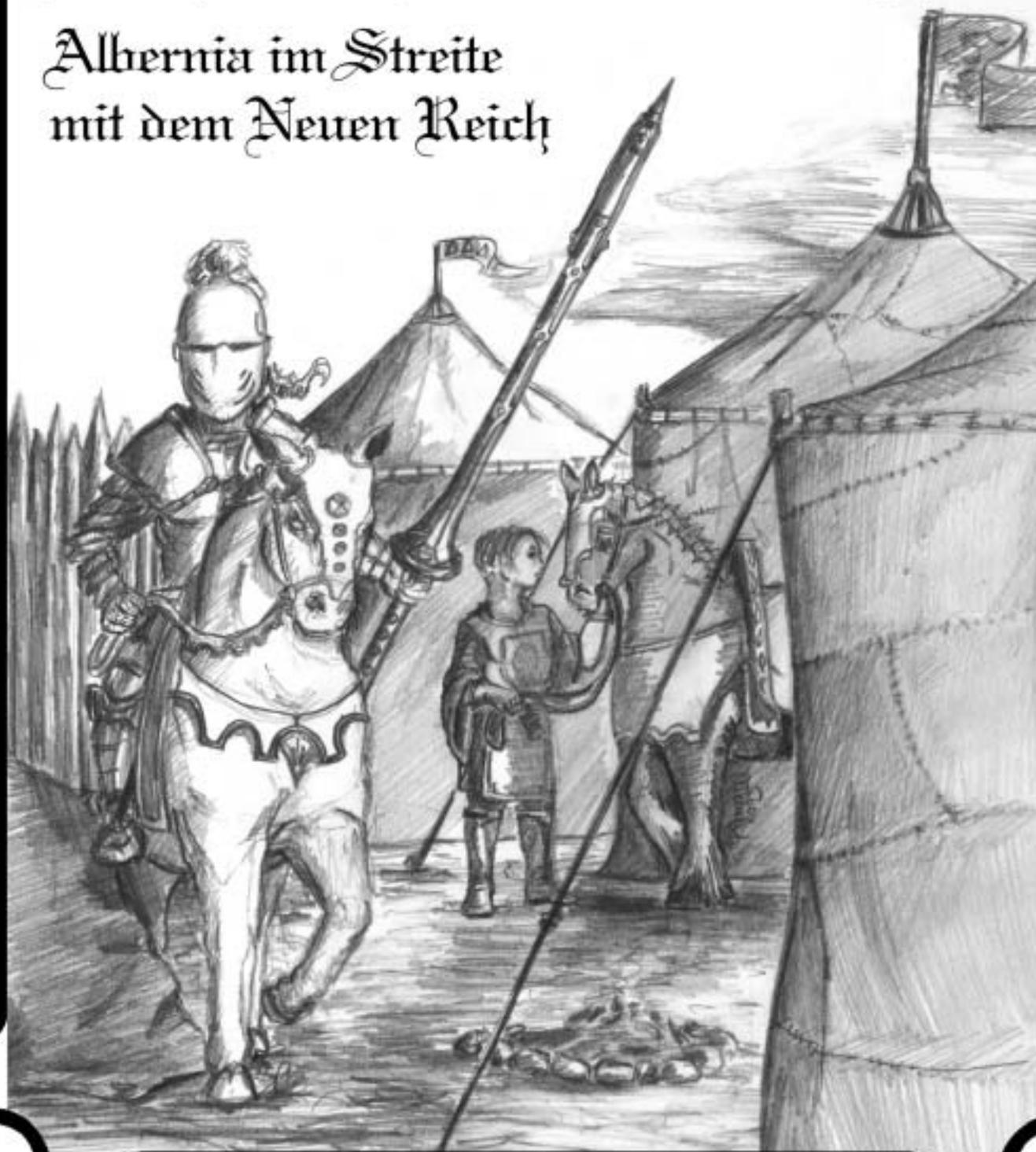
# BELEMAN #5

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

4,10 €

## Kriegsalltag am Grossen Fluß

Albernia im Streite  
mit dem Neuen Reich



## Impressum

**Chefredaktion:** Jens Arne Klingsöhr

**Redaktion Albernia & Windhag:** Jan Rodewald (jr)

*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*

Robert-Björn Albrecht (rba), Marcus Buss (mb),  
Marcus René Duensing (mrd), Ricardo Graf (rg),  
Julian Marioulas (jm), Georg Morik (gm), Uwe Müller (um), Iris Wagner (iw), David Zgoll (dz)

**Redaktion Andergast:** Philipp Seeger (ps)

*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*

Florian Zemp (fz)

**Redaktion Nostris:** Julian Marioulas (jm)

*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*

Thorsten Grube (tg), Petra Jörns (pj), Michael Keil (mk)

**Redaktion Thorwal:** Albert Muigg (am)

*Mitarbeiter dieser Ausgabe:*

Malte Berndt (mbe), Detlev Erdmann (de), Steven Hepp (sh), Jens Arne Klingsöhr (jak), Jan Rebehn (jre), Volkmar Rösner (vr), Simon Würth (sw)

**Korrektur:** Jan Rodewald

**Satz und Layout:** Jens Arne Klingsöhr

**Vertrieb und Abobetreuung:** Johannes Beier

**Titellayout:** Simone Ronner, Volkmar Rösner

**Titelbild:** Bernadette Wunden

**Abbildungen:**

Malte Berndt (Seiten 55, 58, 62)

Frank Fink (Seiten 39, 42, 51)

Free Clipart (Seite 41)

Alexander Hajek (Seite 45)

Jan Rodewald (Seiten 3, 5, 11, 15, 16, 17, 18, 20, 21)

Volkmar Rösner (Seite 64)

Luzia Sievi (Seite 46)

unbekannt (Seite 22)

Bernadette Wunden (Seiten 9, 13, 27, 28, 48, 49)

**Schmuckbalken und Titeltöpfe:**

Simone Ronner, Volkmar Rösner, Jan Rodewald

Caryad (UDW-Layout; Homepage)

Der Beleman verfolgt keine kommerziellen Interessen.

„DAS SCHWARZE AUGE“ 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 Nostris:**

redaktion-nostris@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

Das Jahr des Feuers hat nicht nur aventurisch seine Spuren hinterlassen, auch rein irdisch war mit diesem Ereignis zu kämpfen. Die fleißigen Albernia-Autoren hatten alle Hände voll zu tun, sich damit zu beschäftigen und nebenbei auch noch an ihrer in Kürze erscheinenden Albernia-Spielhilfe AM GROßEN FLUSS mitzuarbeiten. Daher wurde kurzfristig der Redaktionsschluss nach hinten verschoben, weswegen die vorliegende Ausgabe des BELEMAN erst so spät erschien.

Auch redaktionell hat sich wieder etwas getan: Volkmar Rösner, der die Thorwal-Standarte für lange Zeit sehr souverän betreut hatte, verließ aus zeitlichen Gründen die Redaktion und übertrug die Arbeit auf Albert Muigg, der vielen Lesern als Stammautor bekannt sein dürfte.

Manchmal passieren bei der Erstellung eines Heftes kleine Fehler, die es nötig machen in der darauf folgenden Ausgabe zu reagieren.

Daher folgt zum ersten Mal in der Beleman-Ära eine Richtigstellung:

In BELEMAN 4 wurde es versäumt, eine Autorin zu benennen, die an dem Artikel *Auf gen Norda* indirekt mitgearbeitet hat. Für die „Olport-Szenen“ in benanntem Artikel wurden teilweise wortwörtliche Formulierungen übernommen, die **Michelle Schwefel** in ihrem Artikel *Zu den Waffen, Thorwaler!* im AVENTURISCHEN BOTEN 111 verwendet hatte. Somit hätte sie als Autorin genannt werden müssen. Da dies unterblieb, ist um Entschuldigung zu bitten.

Rein inhaltlich muss diesmal gesagt werden, dass im Andergast-Teil bereits der Winter angebrochen ist, während die Berichte aus den anderen Regionen sich vorwiegend noch mit Vergangenen beschäftigen.

So befasst sich der Thorwal-Teil überwiegend mit der Glorania-Herferd - die aventurisch natürlich schon lange abgeschlossen ist -, aber auch mit der Herferd gen Süden, um den albernischen Freunden gegen die Nordmarken und ihrem „Raubkaiser“ beizustehen. Bei diesem Bericht handelt es sich um einen subjektiven Eindruck eines Beobachters - dies ist bitte zu berücksichtigen, falls man meint Fehler zum offiziellen Verlauf der Schlacht gefunden zu haben.

Ihr  
Jens Arne Klingsöhr

**Redaktionsschluss  
für Ausgabe 6  
01.11.2005**

## Aboregelungen

Der Preis für die Printausgabe richtet sich nach der Seitenzahl und schwankt daher zwischen 3,30 und 3,90 Euro für Abonnenten. Der Mindestbetrag für ein Abo liegt bei 11,- Euro (entspricht drei Ausgaben) und kann beliebig aufgestockt werden. Das Restguthaben ist auf dem Adressaufkleber in der rechten unteren Ecke ausgewiesen.

Für Auslandskunden (Europa)

kostet jede Ausgabe wegen des erhöhten Portos 1,10 Euro mehr. Fragen zum Abonnement beantwortet gerne [vertrieb@beleman.de](mailto:vertrieb@beleman.de).

Überweisungen gehen bitte auf folgendes Konto:

**Empfänger:** Johannes Beier  
**Konto:** 99 03 66  
**BLZ:** 700 520 60  
**Bank:** Sparkasse Landsberg



# NIEDERLAGE BEI CRUMOLD DIE KÖNIGIN IST GESCHLAGEN - DAS ENDE DER FREIHEIT

HAVENA / CRUMOLDS AUEN. Gleich zwei Schlachten sind am Großen Fluss geschlagen worden. Konnte das Heer der Königin in einem ersten Treffen Ende Rahja ein aus Elenvina heranziehendes Söldneraufgebot unter Isora noch über den Rodasch zurücktreiben, endete nur wenige Tage später eine zweite Schlacht mit der völligen Vernichtung der Streitmacht Albernias.

Das Treffen am Rodasch hatte beide Heere, das Invhers wie Isoras, mit schweren Verlusten zurückgelassen. Die Söldnerstreitmacht der Edlen von Elenvina hatte jedoch in der Schlacht ihren Feldherrn und damit ihre Führung verloren und war über den Rodasch zurück geflohen. Dass sie dabei nicht endgültig vernichtet wurde, ist dem Eingreifen der Flussgarde unter Oberst Lupold von Greifenberg und dem Verrat des Barons von Crumold geschuldet. Beide hatten mit einer List die Bewachung von Burg Crumold fortgelockt und fielen Invher Zentrum in den Rücken. So konnte Isora entkommen und sich östlich des Rodasch neu formieren. Das Kommando über ihr geschwächtes aber immer noch schlagkräftiges Heer übertrug sie Oberst Lupold von Greifenberg.

Die Wunden des Kampfes waren noch nicht verbunden, als Kunde aus dem Norden kam. Herzog Jast Gorsam zog mit seinem gewaltigen Heer nach der Einnahme Honingens die Reichsstraße hinunter. Seshwick hatte Albernia verraten, Traviarim und Lyngwyn waren kampflös gefallen, standen seine Verteidiger doch unter dem Heerbann der Königin. Die Streitmacht des Herzogs war der der Königin um ein Vielfaches überlegen. Im Osten lauerte immer noch Isora, im Süden war der Große Fluss. Die einzige Rettung schien ein Ausweichen nach Westen zu bieten. Doch eben dieser Weg war versperrt. Aus dem Schatten des Gundelwaldes und damit gleichsam wie aus

dem Nichts tauchte ein kleineres Heer unter dem geächteten ehemaligen Grafen von Bredenhag auf. Eine Anzahl von Kämpfern, die gerade stark genug war, um Invher aufzuhalten, bis der Herzog in ihrem Rücken auftauchte.

So war Invher gezwungen sich zur Schlacht zu stellen und erwartete den Heerwurm des Herzogs an einem Hügel unweit der Auen Crumolds. Noch einmal schien Hoffnung aufzuflackern, als der Herzog der Nordmarken eine Duellforderung der Königin annahm. In den ersten Tagen des Praios standen sich die beiden Heere gegenüber. Die Duellanten mit je einer kleinen Abordnung trafen sich in der Mitte des Feldes. Da traf ein Pfeil, geschossen von der Sehne eines unbekanntenen Schützen, einen Mann aus dem Gefolge des Herzogs. Als hätte er nur darauf gewartet, gab dieser nun den Befehl zum Angriff seines Heeres.

Die Schlacht war schon entschieden, bevor die Reihen aufeinander trafen. Nicht nur war die Macht des Herzogs der der Königin in der Zahl der Kämpfer um mehr als drei zu eins überlegen, auch hatten sich viele der Albernier im Vertrauen auf den Zweikampf gar nicht erst zur Schlacht vorbereitet, waren ungerüstet und nicht in Formation aufgestellt. Einzig das Zentrum der Ritter um die Königin und das Banner, sowie die Weißen Löwen des Hauses Stepahan vermochten sich eine Zeitlang gegen die Übermacht zu halten. Doch als das königliche Banner durch den Verrat und Mord eines noch unbekanntenen Streiters fiel, brach auch hier alles zusammen. Die Königin wurde schwer verwundet.

Eine Kämpferin nahm ihren Rock und Helm um die Aufmerksamkeit der Feinde zu fesseln,

während eine kleine Gruppe von Rittern unter Cullyn Ui Niamad einen Durchbruch an der Flanke wagte. Dass dieses Unternehmen glückte, verdankt Albernia der Aufopferung der Weißen Löwen, die eine Lücke offen hielten und diese Tat überwiegend mit dem Leben bezahlten. Die neue Baronin Draustains und Oberhaupt des Hauses Maelwyn Stepahan, konnte sich zwar mit einer Handvoll Reiter der Flucht anschließen, doch die meisten Ritter ihres Hauses blieben tot auf der Walstatt zurück.

Während nun auf dem Schlachtfeld der letzte Widerstand unter den Klängen der Nordmarken fiel, gelang der kleinen Gruppe die Flucht in den Gundelwald.

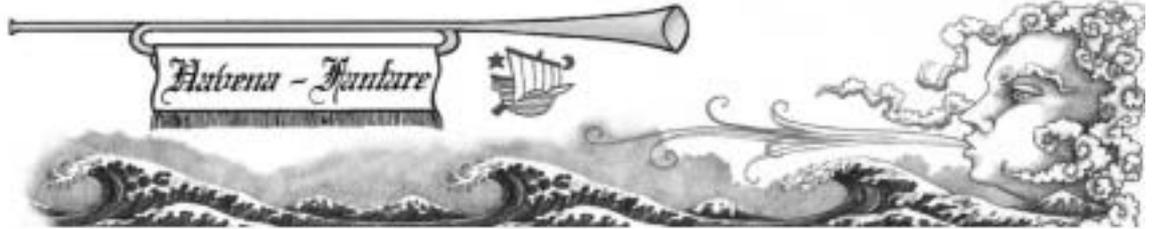
Das Ende des Tages sah die Streiter Albernias in einer vollkommenen Niederlage. Die meisten, die am Morgen das Feld betreten hatten, waren tot. Dass zumindest das Leben der Königin gerettet werden konnte, ist dem Heldenmut weniger zu verdanken. Da ist die einfache Kämpferin aus Winhall, die mit Rock und Helm der Königin die Wut der Feinde auf sich zog. Ein Ritter Cullyn Ui Niamad, der mit wenigen Entschlossenen, der die Königin durch die feindlichen Reihen brachte. Maelwyn Stepahan, die das Leben ihres Gefolges und um ein Haar auch ihr eigenes opferte, um die rettende Breche offen zu halten. Die Baronin Macha Arodon von Weidenau, die am Waldrand zurückblieb, um die Verfolger der Königin aufzuhalten und nun in Ketten geschlagen ist.

Wie soll es nun weitergehen, Albernia, das Du Deiner Verteidiger beraubt bist?

Wer soll nun noch Deine Freiheit wehren?

(rba)





# ERST VEREINT, DANN GETRENNT

## Wie der Herzog sich anschickt Albernia zu unterwerfen

HAVENA. Nach der Schlacht von Crumolds Auen kann Herzog Jast Gorsam noch immer an die dreitausend Kämpfer unter seinem Banner vereinen, während er die letzten Getreuen der Königin von Häschern quer durch das Land jagen lässt.

Nach einer kurzen Beratung ließ der Herzog den Heerbann Isoras und die Flusssgarde verstärken und bestätigte die Erhebung Oberst Lupold von Greifenberg zu dessen Feldherrn. Dieser immer noch überwiegend aus Söldnern bestehende Haufen marschiert nur wenige Wochen nach der Schlacht westwärts entlang des Großen Flusses und belagert nun die Burgen Schilteck und Draustein. Während die kleine Junkerburg Schilteck nur wenige Verteidiger in seinen Mauern weiß, wird Draustein, die Stammburg des Hauses Stepahan,

unter Maelwyn Stepahan von dem gesamten verbliebenen Aufgebot der Familie verteidigt. Nach dem Verlust der Ritter in der Schlacht von Crumolds Auen besteht dieses Aufgebot überwiegend aus schwer gerüsteten Fußtruppen.

Draustein wurde in den knapp zweitausend Jahren seiner Geschichte noch nie erobert. Die Burg wurde im Laufe der Jahrhunderte mehrfach erweitert und erneuert und verfügt heute über starke Befestigungsanlagen. Auch wenn das Zahlenverhältnis eindeutig für die Belagerer spricht, ist der Fall der Festung keinesfalls sicher.

Jast Irian Crumold wurde von Herzog Jast Gorsam als Graf zu Bredenhag bestallt, nachdem ihm dieses Lehen zuvor von Königin Invher mit seiner Ächtung genommen wurde. Mit einem kleinen Haufen, der dennoch größer ist, als alles was auf alber-

nischer Seite unter Waffen steht, brach er von Crumold nach Norden auf, um sich um Bredenhag seine alten neuen Ländereien zu sichern. An seiner Seite befindet sich auch Menno Stepahan m.H., Vogt der Grafenmark Bredenhags und enger Vertrauter des grausamen Grafens.

Die Hauptmacht des Herzogs sichert unterdessen den bereits unterworfenen Osten Albernias. Seshwick, Niederhoning, Niamor und nach nicht bestätigten Gerüchten auch Tannwald stellten sich mit ihren Baronen auf die Seite des Herzogs und gegen die Königin. Traviarim, Lyngwyn und Honingen waren bereits vor der Schlacht in nordmärkischer Hand. Albenutz und Hohenfels fielen kampfflos, aus königlich-Baumwassern liegen keine Nachrichten vor.

(rba)

## DIE NEUE ORDNUNG

HAVENA. Die Kämpfe der vergangenen Monate mussten den Verrat oder Tod so manches albernischen Adligen sehen. Dennoch ist ihre königliche Majestät Invher Ni Bennain nicht gewillt, den scheinbar sicheren Untergang ihres Reiches hinzunehmen.

Während sie im Rondra für einige Tage im noch sicheren Orbatal verweilt, erhob sie den Ritter Cullyn Ui Niamad zum Grafen der neu geschaffenen Grafschaft Abagund. Diese Grafschaft umfasst den Süden des alten Bredenhags und damit die Baronien Orbatal, Otterntal, Niriansee, Draustein, Crumold und Traviarim. Zum Sitz des neuen Grafen wurde die frühere Königspfalz Abagund erhoben.

Zur Verwalterin der verbliebenen Grafschaft Bredenhag mit den Ländereien Jannendoch, Glydwick, Gemhar, Gemharsbusch, Wallersrain, Tommeldomm, Gräfling-Bredenhag und Bockshag wurde Baronin Maelwyn Stepahan von Draustein bestellt. Die formelle Erhebung in den

Grafenstand wurde aufgrund der Abwesenheit der Person noch nicht vorgenommen, gilt aber als sicher. Gleiches gilt für den bereits zuvor zum Verwalter Winhalls berufenen Baron Bragon Fenwasian.

Die sich an unbekanntem Ort aufhaltende Gräfin Franka Salva Galahan wurde bestätigt. Als neue Herrin der nach dem Tod Baronin Ewain Stepahan verwaisten Baronie Albenutz wurde ihr die Edle Merewyn von Crumold-Conneligh anempfohlen.

Auch die alte Stadtmark Havena geht Veränderungen entgegen. Die Seefreiherrschaft von Ila und Eiras bleibt als unabhängiges nur der Krone unterworfenenes Lehen bestehen. Die Pfalzgraft Berggau, die Grafenmark Havena und die Stadt selbst bilden die neue, deutlich verkleinerte Stadtmark. Die Baronien Grenzmarken und Fuxwalden, deren Herren sich aus freien Stücken dem Königreich Albernia anschlossen, sowie die Baronien Windehag, Hohelucht, Weidenau, Altenfaehr, Yantibair, Ylvidoch, Nordhag und Westpforte sind von nun an Teil der Grafschaft Gro-

ßer Fluss. Ein Graf oder eine Gräfin zu bestimmen verschob die Königin unterdessen „auf ruhigere Tage“. Da die Grafschaft Großer Fluss noch nicht unmittelbar vom Feinde bedroht sei, gebe es keine übermäßige Dringlichkeit und könne nach altem Brauch einem späteren Baihir vorbehalten bleiben. Bis dahin untersteht die Grafschaft direkt der Hand der Königin.

Innerhalb der Grenzen der Grafenmark Havena, unweit der königlichen Burg Feenquell, gestattete die Königin den überlebenden Thorwaler Waffenbrüdern aus Dank für ihre Hilfe und Treue ein Stück Land in ihren Besitz zunehmen.

Dort soll die Siedlung *Invhersborg* entstehen. Als Lehensleute seine die Einwohner von Invhersborg nunmehr zwar der Königin gegenüber zum Waffendienst verpflichtet, sonst jedoch frei nach ihren eigenen Gesetzen und Bräuchen zu leben und sollen keinen anderen Wort Gehorsam schulden, als dem der Krone selbst.

(rba)





# ISORA UNAUFHALTBAR?

## Hanufer gefallen - Isoras Heerwurm frisst sich nach Westen

Schon einen Monat nach dem Fall Drausteins hatte sich das Heer Isoras unter dem Befehl des Lupold von Greifenberg wieder in Bewegung gesetzt. Auf dem Weg nach Westen lag nun die Baronie Niriansee, die über zwei befestigte Orte verfügte. Niriansee selbst, der Hauptort der Baronie, liegt an der Straße Richtung Orbat. An den Gestaden des großen Flusses war Hanufer, eine gut befestigte Stadt in der Obhut des kriegserfahrenen Barons und seines Hauptmanns Stilgar von Jamis.

Das Aufgebot Niriansees hatte sich nicht an der Schlacht von Crumolds Auen verteidigt. Stattdessen hatte der Baron nach einer Unterredung mit der Königin seine Baronie auf die Verteidigung vorbereitet. Als nun, über ein halbes Jahr später, das Invasionsheer heranmarschierte, fand es das Lehen aufs trefflichste vorbereitet. Ein erster Angriff Lupolds auf Hanufer Anfang Hesinde, unternommen um die Bereitschaft der Verteidiger zu erproben, fand seine Antwort in Schauern von Pfeilen und spitzen Palisaden. Der Kampf um Hanufer schien lang und blutig zu werden.

Doch nicht alle auf der Seite des Barons kämpften mit ganzem Herzen. Bürgermeister Kachil Eichengrunner hatte ein bis dahin florierendes Handelsunternehmen, dessen Profite bisher aus dem Handel mit dem Reiche gewonnen worden waren und nun brach lagen.

Am 23. Tage des Hesinde, Hanufer wurde bereits seit fünf Wochen belagert, klopfte ein Bote an die Tür des Gemachs des Barons von Niriansee. Seine Kunde: Isora von Elenvina hatte sich mit nur wenigen Getreuen vom Hauptheer getrennt und sei in den Norden der Baronie aufgebrochen, um dort wahrscheinlich den Stand der Befestigung von Niriansee zu prüfen.

In aller Eile und Stille ließ der Baron seine besten und erfahrensten Kämpfer zusammen rufen. Isora allein und ungeschützt – das war eine Gelegenheit dem Feind einen wahrhaft schmerzhaften Hieb zu versetzen. Im Schutze der Dunkelhit

glitten eine Handvoll Boote aus dem Hafen Hanufers, hielten sich im Schutze des Ufers und landeten einen halben Tagesritt



ISORA VON  
ELENVINA

westlich bei Giegenau. Von dort eilten der Baron und seine Getreuen nach Norden,

um sich die vermeintliche Beute nicht entgehen zu lassen.

Am 25. Tag des Hesinde stand Hauptmann Stilgar von Jamis, dem der Baron die Verteidigung übertragen hatte, auf der Mauer und blickte auf das Heer der Feinde herab. Eine Handvoll Gardisten stieg hinter ihm die Treppe zur Mauerkrone hinauf. Bürgermeister Kachil Eichengrunner hatte ihnen reichen Lohn und die Unversehrtheit ihrer Häuser versprochen. Als Silgar von Jamis sich zu den Gardisten umdrehte, blickte er auf gezogene Klingen. Einige Minuten später wurde er entwaffnet und gefesselt zum Verlies der Stadt geführt.

Am 1. Tag des Firun wurde Hanufer kampfflos dem Heer Isoras übergeben. Lupold von Greifenberg hielt sein Versprechen und verschonte die Stadt von Plünderungen und Zerstörung. Die wenigen Gardisten, die sich nicht ergeben wollten, hatte schon Bürgermeister Eichengrunner in Ketten legen lassen.

Hanufer war ohne einen Schwerthieb gefallen. (rba)

## WO IST ROMIN?

### Gerüchte um den Prinzgemahl

HAVENA / BURG FEENQUELL. Während Stück um Stück albernische Burgen und Lehen fallen und Königin Invher alles daran setzt, ihr Land zusammenzuhalten, wurde Prinz Romin schon seit Monaten nicht mehr gesehen.

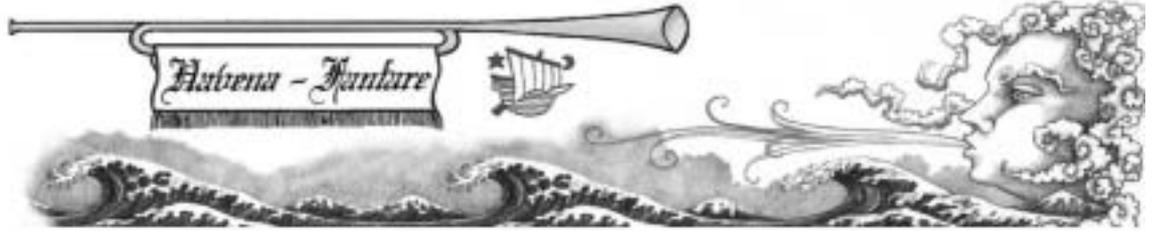
Anfang Efferd, als seine Abwesenheit an der Seite der Königin erstmals Gegenstand von Spekulationen wurde, wurde sie mit einer „Unpässlichkeit“ des Prinzgemahls begründet. Unterdessen war vom Prinzen bereits seit drei Monaten nichts mehr sehen und zu hören. Ein Umstand der Gerüchten Auftrieb gibt.

Hinter vorgehaltener Hand geäußerte Vermutungen sprechen von Geheim-Verhandlungen mit dem König von Andergast oder dem zum Verräter erklärten Markgrafen Radulf Ehran Galahan von Windhag – beides Verwandte des Prinzgemahls.

Andere Gerüchte wollen von einem Söldnerheer wissen, welches der Prinz bei der Seefreiherrschaft von Ila und Eiras sammle oder von einem erneuten Versuch, sein Kusliker Erbe zurück zu gewinnen. Alle Quellen im Gefolge der Königin hüllen sich jedoch in Schweigen.

(rba)





# AUCH NIRIANSEE IN FEINDESHAND

**NIRIANSEE.** Nach der verräterischen Übergabe der Stadt Hanufer am Großen Fluss ist nun auch die letzte Befestigung der Baronie Niriansee – Burg Niriansee – in Feindeshand.

Baron Corvin, der sich vor der Übergabe Hanufers mit einigen Kämpfern aus

der Stadt abgesetzt hatte, war nach dem Erhalt der Nachricht vom Verrat in der Burg aufgetaucht. In aller Eile hatte er sämtliche Schätze, Vorräte, Waffen und Rüstungen aus den Kammern der Burg verbracht und war dann mit allen Kämpfern in Wäldern und Heide verschwunden.

Der derzeitige Aufenthaltsort des Barons ist ebenso unbekannt, wie das oder die Verstecke seiner Habseligkeiten. Baron Corvin von Niriansee gilt als treuer Gefolgsmann und Freund der Königin. Seine Erfahrung in der Kriegsführung hat er im Kampf im Osten des Reiches gewonnen. (rba)

## VERBRANNT E ERDE

### Lupold erreicht Giegenau – und findet Asche

**GIEGENAU.** Nach den überraschend leichten Erfolgen in Niriansee ließ Lupold von Greifenberg in beiden eingenommen Orten starke Garnisonen zur Sicherung zurück und wendet sich wieder nach Westen. Während Isora von Elenvina sich zu Beratungen mit dem Herzog der Nordmarken in dessen Feldlager begab, marschiert Lupold scheinbar unaufhaltsam weiter nach Westen.

Der kleine Ort Giegenau, Lehen des Edlen Luthus Gwynpren zu Klingweiler und Giegenau, lag als nächstes auf Lupolds Weg. Giegenau ist Teil der Baronie Weidenau, dem Lehen der Baronin Macha Arodon. Nur von einem einfachen Wehrturm geschützt, war von vorneherein klar, dass es schwerlich möglich sein würde,

den Ort gegen das mehrere Hundert Köpfe zählende Heer des Lupold von Greifenberg zu verteidigen.

Da die Baronin jedoch auf das Aushalten Hanufers gehofft hatte, war der Ort bis kurz vor dem Aufmarsch des feindlichen Heeres nicht evakuiert worden. Auf Geheiß seiner Baronin mit einer Handvoll Recken, einigen Freiwilligen aus der Bevölkerung und einem Geschütz verteidigte der Edle Luthus den Ort nur so lange, wie es brauchte, Giegenau zu evakuieren.

Eine halbe Stunde nach dem der letzte Ochsenkarren den Ort auf dem Knüppeldamm Richtung Westen verlassen hatte, legte der Edle die Fackel an die Siedlung. Die Zerstörung des gesamten Dorfes war offensichtlich schon länger vorbereitet gewesen. Binnen kürzester Zeit brannten

sämtliche Häuser, wurden die beiden Brunnen des Ortes zum Einsturz gebracht, die Brücke nach Hanufer eingerissen und Teile des Uferdammes nach Weidenau durch das umgeleitete Wasser eines Flussarms weggespült.

Damit ist Giegenau als Garnison vollkommen unbrauchbar und hinterlässt nichts, was dem Feind für seine Kriegsführung nützlich sein könnte. Sollte der Ort jedoch jemals wieder in albernische Hände fallen, dürfte es Jahre dauern, die Schäden zu reparieren. Nur einige Handvoll Bewohner verblieben im Ort.

Als letztes brannte der Edle Luthus seinen eigenen Wehrturm nieder und setzte sich dann mit seinen Getreuen nach Weidenau ab – der nächsten Etappe für Lupold von Greifenberg. (rba)

## UND WANN HAVENA?

### Lupold vor Weidenau - nur eine Frage der Zeit?

**WEIDENAU.** Der Feldherr Isoras – Lupold von Greifenberg – steht vor Weidenau, einem der letzten nennenswerten Hindernisse vor Havena. Bisher war sein Vormarsch nicht aufzuhalten. Selbst das wesentlich stärker verteidigte Draustein war ihm nur vorübergehend ein Hindernis. So gilt es vielen in der Kriegskunst bewanderten nur als Frage der Zeit, bis Weidenau fällt. Mit Ausnahme Altenfaehr wäre damit der Weg

nach Havena frei. Droht Albernias nun die endgültige Niederlage?

Was Draustein für die Stepahan, ist Weidenau für die Arodon – die Wurzel eines alten Hauses, das Herz ihres Selbstverständnisses. Die einst wohlhabende und große Stadt, die beste Aussichten zu haben schien, Abilacht als viertgrößten Ort Albernias abzulösen, hat ihre besten Zei-

ten hinter sich. Weidenau ist zwar immer noch von einer kürzlich instand gesetzten Stadtmauer umgeben, doch seit vor Jahren der Hafen verlandete, sind viele Einwohner in die neue Siedlung Neuhaben abgewandert. Einige Bekanntheit hat Weidenau durch seinen vollkommen aus Eichenholz gebauten Rondratempel, einen der ältesten Albernias, der jedes Jahr eine bescheidene Zahl von Pilger anzieht.





Neuhaven ist ein Gründung des verstorbenen Alt-Barons Durin Arodon und die Antwort auf den verlandeten Hafen Weidenau, von dem es keine halbe Wegstunde entfernt liegt. Von hier ist Weidenau durch eine Fähre mit dem Südufer des Großen Flusses verbunden. Eine Handvoll Handelskontore kündten vom raschen Aufstieg der neuen Siedlung, die gegen Feinde jedoch nur mit einer einfachen Palisade geschützt ist.

So wie Neuhaven im Süden der Stadt Weidenau liegt, ist die Burg der Baronin im Norden der Stadtmauern. Wie Draustein ist Dun Maraban eine der ältesten Festungen Albernias, allerdings um ein Vielfaches kleiner und bescheidener als die Stamm-

burg der machtbewussten Stepahan. Die mit Wein und Efeu bewachsenen Mauern haben seit vielen Jahrhunderten keine Belagerung mehr gesehen. Um sie zu verteidigen, stehen der Baronin Macha Arodon nur eine Handvoll eigener Ritter und unwesentlich mehr Waffenknechte zur Verfügung. Auch das Haus Arodon hat bei Crumolds Auen große Teile seines Aufgebotes verloren.

Immerhin ist die Baronin selbst eine erfahrene Kriegsherrin, die – wie auch einige Ritter ihres Gefolges – mehrere Jahre in Tobrien und Darpartien kämpfte. Mit Lupold von Greifenberg verbindet sie eine persönliche Feindschaft. Der Oberst der Flussgarde hatte einen Ritter der Tafel der

Baronin – den ehemaligen Bannerträger der Abilachter leichten Reiter Cullain Ui Fendric – als „Deserteur“ verhaften und nach Honingen bringen lassen.

Dort wurde er vor das Kriegsgericht des Marshalls Grifo von Streitzig gestellt. Die Baronin befreite ihren Lehensmann mit einem tollkühnen Angriff zu Pferde mitten in Honingen. Beim diesem Angriff verlor Lupold von Greifenberg durch die Hand der Baronin ein Auge. Baronin Macha Arodon wurde kurze Zeit später unter Reichsacht gestellt. Nur die Unabhängigkeitserklärung Albernias und der Ausbruch des Krieges verhinderten bisher deren Durchsetzung.

(rba)

## ALBERNIAS SCHWERSTE STUNDE

Ich habe es gesehen, ich war dabei und es fällt mir schwer, darüber zu berichten. Des Bardens Pflicht ist es, getreulich zu beschreiben, was geschah, es weiterzugeben, auf dass jeder davon erfahre, auf dass künftige Generationen daraus lernen können.

Doch wie kann man etwas schildern, wenn die Hand sich weigert, es niederzuschreiben? Wie kann man etwas weitergeben, wenn der Verstand sich weigert, es zu begreifen? Wie kann man berichten, wenn die Tränen sich mit der feuchten Tinte vermischen?

Weine, Albernia, denn Deine schwerste Stunde hat begonnen!

Und nicht nur Tränen waren es, die an diesem Tage flossen. Nein, es floss auch Blut. In Strömen floss das Blut der Verteidiger unserer Heimat und es wird manches Kind geben, das vergeblich auf die Heimkehr von Mutter oder Vater wartet. Sie sind gefallen, das Schwert in der Hand, aufrecht stehend gegen eine Übermacht.

Am Morgen dieses schicksalhaften Tages war ein jeder im albernischen Lager frohen Mutes. Unsere Königin war, es, die sich für uns in die Bresche warf, die – ihr eigenes Leben nicht schonend – in einem Duell gegen Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss die Donnernde über das Schick-

sal unserer Heimat entscheiden lassen wollte. Es war wie auf einem Volksfest zu Ottertal, als das albernische Heer aufmarschierte. Alle Herzen waren froh und frei ... und doch stockten sie, als sie des Feindes Heermacht sahen: Die Banner Isenhags, Elenvinas, Gratenfels, der Donnerorden, die Flussgarde ... kaiserliche Regimenter. Der Feind hatte mehr gepanzerte Reiter als unser Volk Streiter hatte. Alle waren froh, nicht gegen diese Macht antreten zu müssen.

Doch es sollte anders kommen ...

Unsere Königin ritt nach vorn, den grausamen Herzog auf dem Felde der Ehre zu treffen. Stolz trug sie die drei Kronen, allen zu zeigen: Hier ist Albernia, frei und stolz! Wir brauchen kein Reich, um uns zu schützen und wir werden uns nicht den Nordmarken unterwerfen!

Die Kontrahenten ritten an, legten die Lanzen ein ... plötzlich verhielt der Herzog, gab seinem Heer ein Zeichen. Die Erde erzitterte, ja, der albernische Boden stöhnte voller Qual, als plötzlich tausende Hufe auf ihn schlugen, in den Galopp übergingen, als sich mehr als zweitausend Lanzen senkten.

Der Feind griff an!

Wir Albernier waren wie gelähmt ob des Frevels ... wir warteten auf ein Zeichen der Leuin, auf ein Donnerrollen, auf einen

Blitzstrahl, der den wortbrüchigen Herzog niederschmettern möge ... doch nichts geschah. Starr vor Schreck sahen wir die Lawine aus Fleisch und Stahl auf uns zukommen ... und mitten darin Invher ni Benain, unsere Königin!

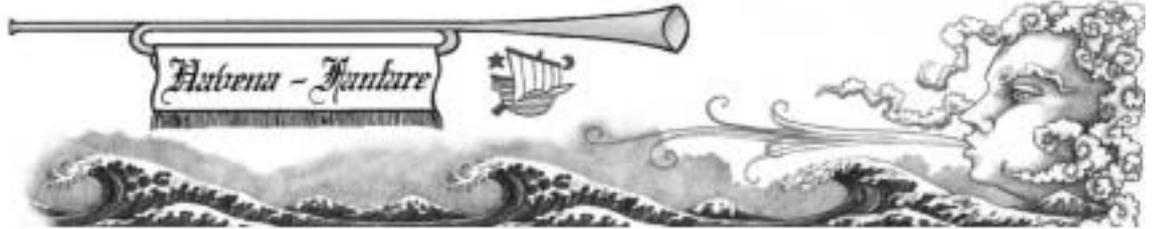
Bewegung kam in unsere Reihen ... die Weißen Löwen des Hauses Stepahan ritten gegen die Übermacht an, Pikeniere aus Ottertal und Orbatal stemmten ihre Waffen ein, erste Pfeile flogen ... und die Ritter der Königin eilten ihrer Herrin zu Hilfe, sie vor dem sicheren Tode unter den Hufen der Nordmärker errettend.

Was folgte, war Schrecken. Es war keine Schlacht, es war ein Schlachten, nur dem Herren Kor gefällig, der wahrlich lachend über diese Walstatt schritt!

Unsere Landwehr wurde niedergedrückt, konnte der stählernen Lawine keinen Widerstand entgegensetzen. Die Ritter der Krone und manch adliger Ritter waren im Zentrum um die Königin gebunden, ein hitziges Gefecht entbrannte dort. Die Weißen Löwen konnten die Front der Isenhager und Elenviner durchbrechen, nur um den geschlossenen Reihen der kaiserlichen Infanterie gegenüber zu stehen.

Als bald wankte unser Banner, das königliche Feldzeichen. Es fiel. Nicht lange danach fiel auch die Königin und manch Albernier gab unsere Sache endgültig ver-





loren. Und doch hatten die Götter ein Einsehen. Die Königin bestieg wieder ein Pferd „ALBERNIA!“, so erklang ihr Schlachtruf über das Feld, er wurde aufgenommen von Rittern, Handwerkern und Bauern, alle stürmten vor, in einem letzten Aufbäumen bemüht, den grausamen Herzog und das Reichsbanner zu erreichen und so vielleicht doch noch das Blatt zu wenden.

Es stand nicht im Buch des Schicksals.

Und doch ermöglichte dieses letzte Aufbäumen der albernischen Helden ...

wer vermochte ihre Namen zu nennen? ... dieses letzte Aufbäumen ermöglichte einigen wenigen die Flucht, nachdem unsere Herrin zum zweiten, und letzten, Male gefällt wurde. Die Ritter des Hauses Stepahan stiegen von ihren Rössern und erkämpften so mit ihrem Leben jenen Korridor, der wenigstens einigen den Weg in den Gundelwald ermöglichte.

Weine, Albernia!

Deine schwerste Stunde hat begonnen.

Es war, als ob die gepeinigste Erde der Heimat vor Schmerz aufschrie, als der

Herzog nach der Schlacht das Reichsbanner auf der Walstatt aufpflanzen lies.

Albernia, Deine Kinder sind gefallen. Sie wurden zerstampft von den Hufen der Nordmärker, sie wurden erschlagen von den Schwertern der Verräter.

Der Chronist hat seine Pflicht getan. Nun wird er die Feder aus der Hand legen und nach dem Schwerte greifen. Er wird seine Heimat in ihrer schlimmsten Zeit nicht verlassen.

*Oiwen Glenduir, Barde (rg)*

## DIE LETZTEN TAGE DER HOFFNUNG

Nachdem Burg Schilteck in den späten Tagen des Ronda gefallen war, konzentrierten sich die ganzen Anstrengungen des Oberst Lupold von Greifenberg auf die Einnahme der Mauern Draustein. Die Burg indes, eine der ältesten und mächtigsten am Großen Fluss, Stammsitz des Hauses Stepahan, wurde von diesen mit aller Macht verteidigt, die ihnen nach der Schlacht von Crumolds Auen noch verblieben war. Zwar hatte der größere Teil der Rittermacht des stolzen Hauses, sein Blut auf dem Feld der Tränen gelassen, doch die Fußtruppen hatten an selbiger nicht teilgenommen und standen nun bereit, Draustein zu wehren.

hatten sich gen Westen abgesetzt. Die Angreifer wurden wie erwähnt von Lupold von Greifenberg geführt und marschierten en Gros über die Uferstraße auf Draustein zu. Ihm direkt unterstand die Flussgarde, während die horasischen und almadanischen Söldner verschiedenen allesamt erfahrenen Hauptleuten unterstanden. Deren prominentester, Dom Ludovigo Sforigan, Reichsvogt von Ragath, leitete all jene Truppen, die sich dem Schlachtfeld im Sattel zu nähern pflegten. Diese führte er in einem weiten Bogen von Firun gegen Draustein, um sicherzustellen, dass von den Verteidigern sich niemand absetzen könne.

Der aus dem Horasreich stammende Baumeister Esquiro di Visteli hatte das Zepter über die Sappeure. Seinem Tun war schon der rasche Fall Schiltecks geschuldet und auch bei dieser Belagerung waren viele Hoffnungen der Angreifer auf seine Person gerichtet.

Mit dem Heer ritt auch Isora von Elenvina, deren Bannerträger das Kronenbanner Albernias führte. Bei der Schlacht von Crumolds Auen noch hatte diese Fahne für die Hoffnung der Freien geweht. Nun wurde sie jenen voran getragen, die sich anschickten, aller Hoffnung ein Ende zu bereiten.

Schon bevor sich der Heerbann der Burg und dem befestigten Ort von Draustein näherte, hatte Maelwyn Stepahan die Befestigungsanlagen der Ortschaft ausbessern, Vorräte im großen Maße einlagern und Teile der Bevölkerung in den Ort evakuieren lassen. Wieder andere, vornehmlich solche, die in einem Kampf von geringem Nutzen waren,

zur Belagerung nötige Gerät herzustellen. Wer von der Bevölkerung sich noch

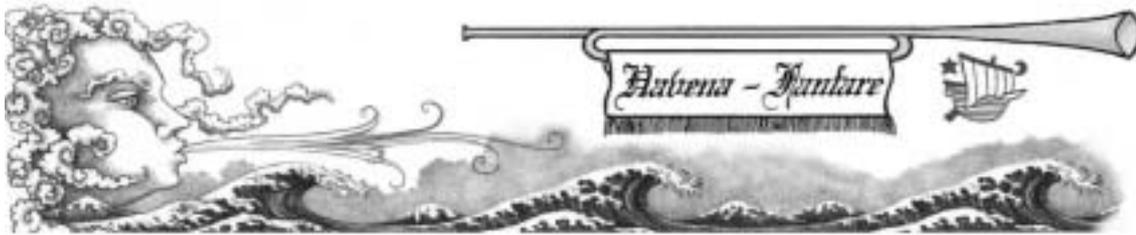
nicht in Sicherheit gebracht hatte, konnte nun einen ersten Vorgeschmack erleben, was es heißt, unter nordmärker Herrschaft zu leben. Die Sappeure di Vistelis trieben von allerorten das Volk zusammen und trieben es so dann, ungeachtet ob es Leibeigene oder Freie Bauern wären, zum Frondienste. Sie hoben eilig Wälle aus und fällten Bäume in großer Zahl, wobei sie auch die Ränder des Gundels nicht schonten. Dort hatte das Volk Angst, die Axt anzulegen, doch scherte dies die Söldner wenig. Wer nicht spurte war ein Rebell und wurde erschlagen. Innerhalb der nächsten Wochen wuchsen so Palisaden und Wallanlagen in die Höhe, wurden Geschütze, Türme und Rammen gebaut.

### Mitte Efferd – Die List enttarnt

Unterdessen hatte starker Regen eingesetzt und verzögerte den Fortgang der Arbeiten bei den Belagerern. Zwar waren bereits erste Geschütze gefertigt, doch verzog sich in der Nässe das Holz, so dass an einen Einsatz nicht zu denken war. Der schlammige Grund verhinderte die Bewegung von Türmen und anderem Gerät. Der gleiche Regen gereichte den Verteidigern zur Freude, weil er ihre Zisternen füllte und jeden Versuch, etwas mit gefürchteten Brandgeschossen zu bewirken von vorneherein vereitelte.

Um eine lange und blutige Belagerung zu vermeiden und vor allem die eigenen Truppen zu schonen hatte Oberst Lupold auf





Anraten der listenreichen Isora einige Mannen dem Heer voraus gesandt, die sich als Bauern getarnt unter die Flüchtlinge mischen sollten, um so in die Burg zu gelangen. Dort sollte es ihre Aufgabe sein, die Tore von innen zu öffnen und auf ein Zeichen hin, die Angreifer hineinstürmen zu lassen. Als am 18. Tage des Efferd jedoch Leichen an Stricken von den Burgmauern hingen, ward deutlich, dass die List versagt hatte.

### Ende Efferd bis Mitte Travia – Ein erster Angriff

Nun standen Geschütze und Belagerungsgerät in großer Zahl bereit und begannen nach den Kommandos des Horasiers ihr Werk zu verrichten. Nahezu stündlich schlugen schwere Steine gegen die Mauern von Burg und Ort. Während die Mauern der Festung dem Beschuss zu trotzen vermochten, wurden die weniger machtvollen Mauern der Ortschaft rasch zermürbt. Schon in der ersten Woche der Travia zeigten sich erste Risse und als die zweite Woche dem Ende zugeht, klaffte dort eine breite Bresche.

### 13. Travia – Die Ortschaft fällt

Rasch und entschlossen fielen die Truppen in den Ort ein. Die Söldner waren begierig ihre Schmach vom Rodasch an den Albarniern zu rächen und ihren Sold nach altem Brauch aus dem Eigentum der Bürger aufzubessern. So brauchte Lupold die Kämpfer nicht zu größerem Eifer anspornen. Ob Mann oder Frau, ob Kind oder Greis, ein jeder der nach Gegenwehr aussah, im Weg stand oder einfach nur etwas besaß, was des Plünderers wert war wurde erschlagen. Binnen kurzer Zeit hatte der Ort Feuer gefangen und Blut sickerte in solchen Mengen auf den Grund, dass sich der Boden in roten Schlamm verwandelte.

Solchermaßen bedrängt setzte sich ein jeder Einwohner erbittert zur Wehr, spürte er doch, dass er in keinem Falle Gnade zu erwarten hatte. Die Gegenwehr wiederum vergrößerte den Blutdurst der Mietlinge. Bald war ersichtlich, dass kaum ein Einwohner, es sei denn durch Phexens Glück, den Fall des Ortes überleben würde. So befahl die Gräfin die eigenen Geschütze und Bögen auf den Ort zu richten und alles niederschließen zu lassen, was sich in den Straßen bewegte.

So war der Ort zwar gefallen, doch auch Lupold von Greifenberg sah sich in der Not,

seine Kämpfer aus den Gassen ins Lager zurückzurufen, sollte der Ort nicht ihr Grab werden.

### 28. Travia – Di Vistelis Tod

Im Schutze der Mauern des Ortes ließ der Hauptmann der Sappeure Esquirio di Visteli ein weiteres Unternehmen vorantreiben. Wie schon bei Schilteck sollte auch bei Draustein ein Tunnel die Mauern in die Knie zwingen. Weil der Grund hart und steinig war, ging es nur mit großer Mühe voran. Um die Söldner nicht mit solchem harter Arbeit zu ermüden, waren es wiederum albernische Hände, welche - das Feindesschwert im Nacken - die Hacke zu schwingen hatten. Da die Frau Isora auf ein rasches Ende der Belagerung drängte, trieb di Visteli die armen Seelen ohne Erbarmen an die Arbeit. Kein Tag verging, da nicht einer der Bedauernswerten tot aus dem Tunnel getragen wurde, weil sein geschundener Leib die Fron nicht länger ertragen konnte. In den letzten Tagen des Travia, als di Visteli selbst im Gang war, um diesen zu inspizieren, stürzte dieser ohne jede Vorwarnung in sich zusammen. Da an seiner statt sich niemand fand, der ein solches Unternehmen hätte durchführen können, fand die Arbeit der Sappeure hier ein Ende.

### 13. Boron – Der Tag des Untergangs

Nach di Vistelis Ende blieben die Belagerer ratlos zurück. Die Verteidiger zeigten kein Zeichen der Schwäche, seit Wochen war kein Erfolg zu verzeichnen gewesen, während die Verluste mit jedem Tag stiegen und die Temperaturen sanken beständig. Mehrfach hatte man einen Sturm auf die Mauern versucht und jedes Mal zurückgeschlagen worden. Erstmals erwog Lupold von Greifenberg die Möglichkeit, die Belagerung aufzugeben und sich zum Winterlager nach Crumold zurückzuziehen. Da trat zum ersten Mal ein grangorischer Hauptmann namens Vardones nach vorne und bat um die Unterstützung für einen letzten Versuch.

Mit einer Handvoll verwegener Gestalten, die nichts mehr zu verlieren hatte, erstieg er die Klippen am Ufer des Großen Flusses, die so steil aufragten, dass jeder Mann einen Angriff von dort ausgeschlossen hatte und darob dieser Stelle auch nicht

achtete. Mit Seil und Haken und kurzen Schwert kamen sie über die Mauern im Schutze der Dunkelheit und ermordeten die Wachen nach der Art südländischer Meuchler. Dann stießen sie die Tore auf und schwenkten die Fackel. Es war dies gegen Mitternacht.

### 14. Boron – Das letzte Gefecht und der Eid der Stepahan

Nun stürmten die Söldnerseelen, Lupold von Greifenberg und seine Flussgarde allen voran in die Mauern und töteten, was immer man töten konnte. Die Verteidiger aber, viele im Schlafe überrascht, stellten sich zu ihrem letzten Gefecht. Gnade wurde keine gewährt und keine erbeten. Wer kämpfen konnte, der kämpfte. Doch war Draustein dem Untergang geweiht. Seine Verteidiger



waren müde von der langen Belagerung, der Söldner waren es viele und sie hatten Blut geleckt.

So sammelten Gräfin Maelwyn und Baron Dhearic um sich die letzten Getreuen und wagten den Ausbruch. Zu Pferde über die Treppen vom Pallas hinunter und mitten durch die Mengen der Feinde,

weder Waffenrock nicht Schilde führend, so schlugen sie sich ins Freie. Mit nicht mehr als sechs Reitern entkam die Gräfin dem Falle Drausteins.

Wohl eine Stunde ritten sie nach Westen, wo sich das Ufer zu einer großen Höhe erhebt und von weitem sahen sie den Feuerschein der Burg. Da standen sie in einem Kreis zusammen und legten die sieben Schwerter zum Stern übereinander. Gemeinsam schworen einen Eid auf Blut und Ehre, niemals weiter von Drausteins Boden zu weichen, als eine Strecke, die man in zwölf Tagesritten zurücklegen könnte und dennoch niemals anders Drausteins Boden zu betreten, als mit dem Schwert in der Hand, bis über der Burg wieder das Banner des weißen Löwen wehe. Dann ritten sie nach Norden nach Wallersrain, wo das letzte freie Lehen der Stepahan liegt. (rba)





# FLÜCHTLINGSNOT IN TOMMELDOMM

TOMMELDOMM. Große Flüchtlingsströme belasten das kleine Land an der Tommel.

Auch wenn Tommeldomm an der äußersten Grenze zu Nostria liegt und somit nicht direkt an den bürgerkriegsähnlichem Konflikt im Lande betroffen ist, zeigen sich jetzt doch hier die Auswirkungen dieses Krieges. Jeden Tag kommen neue Flüchtlinge aus den südlichen Landen in den Norden nach Tommeldomm, wo sie sich in Sicherheit wiegen. Für so eine kleine Baronie wie Tommeldomm eine schier fast unlösbare Aufgabe. Vor den Toren Tommeldomms entsteht eine immer größere Zeltstadt, in der versucht wird, den



Flüchtlingsströmen Herr zu werden. Regentin Eillyn Knallfaust ordnete jüngst an, dass jede Familie im Land mindestens eine

Flüchtlingsfamilie aufnehmen und verköstigen muss, was nicht gerade zu großer Freude in der Bevölkerung führt, jedoch sind die Tommeldommer ein geduldiges Völkchen und ertragen diese Belastung mit Anstand. Allerdings - wie lange noch?

Sorge macht der Regentin aber die fortschreitenden Diebstähle in ihrem Land, vor allem von den bestellten Feldern und Gärten werden täglich Früchte und ähnliches gestohlen, vermutlich von hungernden Flüchtlingen. Daher hat die Regentin die Zahl der Büttel in

den Dörfern drastisch verstärkt, um der Bevölkerung zu zeigen, dass sie sich um ihre Belange kümmert. Aber auch in Tommeldomm wurde die Zahl der Gardisten aufgestockt. Bis zum heutigen Tage weiß noch keiner so genau, wie es weitergehen soll am Tommel, alle hoffen auf ein schnelles Ende des Krieges und damit eine Lösung des Flüchtlingsproblem.

Diese harte Zeit stellt aber auch die erst 23 Götterläufe zählende Regentin Eillyn Knallfaust auf eine harte Probe: ihr Mann Knut ist im Krieg und auch Hofmeister Malortie von Hohenfels macht sein Alter zu schaffen. Manche munkeln, er liege bereits im Sterben. Dazu nun noch die Flüchtlingsströme. Man hätte ihr einen schöneren Beginn ihrer Regentschaft gewünscht. (mrd)

## DAS MITTELREICH EILT EINEM VERBRECHER ZU HILFE!

NIAMOR. Beunruhigende Nachricht erreicht uns dieser Tage aus dem Süden Winhalls, welcher schon seit langen Monaten nicht mehr zur Ruhe gekommen ist.

Die Fanfare berichtete bereits über die Versuche des Hauses Fenwasian und ihrer Verbündeten gegen den verbrecherischen Baron Muiradh von Niamor-Jasalin vorzugehen, welcher sich auf seiner Burg Feyrenwall, wenige Meilen nördlich des Örtchens Aran, mit letzten Getreuen verschanzt hatte. So widerwärtig waren seine Untaten, dass sich sogar große Teile seiner eigenen Gefolgschaft und schließlich auch seine eigene Gattin von ihm abwandten, um Seite an Seite mit den Fenwasian gegen ihn zu kämpfen.

Wie die Fanfare berichtete, mussten sich die Fenwasian bereits im Ingerimm in ihre eigenen Ländereien zurückziehen, um sich gegen die Übergriffe der verruchten Gräfin Rhianna zu erwehren. Nur wenige Tage später stand das Heer des neuen Reichsregenten vor Honingen und bald auch eine starke Abordnung nordmärkischer Kräfte in Niamor.

Was dann geschah ist uns nicht in genauen Details bekannt. Es ist nur sicher, dass auch die letzten Belagerer der Burg Feyrenwall von den militärisch überlegenen Nordmärkern zum Abzug gezwungen wurden. Wenig später fiel Honingen. Nach Augenzeugenberichten war dies vor allem einer abscheulichen List zu verdanken. Eine Reiter-schar in Wappenröcken des Hauses Fenwasian erschlich sich Zugang zur Stadt, nur um dann sämtliche Wachen zu erschlagen und das eroberte Tor dem Feinde zu öffnen. Es gibt mehrere Zeugen, die glaubhaft bestätigen, dass Baron Muiradh von Niamor-Jasalin der Anführer dieses schändlichen Stoßtrupps war!

Die Nachrichten die uns seit jenen Tagen aus der Region erreichen sind spärlich, die letzten Meldungen aus dem späten Rahja. Offenbar hat der von der Königin geächtete Baron noch zu Beginn der Belagerung seiner Burg Mittel und Wege gefunden, nach Nordmärker Hilfe zu rufen. Was wir aus dem Süden Winhalls zu hören bekommen, scheint schier unfassbar:

Muiradh von Niamor-Jasalin hat das

Reich um Hilfe angefleht, hat sogar nach der Inquisition gerufen, auf das diese die seltsamen Phänomene, welche uns das Unheil der roten Wälder brachten, untersuchen möge. Mächtige nordmärkische Verbände stehen in diesen Tagen auf den Ländereien des Schurken und schützen ihn und seine halsabschneiderischen Schergen so vor der richtenden Hand seiner albernischen Feinde. Durch seine 'Heldentat' bei Honingen scheint der Bösewicht bei Nordmärker Militärs gut gelitten. Schon fühlt er sich sicher genug, selbst wieder zum Angriff überzugehen. Bezichtigt er doch, wie uns bekannt wurde, seine Gattin Laille eine götterlästerliche Hexe zu sein, welche für alles Unheil der vergangenen Monate die Schuld trage.

Ein Inquisitor aus Gratenfels soll mittlerweile vor Ort sein, um Untersuchungen vornehmen. Hoffen wir, dass der Götterfürst seine Pfade erleuchtet und so bald die schrecklichen Untaten des Muiradh von Niamor-Jasalin aufdeckt! (mb)

Siehe: BELEMAN 3, S. 6, „Der Fall des Drachen“, BELEMAN 4, S. 4, „Der Süden Winhalls...“

Internet: <http://niamor.koenigreich-albernia.de>





# MALORTIE VON HOHENFELS IST TOT - EIN NACHRUUF

TOMMELDOMM. Mitten in den Kriegswirren und im Flüchtlingschaos in Albernia geht einer der letzten großen *Alten* Herren des Landes: Malortie von Hohenfels stirbt im Alter von 73 Götterläufen.

Für die meisten galt der ältere charmante Herr, der seit über 40 Götterläufen in Adelskreisen tätig war, als einer der besten Kenner der albernischen Adelswelt. Zu gern hätte ihn daher König Cuano ui Bennain als Hofberichterstatter eingestellt, aber Malortie zog es vor, seinen Lebensabend in Ruhe im Tommeldommschen zu verbringen. Die große Politik – so sagte er immer – ist die Sache von großen Persönlichkeiten, nicht kleiner Hofmeister wie ich es einer bin.

Malortie stammte aus adligem Hause derer von Hohenfels und war ein Onkel der Baronin Ullwyn von Hohenfels zu Hohenfels, doch konnte er zu seiner Nichte nie einen echten Kontakt herstellen, zu sehr waren ihre Ansichten verschieden.

Malortie diente schon dem vorigen Tommeldommer Baron Severin als treuer Hofmeister und Ratgeber, doch bekannt wurde der ältere Mann erst unter dem Tommeldommer Vogten Knut Knallfaust, dem er als Kenner und Mann der alten Schule erst die Etikette an einem Adligenhof beibringen musste. Immerhin stammte der neue Regent des Landes aus einer Thorwaler-Familie aus Olport und war in Havena bereits als berüchtigter Wirt der Taverne *Zum Säbelzahniger* bekannt. Schnell hatte er daher auch den Beinamen „der Erzieher des Vogtes“.

Allen Unkenrufen zum Trotz schaffte Malortie es, aus dem Thorwaler-Vogt einen 'echten' Regenten zu machen, der mit der Etikette umzugehen wusste und auch über die Zeit am königlichen Hofe ein gern gesehener Gast wurde.

Einen Höhepunkt seines Lebens – wie er selber noch vor einigen Wochen meinte – war die Hochzeit seines Vogtes mit Eillyn vom Rauhen Berg, einer Tochter eines Marudreter Barons aus dem Horasreich. Auch wenn er

Bedenken hatte, weil die zukünftige Regentin erst 23 Götterläufe jung ist, freute er sich doch vom ganzen Herzen, dass Knut Knallfaust nun endlich eine Frau gefunden hatte und eine Fortsetzung der zukünftigen Herrschaft Tommeldomm gesichert zu sein schien.

Vielleicht war es der Ausbruch des Krieges und damit die scheinbare Zerstörung dessen, woran er immer geglaubt hatte – ein freies Albernia unter einem vornehmen und ihm vertrauten Königshaus ui Bennain in einer friedlichen Welt – und das ganze Elend und die Not der Flüchtlinge, die jeden Tag nach Tommeldomm kommen, was ihn schließlich zusammenbrechen ließ und ans Bett fesselte, bis er schließlich in Borons Hallen seinen endgültigen Frieden fand.

Mit Malortie von Hohenfels verliert Tommeldomm – verliert Albernia – einer seiner letzten Kenner der Adligenhöfe und ein „Meister der Etikette“. Besonders in Tommeldomm hinterlässt er eine junge Regentin, die neben ihrem Mann, der irgendwo in Albernia weilt, nun auch einen ihrer engsten Berater und Vertrauten verliert.

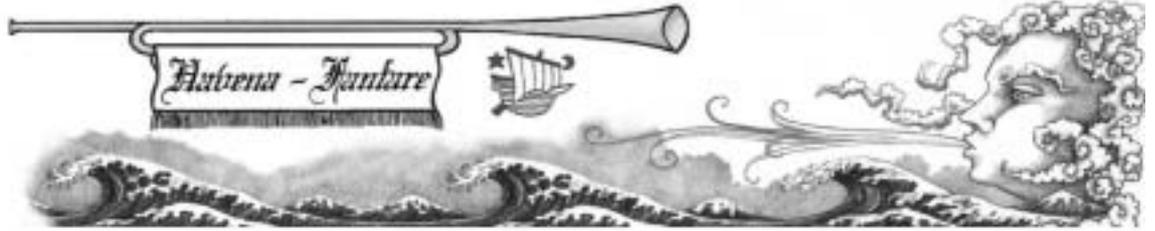
Der letzte Wunsch des alten Herrn war immer, einmal in heimatlicher Erde in seiner Heimat Hohenfels begraben zu werden, doch auch hier verfolgt ihn das Schicksal des Krieges, denn es ist zur Zeit nicht möglich, eine angemessene Trauerfeier und ein Begräbnis im weit entfernten Hohenfels zu ermöglichen. Daher entschieden sich die Regentin und der Abt zu Albanshall, den Hofmeister in der Gruft der Baronsfamilie derer zu Tommeldomm erst einmal aufzubahren bis der Krieg sein Ende findet und ihn dann im Frieden nach Hohenfels zu überführen und ihm dort seinen letzten Wunsch zu erfüllen.

Wir werden den „Meister der Etikette“ vermissen und sein legendärer Ausspruch: „Er ist verrückt!“ (in Bezug auf seinen Vogt Knut Knallfaust) wird uns noch lange in den Ohren klingen.

Die Götter mögen nun über ihn wachen!  
Heilig! Heilig! Heilig!

(mrd)





# DIE SCHLACHT VON CRUMOLDS AUEN

## DER WEG ZUM DUELL

„Beim ersten goldnen Sonnenstrahl im frühen Praiosmond: Zwei treffen ihre Waffenwahl. Zum Kampf bereit, zum Tode auch, die Königin sich rüstet. Das Feld liegt still wie Borons Saal im frühen Praiosmond.“

Dort wo der Hügel des königlichen Lagers sich gen Norden zur Ebene neigte, hatte sich der kleine Haufen des freien Westens versammelt. Man hatte auf eine formelle Schlachtaufstellung verzichtet, galt es doch einem Zweikampf beizuwohnen, der eben dies verhindert sollte. Schon in der Nacht, als sich die Nachricht vom Ausgang des Gesprächs mit den Gesandten herumgesprochen hatte, wollte die Landwehr ihr Leben feiern und einige packten schon ihre Bündel in der Erwartung bald wieder nach Hause zu marschieren. Doch soweit ging das Vertrauen nicht! Wer am Hügel stand, war dort in Waffen und Rüstung. Ganz vorne die Ritter des Adels hoch zu Ross und ließen ihre Flaggen im Wind wehen. Drei weiße Kronen für Albernia und die königliche Familie, der Turm für Llud, Horn und Drachenkopf für Niamad, der weiße Löwe der Stephan, eine schwarze Distel auf goldenem Grund - Fenwasian, die silberne Welle vor weiß - Arodon, das Einhorn der Herlogan, Schwerter und Kronen für Altenfaehr, auch Lyngwyn und Traviarim, Hohenfels und Westpforte und viele mehr. Nur Crumold fehlte und Niamor.

Hinter und neben dem Adel kamen die einfachen Streiter. Grob in Haufen, selten nach Waffen meist nach Landsmannschaft und Haus standen und saßen sie auf dem Hügelhang. Einer hatte einen Laib Brot dabei, Käse der nächste und irgendwer einen Krug mit Bier. Ein Zweikampf zwischen Königin und Herzog gab es nicht alle Tage zu sehen - so rangelte man sich um die besten Plätze. Ein Raunen ging durch die Menge der Versammelten, als die Königin er-

schien. Ross und Reiter waren in tiefes Blau gehüllt, auf dem kleinen Kronen wie Sterne am nächtlichen Himmel funkelt. Den offenen, visierlosen Helm trug Invher unter dem Arm. Neben ihr ritt Elron Fewasian, der Primus ihrer Ritter und hielt Schild und Lanze der Königin bereit. Ihr folgte Ullwyn von Hohenfels und hielt das königliche Banner in den Wind. Ein Gasse bildete sich und zu dritt ritten sie vor das albernische Heer, trabten den Hügel herunter und verhielten vielleicht zweihundert Schritt von ihren Reihen entfernt - auf halber Strecke zu den schier endlosen Reihen der Invasoren. Invher wartete.

## DIE SCHLACHT BEGINNT

### Die Königin

‘Was war geschehen? Was geschieht?’ Da war der Herzog Nimmersatt wie es seine Art ist mit großem Gepränge vorgeritten. Alles hatte so ausgesehen, als wolle er sich tatsächlich der Herausforderung stellen. Invher hatte es kaum glauben können. Gab es tatsächlich noch etwas bei diesem Manne, was man respektieren könnte? War da nach allen Jahren immer noch ein Ritter, hinter dem Politiker, der sonst liebte seine Rechtsgelehrten zur Schlacht zu schicken. Invher war zum Kampf bereit, er war, so schien es, zum Kampf bereit. Und dann? Ein Pfeil von irgendwoher, ein Vogt liegt im Gras. „Verrat und Angriff!“ brüllt Nimmersatt. Kein Zweikampf! Ein ganzes Heer ritt auf die Königin zu, die vollkommen allein auf dem Felde stand. Wie festgefroren. ‘Ist dies wieder eines deiner Spielchen Herzog?’ schoss es Invher durch den Kopf. ‘Alles nur inszeniert um mich hierhin, um mich auf dem Präsentierteller zu haben? Mich und ein ganzes Heer?’ Invher blickte sich um. Das Heer hatte alles mit angesehen. Einige waren aufgesprungen, liefen und riefen aufgeregt durcheinander. Sie hatten auf des Herzogs Wort vertraut, sie waren nicht auf die Schlacht

vorbereitet. Nun griff er an. Es würde ein Gemetzel geben. ‘Wie gut hast du wieder an deinen Fäden gezogen. Ich hätte dir nicht trauen dürfen, ich werde es nie wider tun!’

### Die Bäckerin

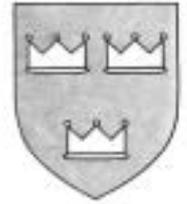
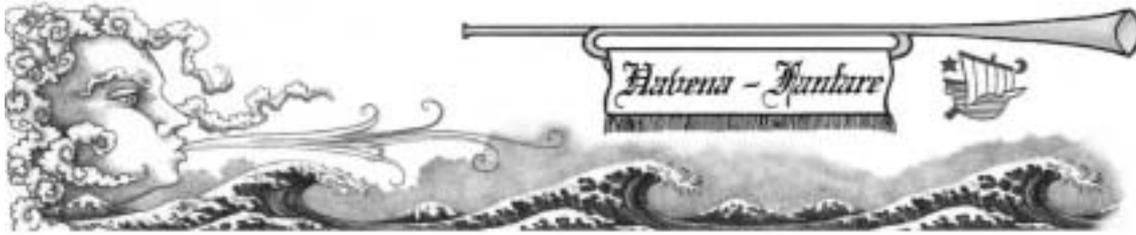
Ungläubig schaute die Bäckerin auf das Geschehen, das sich auf der Walstatt abspielte. Unruhe, Rufe, Schreie auf beiden Seiten. Ungläubige Gesichter starrten zum Feind hinüber. Über dem Heer der Albernier schwebte eine Frage, man konnte sie förmlich spüren, sie brannte sich in die Köpfe von Königen, Baronen, Edlen, Rittern, Gemeinen: Warum? Morgaine beugte sich im Sattel zu ihrem Verlobten Gerdan hinüber, griff seine Hand. Wortlos drückte sie sie, fest, sehr fest. Ein Versprechen lag darin.

Auf der Seite des Feindes senkten sich Lanzen, wie eine Welle, die durch einen Wald ging und einen Baum nach dem anderen fällte. Ein Gesang hob an, eine einzelne, aber laute Stimme. Morgaine konnte nicht verstehen, was diese Stimme sang, aber es klang vertraut. Und gerade diese Vertrautheit war es, die ihr das Lied fremd machte. Die ersten Reiter preschten los ...

## THURGAN'S TRAUER

„Los, ihr habt's gehört! Vorwärts! Heut ist ein guter Tag zum Sterben!“ mit lauter Stimme trieb Thurgan, seine Meute an. Prompt stürmten die Axtschwinger laut schreiend hinter ihm her. Die großen, kräftigen Männer und Frauen hatten sich in den Gesichtern mit den Farben Albernias bemalt und boten einen wahrhaft wilden und schrecklichen Anblick, wie sie so furchtlos und scheinbar planlos heranstürmten. Thurgan und seine Adjutantinnen Seona hatten sich die Leute aufgeteilt, jeder führte seine Mannen und Frauen an. So mancher Nordmärker musste sie für schlicht wahnsinnig halten, wie diese Truppe mit ihren leichten Lederrüstungen und mit Äxten bewaffnet ohne

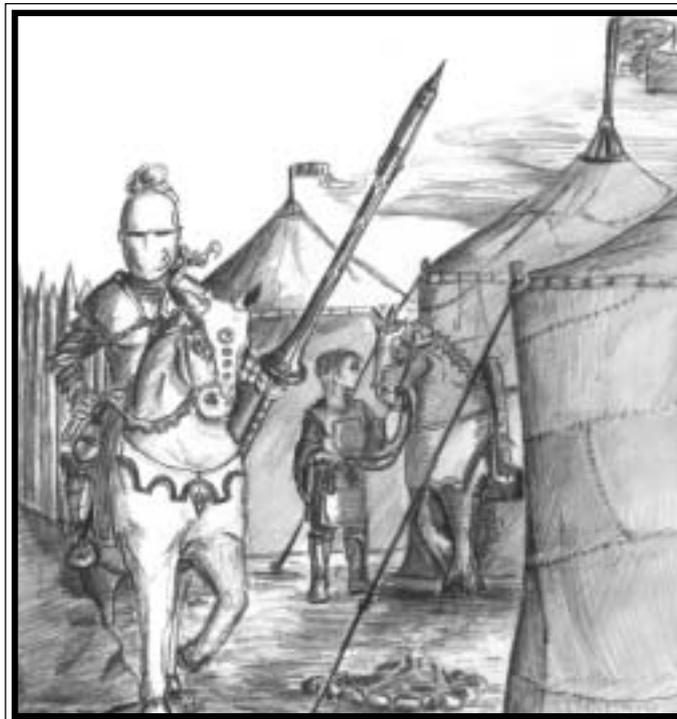




jedes Zögern voranpreschte. Es schien, als freuten sie sich regelrecht auf das Kommen- de, und wenn das ihr eigener Tod sein sollte! In ihren Augen lag pure Lebenslust und Kampfesgier, die darauf wartete, endlich losgelassen zu werden. Ein kurzer Seitenblick verriet den Nordleuten dass etwa 150 Schritt entfernt die Gratenfelser Infanterie über den Hügel kam, teils im Laufschrift, teils im Marsch. Schon wurden die heiser gebellten Befehle des Kommandanten vom Wind herüber getrieben. „... Schützen! ... Bereit machen!“ Von vorne kamen bereits die ersten Schlachtreiter, die die leichtgerüsteten Thorwaler als leichte Beute sahen, heran geritten. Thurgan sah, dass sie es wohl nicht bis zum Baron ui Niamad schaffen würden, bevor die Reiterei heran gekommen wäre. Also rief er seinen Leuten zu: „Die Reiter – schnappt sie euch!“ Mit einem lauten Gejohle und Gebrülle stürmten die Kämpfer axtschwingend den anpreschenden Reitern entgegen. Thurgan, der weiter vorne gewesen war, schwenkte mit seinen Leuten eher in Richtung der rechten Reiterflanke, während Seona in stummem Einverständnis ihre Leute eher auf die linke Flanke der Reiter führte. Dabei ließen sie ihre Reihen locker und nicht eng beisammen, um den Pferdehufen keine Chance zu geben, einen der ihren niederzutrampeeln. Wenn schon sterben, dann im Kampf! Diese *Formation*, wenn man sie so nennen konnte, hatte den Vorteil, dass die Reiter ihre Reihen ebenfalls etwas mehr lichten mussten, wenn sie nicht einen Haufen Axtkämpfer in der linken bzw. rechten Flanke haben wollten. ‘Gutes Mädchen...’ dachte Thurgan, als er sah, dass Seona genau seine Gedanken erraten und ihre Abteilung in die richtige Richtung führte. ... Ein kurzes Gedankenbild blitzte vor Thurgans innerem Auge auf - Rhianna! Seine Rhianna ... „Für dich, mein Stern ...“ murmelte er zu sich. Laut rief er: „Für die Freiheit; für Albernia!“ Laut erwiderten die Kämpfer seinen Ruf und dann trafen sie auf die Gratenfelser Reiter.

Thurgan hörte ein ihm vertrautes Ge-

räusch – das hohe Sirren von Pfeilen! „Runter!“ brüllte er seinen Mannen zu, die mehr oder weniger geschickt versuchten, den Geschossen auszuweichen, die wie aufgescheuchte Fliegen an einem heißen Sommer- nachmittag die Köpfe der Albernier umschwirrten. Sofort wurde ein guter Teil seiner Mannschaft von Pfeilen und Bolzen gespickt ausgeschaltet. Neben Thurgan ging der blonde Hüne Ethelwulf, langjähriger



Wegbegleiter und Freund Thurgans, zu Boden, getroffen von einem Pfeil mitten in den Hals. Ein Anflug von Trauer bemannte sich Thurgans. „Sag denen da oben, wir kommen bald nach, mein Freund!“ verabschiedete er sich in Gedanken, während er weiter rann- te. Stehen bleiben, hieß sterben.

Thurgan war mit der ersten Angriffsreihe mit den Reitern zusammen gestoßen. Seine große doppelblättrige Axt schwang hin und her und wo sie traf, hinterließ sie nichts als Blut, zerschnittene Muskeln, Sehnen und gebrochene Knochen. Schmerzenschrei begleiteten seinen Weg. Es gelang ihm in die Reihen der Reiter einzutauchen und er wütete unter den Nordmärkern als habe Kor persönlich ihm den Auftrag dazu gegeben. Bald schon war er über und über mit Blut und anderem besudelt, auch sein eigenes

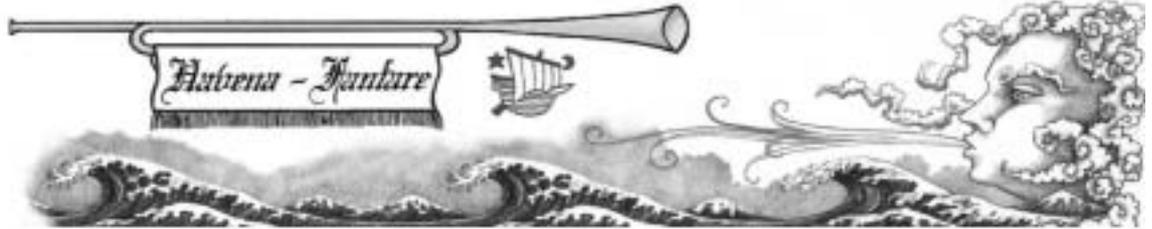
Blut mischte sich aus inzwischen zahlrei- chen Wunden darunter. Doch schien seine Kraft und seine Wut nicht nachzulassen. Mit wutverzerrtem Gesicht, die Augen nach oben verdreht, hieb und schlug Thurgan zu, bis, ja bis der gezielte Stoß eines Gegners in sei- nem Rücken ihn aus dem Gleichgewicht brachte und er nach vorne auf die Knie fiel. Sofort ließ der Nordmärker vor ihm sein Pferd steigen und Thurgan hörte, wie etwas heranrauschte. ‚Rhianna!‘ war das einzige Wort, das noch durch Thurgans Geist hallte, bevor die Hufe des schweren Streitrosses auf ihn niedersanken.

Doch waren es nicht Golgaris Schwingen, die er gehörte hatte. Thurgan traute seinen Augen kaum, als er gewahr wurde, was geschah: Ethelwulf, der stolze, starke Ethelwulf war da! Der Pfeil ragte noch immer aus sei- nem Hals heraus, sein Blut floss in Strömen aus der Wunde, doch schien das den Hünen mit den blonden Zöpfen und dem eben- so blonden Vollbart nicht weiter zu kümmern. Mit voller Wucht ramnte er das steigende Pferd des Nordmärkers, der mit ent- setzensgeweiteten Augen auf den Angreifer startete, der ihn in diesem Moment mit lachendem Wahnsinn in den Augen attack-

kierte. Aus dem Gleichgewicht gebracht kippte das Pferd zur Seite weg und begrub seinen Reiter unter sich, der binnen Augen- blicken von den Hufen der nachstürmenden Reiter in den inzwischen schon bluttriefen- den albernischen Boden getrampelt wurde. Ihm war nicht mal die Zeit geblieben, zu schreien. Ethelwulf drehte sich zu Thurgan um, der sich wieder auf die Beine gerappelt hatte. Doch noch bevor er etwas sagen konnte, bohrte eine Schwertschwertspitze sich durch Ethelwulfs Brust. Blut brach in einem gro- ßen Schwall über Ethelwulfs Lippen und mit verdrehten Augen und einem Lächeln auf den Lippen kippte er nach vorne.

Ein Schrei absoluten Hasses, tiefer Trauer und unbändigen Zorns auf alles und jeden in diesem Moment kam über Thurgans Lip- pen. Mit bloßen Händen stürzte er sich auf





den nordmärkischen Soldaten, der noch versuchte, sein Schwert aus dem Leichnam zu ziehen. Noch bevor er irgendwie reagieren konnte war Thurgan heran. Mit seinen bloßen Händen packte er den Soldaten am Hals, hob ihn hoch, warf ihn zu Boden und drückte zu. Sein Opfer versuchte sich noch zu wehren, aber die baumstammdicken Arme des Wirtes aus dem beschaulichen Dörfchen Botzenberg in Orbatal ließen nicht locker, bis jeder Widerstand abnahm und schließlich verstummte. Schwer atmend ließ Thurgan sein Opfer achtlos im Dreck liegen und sah sich um. Die Reihen der Reiter waren schon weiter vor ihm. Seine eigenen Leute waren nur noch in versprengten Grüppchen unterwegs und boten den Reitern keinen geschlossenen Widerstand mehr. Sein Blick fiel auf Seona – sie lag ganz in seiner Nähe im Schlamm der albernischen Erde und rührte sich nicht mehr, ihr schöner stählerner Körper, der schon manchen Mann sehr, sehr glücklich gemacht hatte, gezeichnet von vielen tiefen Wunden. Um ihn herum lagen noch mehr seiner Kameraden und auch Freunde, und auch der ein oder andere Nordmärker war unter den Toten.

Thurgan suchte nach seiner Axt und als er sie gefunden hatte nutzte er die relativ große Bewegungsfreiheit, die er im Moment hatte, um die Reihen der Reiter zu umgehen und sich auf die Seite Richtung Wald zu schlagen um sich einen Überblick zu verschaffen. Weiter hinten erkannte er den Baron ui Niamad mit einer kleinen Truppe von Getreuen. Da, wo eben noch die Landwehr gestanden hatte, war nun nur noch ein einziges großes Gemetzel. Er hörte einen Krächzen von oben - die ersten Raben schwebten gierig über dem Feld des Todes. Sie würden reiche Ernte halten können! Der Wind trug die Schreie der Sterbenden und Verwundeten und das teils panische Wiehern der Pferde weit über das Land. Es kam Thurgan so vor, als würde die Zeit den Atem anhalten und den Wind das Leid Albernias in jeden Winkel Deres tragen lassen – doch es kam keine Antwort, keine Rettung. Keine Erlösung. Die Götter wandten sich ab und ließen dieses sterbende Land allein.

An diesem Tag starb Albernias Freiheit. Sie starb mit jedem albernischen Kämpfer, der unter den Schwerthieben, Axtschlägen,

Langenstößen und Pfeilschüssen der Nordmärker fiel, von Golgari empfangen und über das Nirgendmeer in die Paradiese der Götter getragen wurde, wo sie warten würden auf die, die noch folgten. Es würden noch so viele mehr folgen.

Eine Träne löste sich aus einem Auge des Orbataler Hünen und hinterließ eine kleine Spur in seinem blutüberströmten Gesicht, bis sie sich in seinem dichten mit Blut verklebten Vollbart verfiel.

## IN DER BRANDUNG

Sie steht auf dem Felsen. Der Wind zerrt am Mantel. Vor ihr tanzen Schaumkronen auf den Spitzen der Wellen. Die Flut kommt. Die Welle naht. Ein Donnern erfüllt die Luft, als sich die Front des Wassers an der Wehr der Felsen bricht. Gischt sprüht auf, Wasser salzig wie Blut. Wieviel Flut hält der Felsen. Wieviel bis er fällt, wie auch Havena fiel. Mit einem Krachen wie Donner schlagen die Reihen von Ritter in einander. Irgendwo in ihrer Mitte steht Invher, in der Mitte der Schlacht, lose umgeben von den schützenden Schilden ihrer Ritter.

Gerade noch rechtzeitig, dachte Elron zu sich selbst, als die Ritter der Krone aufschlossen und sich schützend vor Invher schoben mit einigen brüllenden Kommandos und Zeichen hatten Elron es geschafft die Reihen einigermaßen in dem hereinbrechendem Chaos zum Schutze der Königin zu postieren. Viele Schlachten hatte er erlebt, viele Duelle gefochten doch niemals zuvor war ihm eine Schlacht bekannt die mit dem totalen Chaos begann. Fluchend wurde Elron bewusst, dass er keine Lanze zur Hand hatte, noch 150 Schritt dann wäre die erste Welle heran.

30 Schritt! Die Lanzen der Ritter senkten sich gleichermaßen auf beiden Seiten.

15 Schritt das Beben des Bodens, das Trommeln der Hufe stieg zu einem Orkan an.

Ein Schlag auf ihren Schild reißt die Königin in die Wirklichkeit zurück. Eben noch Duell, jetzt eine Schlacht. Irgendwie waren ihre Ritter schneller bei ihr gewesen als der Feind, der sich nun an ihren Schilden brachen, doch dessen lange Reihen zugleich an allen Seiten an ihnen vorbeizogen.

Auch an den Flügel Bewegung und Lärm - doch nichts genaues war von hier zu sehen. Invher schrie ihren Ärger in einem Fluch heraus. Dann fiel ihre Lanze, Schwert und Schild in die Hand. „Nur Mut Albernier, die Götter sind mit den Tapferen. Folgt dem Weg, den das Schwert Euch bahnt!“

Der Aufprall war martialisch, nun galt es Lanze über Lanze und Schwert für Schwert von der Königin und dem eigenem Leib fernzuhalten. Das Bersten von Holz, Metall und Knochen, das Klingeln von Stahl auf Stahl der Choral des Krieges. Die Lanze Elrons barst am einem Brustpanzer und hob den gegnerischen Ritter aus dem Sattel, der sofort in den Massen verschwunden war. Kreischend schabte eine gegnerische Lanze an Elrons Schild ab, hinterließ eine tiefe Furche um letztendlich ins Leere zu driften. Gerade noch konnte Jandor seinen Kopf wegziehen. Die nordmärkische Lanze sauste über ihn hinweg. In einer Drehung versenkte er sein Schwert in dem herabstützenden Ritter. Danach versuchte er sich einen Überblick zu machen. Die Ritter standen alle beisammen und versuchten der Königin bestmöglich Unterstützung zu geben. Aber es waren so viele Feinde ...

## DER FELSEN BRICHT

In den stürmischen Wogen der Schlacht hielten sich die Ritter des Westens wie eine Insel, deren Stränden die raue See mit jeder Welle das Land zerreißt. Lanzen waren zerbrochen, Schwert stumpf und schartig und mancher Schild und manche Brünne hingen zu Span und Schrott geschlagen und den Glieder müder Kämpfer. Hier hob ein Ritter den Arm zum Schlag und ließ ihn doch ermattet wieder sinken. Wozu noch fechten? Stand nicht für jeden Feind, der fiel schon längst ein zweiter bereit? Dort hob ein Knappe die geborstene Lanze seines Herrn und stellte sich mit mehr Verzweiflung denn Mut einem Feind entgegen, den er doch nicht bezwingen konnte.

In alledem stand sie wie ein Felsen. Ullwyn von Hohenfels, Baronin von Hohenfels, hielt das albernische Banner und den Mut der Streiter in die Höhe. Die sah die Welt in ihrem fünften Jahrzehnt. Sie hatte viele Schlachten gefochten und niemals auf-



gegeben. Gegen tausend Oger war sie gezo- gen, gegen den Ork hatte sie Gareth gewehrt, sie hatte die Dämonen des Ostens geblickt und zuletzt bei Hammer und Amboss sich mit der Garde des Schwarzen Marschalls gemessen. Ullwyn war eine harte Frau und selten sah man sie lachen, doch noch selte- ner sah man sie verzagen. Und wer sie auch nicht liebte, der achtete sie doch. Das Ban- ner, drei weiße Kronen auf nächtlichem Grund, darüber der goldene Orkenschädel des Feldzeichens, ruhte in seiner Halterung aus Leder an ihrer linken Seite. Mit den Schenkeln trieb sie das Ross immerzu im Kreise. Ihre Rechte führte das Schwert und hielt ihr die Feinde vom Leib. Frau Ullwyn hatte den Helm schon lang verloren und Blut war über der rechten Hälfte des Gesichts zur Kruste geronnen und ließ die braunen Ha- are, ergraut an den Schläfen, zusammenkle- ben. Ein Schild führte sie nicht, hielt der Schildarm doch schon das Banner und auch das Eisenwams war vielfach schon gesprun- gen. Um sie herum gelleten Schlachtrufe. Auf beiden Seiten trieben Führer die Krieger in die Waffen der Feinde und in den Tod. Ullwyn schwieg. Felsen reden nicht.

Unter denen, die um sie kämpften, war auch der Mann mit der schwarzen Wolfs- kopf als Helmzier. Sein Wappenrock und der Schild lagen irgendwo von Hufen zerstampft an der Flanke, an der er zuletzt gefochten. Er hatte den Ort verlassen, um ein anderes Werk zu tun. Ein blutiger Weg über das Schlachtfeld. *Von Crumolds Auen* würde man die Schlacht vielleicht einmal nennen. *Die roten Auen*, so sollte es heißen, dachte der Mann bei sich. Er fand seinen Weg: Über die Kadaver edler Rösser, über die Leichen junger Frauen die nie eines Mannes Mund küssten, über die Leiber von Männern die ihre Arme und Beine suchten und nach ihrer Mutter riefen. Langsam lenkte er sein Ross in den Kreis der Ritter. Verhielt einer seinen Weg, schob er sein Visier in die Höhe und passierte. Hunderte Ritter suchten sich so ein Durchkommen, ein jeder hatte besse- res zu tun, als sich diesen einen zu merken. Auch Frau Ullwyn sah den schwarzen Wolf näher kommen. Sie drehte ihr Pferde und hob zur Abwehr die Klinge Nimmermüd. Der Wolf verharrte vor ihr und öffnete sein Visier. Als Ullwyn sein Gesicht sah, senkte sie ihre Waffe. Sie lächelte und grüßte mit

einem Nicken den alten Freund. Dann wande- te sich um, dem Feinde zu, den Freund im Rücken wissend. Der schwarze Wolf hob sein Schwert und trieb es in diesen ihren Rücken. Dann griff er nach dem Banner. Frau Ullwyns Augen waren vor Schreck geweitet. Aufrecht hielt sie sich noch am Banner, als Blut über ihre Lippen trat und Nimmermüd ihrer Hand entglitt. Der schwarze Wolf nahm ihre kostbare Bürde und hielt sie tief, den Blicken verborgen, am Sattel. Albernias Banner verschwand vom Schlachtfeld. Frau Ullwyn sank zu Boden, wo Hufe ihren Leib zerstampften.

Der Felsen war in der Brandung zerbrochen.

## DAS OPFER DER BÄCKERIN



„Mögen Rondra und Phex Euch hold sein, Herr Ritter, denn ihr tragt Albernia auf Eurem Pferde.“ Leise war Morgaines Stimme hinter dem Ritter, der die bewussthlose und schwer verletzte Köni- gin auf seinem Pferde trug, sie ging im Lärm der Schlacht unter. Wieder glitten die Augen der Bäckerin aus Winhall zur zurückgelassenen Rüstung der Königin zurück. Kurz nur verharrte sie, dann griff Morgaine entschlossen zu. Sie legte sich den Mantel um die Schultern, Ihre Augen suchten den Boden ab ‘Ein Schwert, ich brauche ein Schwert!’ Unter dem Schild der Königin schaute das Heft eines Schwertes hervor. Sie nahm es auf. Der Knauf war nachtblau hinterlegt und zeig-

te einen silbernen Delphin. In Morgaines Bauch kribbelte es und ihr schien, als ob sich ein schweres Gewicht auf ihre Schul- tern legte. Sie schaute sich um, suchte ein vertrautes Gesicht in der kämpfenden Men- ge, suchte nach Gerdan. Doch die Zwölfe wollten ihr nicht die Gnade gönnen, noch einmal das Antlitz jenes Mannes zu schau- en, der ihr am Abend vor der Schlacht die Ehe versprochen hatte.

Morgaine schüttelte den Kopf, als wolle sie einen Gedanken vertreiben, dann steck- te sie das Schwert in ihren Gürtel. Sie bück- te sie sich noch einmal, griff zu ... und der Helm mit der Delphinkrone fand den Weg auf ihren Kopf. Es schien ihr, als ob sich alles um sie herum veränderte ... Die Schlacht war auf einmal so weit weg. Ein weiteres Bücken und der Schild mit den drei Kronen befand sich an ihrem linken Arm. Herrenlose Pferde gab es viele auf diesen Schlachtfeld, wenige akzeptierten einen an- deren Reiter als den ihren. Nicht weit von Morgaine stand ein Tier, eine dunkelblaue Schabracke hing in Fetzen von seinen Flan- ken. Die Bäckerin näherte sich dem Pferd, welches keine Regung zeigte. Auch als sie ihren Fuß in seinen Steigbügel setzte, rühr- te es sich nicht, kurz darauf saß die Bäcke- rin im Sattel. Ob dieses Ross wusste, wor- um es ging? Es schien, als ob die Schlacht innehalten würde. Die Götter holten Atem und mit ihnen die Zeit. Morgaine spürte ihr Herz klopfen, in ihren Ohren rausche das Blut. Über ihre Wangen rannen die Tränen, während die rechte Hand sich um den Schwertgriff schloss und die Waffe aus dem Gürtel zog. Ihr schien es, als ob jeder Mann und jede Frau auf dieser Walstatt zu ihr schaute. Langsam hob die Bäckerin aus Winhall das Schwert über den Kopf. Die Strahlen der Praiosscheibe glänzten auf den drei Kronen des Schildes der Königin. Sie hieb dem Pferd die Fersen in die Seiten, je- nes stieg und machte einen gewaltigen Satz nach vorn, mitten unter die Feinde. ‘Gerd- an, ich liebe Dich!’

„Albernia !!!“

Gerdan fuhr herum. Er hatte sich schon beinah zu Morgaine durchgeschlagen, sich dann aus den Augen verloren, als die Brüllenböser kamen. Dann galt es fech-





ten, um sein nacktes Leben. Er sah die Frau in der Rüstung der Königin - und begriff, ohne zu wissen warum. „Oh - nein, Morgaine! Was tust Du? Bitte, Rondra, lass es nicht wieder passieren. Nicht noch einmal...“ Er gegnerischer Hieb verfehlte ihn knapp - und schon war er wieder im Kampf, unfähig ihr hinterher zu eilen.

Morgaine hatte Mühe, sich im Sattel zu halten. Sie hatte die Zügel in die linke Hand genommen, hielt so nun Zügel und Schild. Der Rappe machte seinen Sprung nach vorn, biss, keilte aus, stieg, um einem Landsknecht mit den Vorderhufen den Schädel zu zerschmettern. Und die Bäckerin im Gewand der Königin? Auch Morgaine kämpfte, hieb mit dem Schwert zu, schlug um sich, durch den Helm kaum etwas sehend. Um sie herum Feinde, jeder trachtete danach, sie aus dem Sattel zu werfen, zu fangen, zu verwunden oder - zu töten. Jeder trachtete danach, ihre Heimat in die Knie zu zwingen.

„Albernia!!!“

Ihr Pferd prallte heftig gegen das Pferd eines Nordmärkers, jenes kam aus dem Gleichgewicht und ging mitsamt dem Reiter zu Boden. Wieder war eine Lücke frei ... vorwärts, nicht stehen bleiben. Etwas traf sie schmerzhaft am Bein, Morgaine schrie auf, ihr Schwert zuckte herunter und traf ... tötete es? verwundete es? Die Bäckerin konnte es nicht sehen.

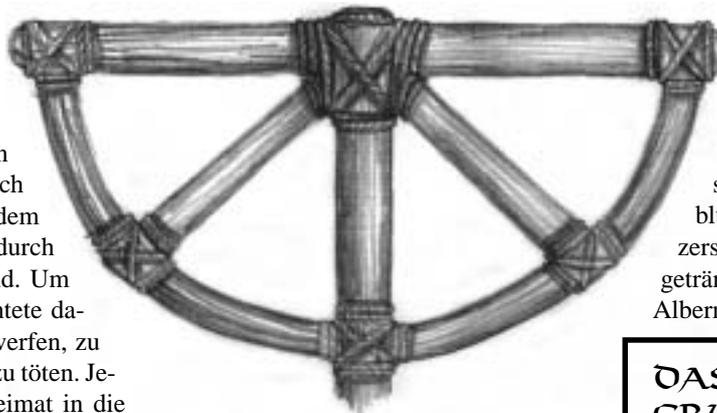
„Alberniaaaa!!!“

Der Schild wurde getroffen, die Zügel entglitten der tauben Hand. Umwillkürlich kniff sie die Beine zusammen, damit den Rappen unter ihr noch weiter vorwärts treibend. Ein heftiger Stich an der Hüfte, ein weiterer Schmerz. ‘Niemals wirst du uns auf Knien sehen, graumsamer Herzog!’ Vorwärts, Vorwärts, weg von der Königin ... hoffentlich kann der Ritter sie in Sicherheit bringen.

„Alberniaaaa!!!“

Ein seltsames Gefährt holperte über das Schlachtfeld auf sie zu. Ein Wagen, einachsiger, gezogen von Pferden, ein Banner wehte darüber ... Zwerge? Sie wollten ihr den Weg versperren. Morgaines Pferd brach etwas nach links aus, worauf die Bäckerin im Sattel schwankte. ‘Gerdan, bitte folge mir nicht ...“

„Albernia!!!“



Seltsam langsam kamen Morgaine alle Bewegungen um sie herum vor ... Es schien, als ob Satinav verharren würde. Da war jener Zwerg, der auf die Wand dieses seltsamen Gefährtes geklettert war. Da war jener Albernier, dessen Kopf gerade von der Waffe eines anderen Zwergen zerschmettert wurde. Da war jenes Mädchen, das zu ihr hinauf blickte.

„Nordmarken!!!“

Ihr Gesichtsfeld engte sich ein, schien nur noch aus dem Gesicht, den Augen jenes Zwerges zu bestehen. Unaufhaltsam näherten sie sich und doch schien dieser Weg unendlich zu sein, schien sich die Zeit auf eine Ewigkeit zu denen. Eine Axt hob sich ... ‘Das Schwert hoch, Morgaine!’ Das Kreischen von Metall auf Metall, das Schwert wurde ihr aus der Hand gerissen und dann ... es war, als ob ein Pferd ihr vor die Brust getreten hatte. Plötzlich war alles wieder normal. Pferde wieherten, Schreie lagen in der Luft, Schreie der Wut, Schreie der Angst, Schreie des Triumphes,

Schreie der Verzweiflung. Seltsam deutlich nahm Morgaine alles wahr, während sie nach hinten vom Pferd gerissen wurde. Die Zeit verlief normal, und doch ... die Schlacht um sie herum hielt inne. Viele Augen starteten sie an ... Albernier ... Nordmärker ...

‘Invher...’

Die Bäckerin aus Winhall schlug mit dem Rücken auf dem Boden auf. Schmerzen rasten durch ihren Körper. ‘Es ... ist ... vorbei’ Albernia hatte gekämpft. Seine Kinder waren ausgezogen und hatten sich aufrecht einem Feind entgegengestellt, der sie auf Knien sehen wollte. Albernia hatte geblutet. Seine Erde war von Hufen zerstampft und vom roten Lebenssaft getränkt worden. Albernia hatte verloren.

## DAS GRAB IN CRUMOLDS AU

Es steht ein Haus im Abagund, ein Haus weitab vom Glück. Dort wartet sie schon lang auf ihn, doch er kehrt nie zurück.

Er ging hinaus am Morgen schon, der Tag war jung und schön. Da hörte er der Heimat Ruf, wollt’ in den Krieg mit gehn.

Oh Leute, hört die Geschichte an, und was von Ihnen blieb: Albernias Kinder zogen aus, der Herzog droht’ mit Krieg.

Ein Grab, es liegt in Crumolds Au, kein Name darauf steht. Zerbrochnes Rad am Wegesrand, wie schnell das Glück vergeht!

Es steht ein Haus im Abagund, ein Haus weitab vom Glück. Dort wartet sie schon lang auf ihn, doch er kehrt nie zurück.

(rba) / (rg) / (iw) / (dz)



# RÜCKKEHR NACH ORBATAL

ORBATAL.

7. Rondra 35 Hal (früher Vormittag)

Torben wollte seinen Augen nicht trauen. Dort am Tor zum herrschaftlichen Anwesen der Baronin waren einige Berittene angekommen. Schnell schloss er den Zuchtkäfig der Hermeline und näherte sich einige Schritte dem Portal. Ein halbes Dutzend schwer gerüstete Ritter in teils zerschlagener Rüstung hatten eine junge Frau in ihrer Mitte, der man die Anstrengung und wohl auch Schmerzen deutlich ansah. Das erschöpfte Gesicht zeigte dennoch eine Ahnung von Stolz und ließ Schlüsse auf ihren Stand zu. Eine weitere Frau saß hinter ihr auf eigenem Ross.

Braune Flecken waren auf den eisernen Rüstungsteilen der Ritter zu sehen. Eindeutig Spuren von Blut. Noch größer wurden die Augen des Jungen, als er die verschmutzten und zerrissenen Kriegsröcke der Reiter näher in Augenschein nahm. *Drei weiße Kronen auf blauem Grund: Ritter der Krone!* Torben konnte den kurzen Wortwechsel zwischen dem Wachsoldaten und dem Sprecher der Rittergruppe nicht verstehen. Zu leise und zu weit fort standen die Reiter. Doch als sogar die Hauptfrau Ysilde im Laufschrift herangeeilt kam, vor den Reitern salutierte und Haltung annahm, wusste Torben, dass hier allerhöchster Besuch angekommen war.

Im Schrittempo führten die Reiter ihre Pferde zum Haupthaus und der Pferdeknecht Thomas Donnaghue übernahm mit vielen Verbeugungen die Reittiere der Ankömmlinge in seine Obhut. Der Sprecher der Ritter half der jüngeren Frau aus dem Sattel, die mit einem leisen Stöhnen auf dem Boden zum Stehen kam. Lange, braune Haare umrahmten anmutige Züge, denen man jedoch die Strapazen und vor allem Schmerz deutlich ansah.

Baronin Samia ni Niamad war indes an der Seite ihres Verwalters aus dem Haus getreten. Schon vom Fenster aus hatte sie die Ankunft der Ritter mit klopfendem Herzen verfolgen können und nun stand sie

mit Eogan vor dem Eingangsportal, um sich der Gäste im Namen Traviass anzunehmen. Großes Erstaunen legte sich in ihren Augen, als sie gewahr wurde, wer der Sprecher der Ritterschaft überhaupt war. „Cullyn?“ Sie kannte den Vetter seit Kindesbeinen an, war er doch oft bei Familienfeierlichkeiten damals noch auf dem elterlichen Hof in Tannwald zugegen gewesen. Er mochte an die zehn Götterläufe älter als sie selbst sein und lebte, seit sie denken konnte, auf einem Rittergut in der Baronie ihres Bruders Bedwyr.

„Ja, Samia.“, antwortete er leise und nahm sie behutsam ob ihrer hohen Leibeswölbung in die Arme. Dann wies er auf die Frau, die von einem Kronenritter gestützt wurde. Samia wollte es nicht fassen. Ihre königliche Majestät Invher ni Ben-nain! Zerschunden, geschlagen, doch noch immer der Blick einer Königin. „Die Götter mit euch, Baronin. Ich ersuche Euch ... um traviagefällige Aufnahme“, kam es hastig und atemlos aus dem Munde Invhers. Ein zweiter Ritter der Krone stürzte hinzu und stützte die Königin. Völlig fassungslos wollte Samia auf die Knie sinken, doch ließ ihre fortgeschrittene Schwangerschaft dies nicht zu. Auch Eogan und die anderen herbeigeeilten Diener sanken in demütiger Geste vor Ihrer königlichen Majestät auf die Knie. „Die Götter mit Euch, Majestät ...“, brachte Samia nur mühsam hervor. „Kommt herein ... Eogan, Eidhne, ihr wisst, was zu tun ist ...“

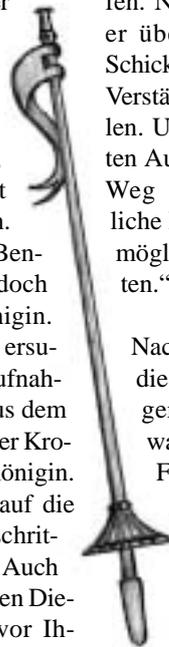
Sofort veranlasste Samia alles Notwendige. Gemächer wurden hergerichtet, eine Botschaft zum Peraine-Tempel geschickt mit der Bitte um Hilfe. Wohl wusste Samia, dass die Geweihte Deidre nach Crumold gezogen war und sorgte sich um ihren Verbleib, doch waren noch andere Geweihte im Tempel, die hier dringend von Nöten waren. Zudem wurde ein schneller Reiter zum brüderlichen Anwesen nach Ottertal entsandt, war von dort Kunde gedrungen, dass seit dem vergangenen Praiosmond eine vortreffliche und fach-

kundige Heilerin aus dem Tulamidenland am Hofe Dienst tat.

Wenig später kam Coilhéan ui Niamad auf den Hof geritten. Er war unterwegs gewesen, um Verstecke in den Wäldern zu prüfen, die er für den höchsten aller Notfälle hatte anlegen lassen. Bei Torben erkundigte er sich schnell, wer denn da angekommen sei. Schon nach den ersten Worten begann sein Blick über den Hof zu streifen. Nachdem Torben geendet hatte, rief er über den Hof: „Hauptfrau Ysilde! Schickt einen Mann los! Er soll aus Orbatal Verstärkung für den Schutz des Hofes holen. Und ich brauche zwei Mann mit guten Augen. Ich werde mit ihnen auf dem Weg zurückreiten, den Ihre königliche Majestät genommen hat, um nach möglichen Verfolgern Ausschau zu halten.“

Nach nur einem halben Stundenglas lag die Königin indessen auf weicher Lagerstatt. Die notdürftigen Verbände waren frisch und erneuert. Die zweite Frau, die mit den Rittern gekommen war, Xavia, saß erschöpft neben der Bettstatt auf einem Stuhl. „Meine Mittel sind vor einigen Tagen zur Neige gegangen. Außerdem konnten wir nie länger an einem Ort verweilen. Häscher waren uns auf den Fersen und wir mussten viele Umwege reiten.“, erklärte sie der Baronin, die sich nach dem Befinden ihrer Majestät erkundigte. „Ich werde hier bleiben und über ihren Schlaf wachen. Lasst mir doch bitte etwas zu Essen und zu Trinken kommen, wenn ich euch darum bitten darf.“

Sie hatte den Satz noch nicht zu Ende gesprochen, da trat Eidhne, die Frau des Gutsverwalters, gefolgt von einer weiteren Magd ein und brachte Speis und Trank sowie frische Tücher und warmes Wasser, um die Wunden der Königin erneut säubern zu können. Samia lächelte – wie immer lief in ihrem Haushalt alles fast wie von alleine. Man konnte sich auf Eogan und Eidhne verlassen, doch auch wenn ihre Hauptsorge





natürlich der Königin galt, so konnte Xavia mit einem Blick erkennen, dass die hochschwangere Baronin anscheinend ziemlich unter ihrem Zustand zu leiden hatte. Dunkle Augenringe zeichneten sich um die grünen Augen Samias ab, die auch sonst sehr müde wirkte. Auch ihr Gesicht wirkte ungewöhnlich mager und blass für eine Schwangere. Dennoch versuchte sie, sich nichts anmerken zu lassen.

Indessen hatten sich die Ritter in ihren Gastkammern ihrer Rüstungen entledigt, sich erfrischt und zwei der ihnen, unter ihnen Cullyn ui Niamad, hatten sich danach im Wohntrakt der Baronin eingefunden. Die anderen ruhten. Sie berichteten von der verlorenen Schlacht in Crumolds Auen, von dem erbittert freigekämpften Durchbruch, der die schwer verletzte Königin rettete, von dem Opfergang einer Winhallerin, die angetan mit Helm und Schild Invhers die Nordmärker irreführte und sich so für ihr Land und ihre Königin opferte. Weiter von der Flucht durch den düsteren Gundelwald, den Verfolgern, denen sie beinahe unterlegen waren und ihrem gefährlichen Weg durch die Abagunder Heide – immer die Häscher im Nacken und ruhelos, bis sie endlich die friedlichen Orbataler Lande erreichten.

Sorge umzog sein Antlitz, als er auf Samias Bruder Bedwyr zu sprechen kam, dessen Schicksal nach den Kämpfen ungeklärt blieb. „So ihre Majestät wieder bei Kräften ist, werden wir weiter nach Burg Feenquell ziehen“, erklärte Cullyn, „doch die Verletzungen der Schlacht und der weite Weg haben sie ausgezehrt. Hab Dank, dass du uns Zuflucht und Gastung gewährst, Samia!“

Diese hatte sich während der Rede Cullyns erhoben und war zum Fenster gegangen. Schwer stützte sie sich an dessen Rahmen ab, die Hände verkrampft. „Bedwyr“, murmelte sie leise. Nur schwer konnte sie verbergen, dass Weinkrämpfe ihren von der Schwangerschaft gezeichneten Körper schüttelten. Als sie sich wieder beruhigt hatte, wandte sie sich um und sagte leise: „Dank ... nun, es ist das Einzige, dass ich in meiner Situation für mein Land und meine Königin tun kann. Der wahre

Dank gebührt dir, mein Vetter, und den anderen Rittern, die ihr unsere Königin vor dem Schlimmsten bewahrt habt. Sag ihr, dass mein Haus ihr immer offen steht und auch ich immer treu an ihrer Seite stehen werde, wenn ich im Moment auch nicht so kann, wie ich gerne möchte ...“ Unbewusst hatte sie die rechte Hand auf ihren stattlichen Bauch gelegt.

Zur gleichen Zeit brach Coilléan mit zwei Begleitern auf und kam erst spät des Abends wieder zurück. Diesmal wandte er sich direkt an die Hauptfrau: „So wie es aussieht, haben wir vorerst noch Ruhe. Ich habe die zwei Streiter an guter Position zurückgelassen, auf dass wir Warnung erhalten, sollten sich doch noch Verfolger zeigen. Sie sollten regelmäßig abgelöst werden.“ Danach erklärte er der Hauptfrau die Position, an der er seine Begleiter hatte Posten beziehen lassen.

Die Tage vergingen. Sefira saba Azila aus Otterntal war gemeinsam mit seiner Hochwürden Annlir Tullenblum und dem Novizen Anselm eingetroffen. Die Königin erholte sich unter der aufopferungsvollen Pflege der Geweihten beider Baronien und der Tulamidin ungewöhnlich schnell. Auch die Ritter gesundeten nach und nach und legten ihre Erschöpfung ab. Mit dem Eintreffen der Geweihten Deidre Perainetreu am 12. Rondra fiel vor allem Samia ein Stein vom Herzen.

Am Abend des gleichen Praioslaufes hatte Invher die Baronin zu einer Zusammenkunft auf dem Hof des Anwesens gebeten und so ließ Samia alles für eine kleine Festlichkeit vorbereiten. Sie hatte Invher zu diesem Anlass ein festliches Gewand überlassen und als ihre Majestät nunmehr mit einem Lächeln auf den Lippen in der Abenddämmerung auf dem Hof erschien, beugten alle Anwesenden das Knie.

„Bis auf Ritter Cullyn ui Niamad mögen sich alle erheben und unsere Worte hören“, forderte sie auf. Dann stellte sie sich vor den noch immer knienden Ritter. „Unser tapferes Heer haben wir in der Schlacht bei Crumolds Auen verloren“, bekannte sie mit düsterem Blick, „so viele

ließen ihr Leben für die Freiheit Albernias. Doch noch ist die Heimat nicht verloren, solange es Mannen und Frauen gibt, die mit eisernem Willen gegen jedwedes Joch kämpfen, welches uns in die Knechtschaft zwingen will. Ihr, Ritter Cullyn ui Niamad gehört zu jenen Mannen. Nicht allein eure Tat, die uns aus der erdrückenden Übermacht errettet hat, sondern auch eure Umsicht, euer Verstand und eure ehrene Treue zu Albernia küren euch zu Höherem. Gebt mir Euer Schwert, Ritter!“

Wortlos zog Cullyn sein Schwert aus der Scheide und bot es seiner Königin dar. Invher fasste es mit festem Griff und führte es senkrecht vor die Brust. „Der schändliche Verräter Jast Irian von Crumold ist seit den Tagen Elenvinas nicht mehr Herr seines Lehens. Die Grafschaft Bredenhag ist fürderhin geteilt. Der Norden wird sich weiterhin Bredenhag nennen, doch der Süden wird fürderhin Abagund genannt.“ Langsam senkte sich das Schwert auf die Schulter Cullyns. „Im Namen der Zwölfgötter, im Namen der Delphinkrone, des freien Königreiches Albernia und im Namen des Geschlechtes Bennain erheben wir, Invher ni Bennain, euch Cullyn ui Niamad, zum Herren der Grafschaft Abagund. Mögen die Götter allzeit mit euch sein und eure Schritte lenken. Möget ihr eure Heimat mit all eurer Kraft verteidigen und schützen, treu dem Hause Bennain dienen und uns weiter als eure Königin anerkennen.“

„Hiermit leiste ich meinen Eid auf die Krone Albernias“, erklärte Cullyn feierlich und blickte Invher in die Augen. „Ich schwöre im Angesicht der Götter, vor euch und der hier Anwesenden, auf dass ich meine Heimat schützen will und verteidigen werde bis zu meinem letzten Blutstropfen. Bis in den Tod, Eure Majestät!“

Invher nickte bedächtig. „Erhebt euch, Graf von Abagund! So soll es sein!“ Dann wanderte ihr Augenmerk zu den Umstehenden, reckte das Schwert gen Alveran. „Auf die Freiheit Albernias!“ Und trotz der festen Stimme Invhers und trotz des entschlossenen Blickes konnte die sichtlich bewegte Samia eine Träne im Auge der Königin sehen, die sich ihren Weg über die Wange suchte. (gm, um, iw)



# VON WOGEN GETRAGEN

Nach Westen, hin zu den alten Landen der Canterer, blickte Bethana, gelegen dort wo die Vorfahren des heute herrschenden Menschengeschlechts den Boden Aventuriens betreten. Die Firdayon führten ihre Dynastie auf den Kontinent im Westen zurück. Sie herrschten über das mächtige Reich am Yaquir, das doch nur ein klägliches Abbild des alten Bosparanischen Imperiums war. In Gareth residierten heute die mächtigsten Kaiser der Menschen, von deren Begründer Raul manche sagten, dass er nur durch die Vereinigung seines tulamidischen und bosparanischen Blutes die Herrschaft über den Kontinent auszuweiten vermochte und ein Reich schuf, das alle Wirrnisse überstehen würde. Aber auch das Haus Gareth war im Niedergang begriffen, vernichtet vor Wehrheim und Gareth.

Im Lande Albernia, da hatten sich zwei Völker vermischt, die auf der anderen Seite des Meeres blutige, erbarmungslose Kriege gegeneinander geführt hatten. Aus dieser Verbindung heraus begründete sich auch, über viele Umwege, das Königshaus der Bennain. Sie stellen nebenher den höchsten Vertreter Efferds auf Aventurien. Efferdan ui Bennain residierte in Bethana, und seine Augen waren nicht nach Westen gerichtet. Die Ereignisse im Norden hielten ihn befangen.

Nicht wenige Würdenträger, weltliche wie kirchliche, forderten Efferdan auf, Stellung zu beziehen, denn seine Familie befand sich im Krieg. Er aber sprach als Stimme einer Kirche, die sich selten in die Angelegenheiten der Politik einmischte. So sind die folgenden Worte und Taten Ausdruck des Zwiespaltes eines Mannes, dessen adlige Herkunft und klerikale Würden in Zeiten wie diesen aneinander geraten und sich schwer nur trennen lassen.

Der Beschluss, nach Havena zu reisen, fiel Efferdan keineswegs leicht. Zwar war die Fahrt schon länger geplant gewesen, doch die Ereignisse im Mittelreich, die schließlich zur Separation seiner Heimatlande führten, sorgten dafür, dass er sich in langen Tagen und Wochen des kontemplativen Gebetes von der diesseitigen Welt abzuschotten versuchte. Das verschaffte ihm einen Aufschub, konnte jedoch nicht verhindern, dass er sich den persönlichen Konsequenzen schließlich stellen musste. Sie wogen schwerer auf seinem sonst so ruhigen Gemüt denn die vielen Kircheninterna, die sich aus den radikal gewandelten Verhältnissen ergaben. Zu Beginn des Efferdmondes, unter heftigem Nordwind, stach die *Liaiella* in See, um nach einigen Tagen der Reise und unter weiter Um-

segelung Harbens die albernische Residenzstadt Havena zu erreichen. Dort scheute sich der Hüter des Zirkels, seiner eigenen Familie gegenüberzutreten. Um in diesem Sturm die Klarheit zu bewahren, würde er zunächst seinem Gott offen legen. Im Tempel aber zeigte sich, wie sehr die Bruderschaft der Wogen im Sog der Ereignisse ihren Halt verlor. Unzählige Bittsteller baten um Gehör, immer wieder musste Efferdan seine Gebete unterbrechen, um sich über die Situation der Kirche belehren zu lassen. Alle verlangten sie nach einem Machtwort, etwas, das er nicht geben wollte. Denn mehr als jeder andere war er befangen durch persönliche Bande, die keine noch so starke Hinwendung in das sakrale Leben zu beseitigen vermochten.

Am Großen Fluss, in einer Nacht ohne Sterne, suchte er nach Antworten, für sich selbst wie auch all die anderen, die ihn so bedrängten. Es war kalt, der Regen fiel in dicken Tropfen und drang durch die leichte Kleidung auf seinen Körper. So stand Efferdan am Flussufer für lange Zeit, durchnässt und frierend. Aufgeben würde er nicht, schon schwerere Prüfungen hatte er gemeistert. Es war in der tiefsten Stunde der Nacht, als er ein Funkeln im dunklen Wasser zu erkennen glaubte. Der Himmel war noch immer von undurchdringlichen Wolken bedeckt, so dass dies kein Abbild der Sterne sein konnte. Das Funkeln wirbelte im Wasser umher und nahm immer mehr Form an. Ohne Zögern stieg Efferdan nun ins den Fluss, wo die Neckerin ihn mit einer innigen Umarmung begrüßte. Zusammen tauchten sie ins Wasser, wo sich eine andere, ihm wohlbekannte Welt auftat. Durch viele Seitenarme des Großen Flusses erreichte Efferdan mit seiner Gefährtin das gemeinsame Domizil, errichtet nicht weit von der Stelle, wo er sie vor über zehn Götterläufen das erste Mal getroffen hatte. Die folgenden Stunden wirbelten ihm Körper und Seele auf, entfachten alte Gefühle und Empfindungen neu. In das aufwühlende Liebespiel mischte sich zunehmende Entrückung, dieses Mal ungetrübt von derischem Mühsal. Als der Tag graute, da fand Efferdan sich zurück am Flussufer, erschöpft, beinahe benommen von den vergangenen Stunden, und doch von großer Klarheit beseelt. Die donnernden Wogen der Leidenschaft, dem Wüten seines Gottes auf Hoher See nicht unähnlich, sie waren es, die in Belhanka an ihm vorbei gezogen waren. Der Geist eines Priesters, diese Lektion lernte er ein jedes Mal wieder, findet Einblicke nur dann, wenn er sich dem Sturm entgegensetzt, wenn er ihm ins Auge blickt.

Am folgenden Tag fiel es Efferdan nicht schwer, in den Tempel und die Residenz der Könige zu treten. Mit neu geborener Inbrunst sah er über die Tage des Kampfes hinaus und ließ die Menschen teilhaben an seiner Einsicht. Auf dem Halplatz begrüßten die Bürger Havenas den Heimkehrer mit jubelndem Applaus. Und so sprach er zu ihnen.

„Albernia ist eine Heimstatt inniger Verehrung des Unergründlichen Efferd. Mit dem Auf und Ab der Gezeiten und dem ewigen Strömen der Bäche und Flüsse segnet er dieses Land täglich aufs Neue. So dauert es mich denn zu sehen, dass Brüder und Schwestern der zwölfgöttlichen Gemeinschaft hier aufeinander losgehen im Kriege. Getränkt mit Blut sind die Wasser des Großen Flusses, und die Auen und Wälder Albernias, gespeist durch den Regen, können sich der Kämpfe nicht erwehren. Mit dem Übel der Erben des Dämonenmeisters ist nun Zerstörung über das größte Menschenreich hereingebrochen. Alte Strukturen, lange gewachsene Beziehungen und Sicherheiten scheinen verloren, niemand vermag zu sagen, was an ihre Stelle tritt. Falsch aber ist es, sich der Verzweiflung hinzugeben und die Hoffnung auf das Morgen zu verlieren. Stürme und Fluten, sie ziehen vorüber, und so wird schließlich auch diese Prüfung der Zwölfgöttlichen Lande ein Ende finden. Aufrecht in diesen Tagen steht die Bruderschaft der Wogen und behütet ihre Kinder, so sie den Glauben nicht verlieren.“

Der Besuch des Hüters der Zirkel sorgte für vielerlei Reaktionen der Menschen. Manch ein Anhänger der albernischen Separation war unzufrieden, dass die Kirche des Efferd keine Verdammung des Nordmärkers aussprach. Viele einfache Bürger und Bauern, die seine Worte vernahmen, fühlten dagegen ihren Glauben an die Götter gestärkt, der nach den Umbrüchen der letzten Monde so gewankt hatte. Als schließlich die Nachricht aus Havena die belagerte Stadt Harben und die Residenz des Meisters der Brandung des Meers der Sieben Winde erreichte, sorgte schon der Umstand, dass Kirchenoberhaupt und Königshaus gemeinsam auftraten, für lautstarke Verstimmung in Teilen der Geweihtenschaft. Anderswo im Reich wiederum kümmerte man sich wenig um das Ereignis und die Rede Efferdans - so sie denn überhaupt bekannt wurde - zu sehr nagten andere Probleme am Land und zehrten an den Hoffnungen der Menschen. Aber all diese Ströme des Schicksals würden schließlich zusammenfließen, sich vereinen und wieder auseinander gehen, so wie es der Lauf der Welt ist. (jm)

August 2005

*Fantare*



# DIE BELAGERUNG HARBENS

GRANGOR. Aus den Zeltstätten der Belagerer vor Harben ist wenig Neues zu erfahren. Die vereinten Truppen der grangorischen Söldnerleinheiten und des Windhager Adels haben sich auf eine längere Belagerungszeit im Norden und Süden der Festungsstadt eingerichtet.

In den letzten Monden waren große Aufgebote der Goldenen Legion über die Klippenstraße vom Sammelpunkt der Truppen in Venga nach Harben aufgebrochen und waren wie erwartet auf dem gesamten Weg auf keinen nennenswerten Widerstand gestoßen. Lediglich vereinzelt wurde berichtet, Einheimische hätten sich geweigert, den Truppen des zukünftigen Markgrafen die geforderten Vorräte zu überlassen.

Die Errichtung eines Feldlagers südlich der Stadt Harben außerhalb der Reichweite der Geschütze der Piraten verlief ebenfalls recht zügig; Belagerungsgeräte wurden gebaut und Schwachstellen in der Verteidigung Harbens erkundet. Gleichzeitig wurden über den Hafen Harpenstein im Südhag (wo der selbsternannte Sprecher des Windhager Adels Baron

Oldebor residiert) Söldner verschifft und bei Triveth nördlich von Harben angelandet. Von dort aus machten sie sich gen Harben auf und errichteten schließlich ein ähnliches Lager wie im Süden der Stadt.

Allerdings konnten die Truppen Cusimo Garlichgrötz von Grangors noch nicht durch die durch Gräben verlaufenden Passstraßen zu den Torfestungen Harbens vordringen, die die einzigen Zugänge Harbens zulande bewachen. Im Norden ist dies 'lediglich' die als unbezwingbar geltende Eslams-feste, im Süden hinge-

warten die Zwillinganlagen der Senebs- und der Belensfeste auf die Eroberer. Die beiden Festungen, die durch eine steinerne Brücke miteinander verbunden sind, ragen zu bei-

den Seiten einer tiefen Schlucht auf, durch die sich hier der Fluss Bleiche ins Meer der Sieben Winde ergießt. Wie die Goldene Legion dieses Nadelöhr überwinden will, ist völlig unklar.

Möglicherweise ist es aber auch nur das Ziel der Belagerer, die Versorgung der Stadt zu unterbinden und Harben über die nächsten Monate auszuhungern, denn inzwischen soll auch die Blockade der Häfen Harbens durch grangorische Kriegsschiffe erreicht sein. Allerdings wird berichtet, der unter Reichsacht gestellte ehemalige Markgraf Windhags und jetzige Piratenadmiral Radulf Eran Galahan unternehme mit seinem Flaggschiff noch immer Überfälle auf das Umland. Die Heeresführung bezeichnete solche Berichte als Ammenmärchen, es sei schlichtweg unmöglich, dass Piraten den Kriegshafen anlaufen und die Blockade durchbrechen könnten. Es sei vielmehr zu erwarten, dass es sich bei den Überfällen um Attacken versprengter Meuterer handele, um die man sich zu einem späteren Zeitpunkt kümmern werde.



JUNKER BARL

Manch einer schreibt die vermutete Abriegelung Harbens zur See dem Geschick des Junkers Barl von Hinterbrück zu, seines Zeichens Vizeadmiral der Westflotte des Mittelreichs und geschickter Strategie. Der bekanntermaßen draufgängerische Offizier, der je nach Quelle entweder gerade erst von einem Geheimauftrag im Südmeer zurückkehrt oder aber tollkühn aus der Gefangenschaft Radulf Erans in den Kerkern Harbens entkommen sein soll, soll sich den Grangorischen Truppen angeschlossen oder gar das Kommando über die Flotte Grangors übernommen haben. All diese Berichte sind allerdings mit Vorsicht zu genießen, da Geschichten über die unglaublichen Heldentaten des Junkers gern erzähltes Seemannsgarn an den Gestaden Windhags sind.

Wie dem auch sei, es steht zu hoffen, dass die Belagerung des aufständischen Harben bald ein Ende findet und Recht und Ordnung in die 'Herrin der Windhager Küste' zurückkehrt.

## RÜCKKEHR DER DRACHEN?

HARPENSTEIN. Im Boron dieses Jahres kam es im Windhag erneut zu Drachensichtungen – ein Ereignis, das Angst und Schrecken in den Herzen der Windhager verbreitete, war der *Wurm vom Windhag*, der die Markgrafschaft so lange Zeit heimgesucht hatte, doch erst vor einem Jahr von zur Strecke gebracht worden.

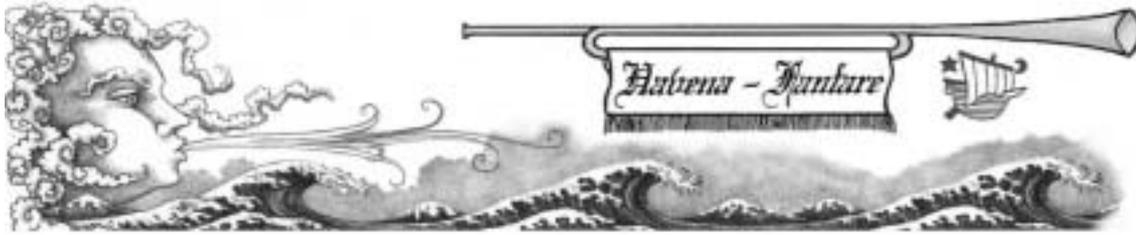
Über den genauen Ablauf der Drachensichtung in Harpenstein herrscht noch Unklarheit, doch dem Vernehmen nach soll ein Schwarm Westwinddrachen von Westen, von „hinter dem Horizont“ aus, auf die kleine Stadt zugeflogen sein. Der Größte von ihnen – ein dreiköpfiges Ungetüm mit drei Flügeln und sieben Beinen, wie mir ein Fischer nach

etlichen Gläsern Brannt anvertraute – soll sich auf dem höchsten Turm der Burg des Barons niedergelassen haben und schrecklich gewütet haben bevor er gen Norden flog. Aus dem Heerlager vor Harben wurde mir berichtet, das Untier sei auch dort aufgetaucht und habe wie damals der *Wurm vom Windhag* eine Frage gestellt, bei der viele tapfere Männer und Frauen zusammenbrachen, als sie sie vernahmten: „Wo ist sie, die wir suchen?“

Anschließend sei der Drachenschwarm abgezogen, und obgleich noch einige Tage lang Drachensichtungen aus verschiedenen Teilen Windhags gemeldet wurden, herrscht inzwischen wieder Ruhe in der Markgrafschaft. Hoffen wir, es ist nicht die Ruhe vor dem Sturm. (jr)

(jr)





# ein windhager wintermärchen



Noch letzte Nacht hatte der Rondrikan mit dichtem Schneetreiben wütend übers Land getobt, und nur der Schutz der schroff aufragenden Windhagberge hatte den Ort Widdernhall vor dem Schlimmsten bewahrt. Mit dem Morgen aber war der Zorn der Elemente einem stillen, sonnigen Tag gewichen. Firuns Atem hatte selbst den Burgweiher zufrieren lassen und die Eiszapfen an der Traufe des Tsatempels glitzerten in allen Farben des Regenbogens. Jauchzend begannen die Kinder des Dorfes, mächtige Schneetrolle zu errichten, denn dieses Vergnügen bot sich ihnen nicht in jedem Jahr – und ganz besonders nicht so früh. Gero und Tjalka waren in ihren Schmieden vollauf damit beschäftigt, Pferde mit Winterreisen zu beschlagen, während vielerorts die Dungschlitten hergerichtet wurden. Der frühe schwere Schneefall hatte die Einwohner Widdernhalls überrascht und so eilte Leuthwin, der Bauernmeister des Dorfes, emsig umher, um die Untertanen Baron Gringulfs zum Schneeschaufeln anzuhalten. Doch mit seinen Gedanken war er nicht bei der Sache.

In dieser letzten Nacht hatte Minka gekalbt. Sie war die beste Kuh in seinem Stall und hatte ihm schon viele gesunde Kälber geschenkt. Doch dieses hatte er nicht geplant. Wie überrascht war er gewesen, als er im Spätsommer hatte feststellen müssen, dass Minka tragend war. Er hatte der Hirtin Idra schwere Vorwürfe gemacht, doch auch sie hatte es nicht erklären können. Und nun das. Weiß! Ein weißes Bullenkalb! Wie hatte das bloß passieren können? Es war eine schwere Geburt gewesen und seine Minka wäre fast dabei draufgegangen. Das erste, was seine Frau Tsarinde beim Anblick des Kalbes ausgerufen hatte, war: „Bei allen Zwölfen, das ist ja ein Kobold!“ Na, wenn das kein schlechtes Omen war! Und seine Tochter war in Tränen ausgebrochen, schließlich hatte er ihr doch Minkas nächstes Kälbchen versprochen gehabt.

Nicht nur die Fellfarbe sprach für sich,

auch der ganze Körperbau des erschreckend großen, unbeholfenen Wesens ließ keinen Zweifel daran, dass der Bulle, der Minka gedeckt hatte, nicht dem Güldenländer Braunvieh angehörte. Leuthwin lief ein Schauer über den Rücken. Er hatte sehr wohl schon Erzählungen über die weißen Stiere der Tulamidenlande gehört, aber hier, in den rauen Windhagbergen, gab es nur ein solches Tier, von dem die Sagen und Märchen berichteten:

Den Alten vom Chattenwald – einen legendären Auerochsen, welcher sich schon seit vielen Jahre in den Wäldern des östlichen Windhags herumtrieb.

In den Spinnstuben des Dorfes hörte man so manche Geschichte über den Alten. So konnte man dem weißen Stier angeblich nur bei Vollmond begegnen, wenn er geistergleich durch die nächtlichen Wälder streifte. Wahlweise handelte es sich dann um ein Tsa und Ifirn heiliges Tier mit schneeweißem Fell und silbernem Gehörn oder um einen von Firun gestraften Jagdfrevler, welcher seiner Erlösung harrend dazu verdammt sein sollte, friedlos durch die Wälder zu ziehen. Das gleiche erzählte man sich aber auch über einen geizigen Ritter, welcher einst einem alten Bettler kein Almosen geben wollte, diesen als Hornochsen beschimpfte und davonjagen ließ. Jener offenbarte sich jedoch als ein mächtiger Druide des Waldes und belegte den hochfahrenden Ritter mit einem Fluch, der ihn selbst in einen Ochsen verwandelte. Weiterhin ging die Mär, dieser Ritter finde nur Erlösung, wenn es ihm in seiner jetzigen Gestalt gelänge, einer Jungfrau das Leben zu retten. Diese würde er dann als Braut heimführen auf sein prächtiges Schloss. Doch welche Jung-

frau würde sich schon in den tiefen Wäldern in Lebensgefahr begeben, nur in der wagen Hoffnung, dass ihr ein gehörntes Ungetüm zur Hilfe eilte?

Kaum ein Bericht konnte als glaubwürdig gelten. Lediglich einige Köhler, Kräuterweiblein und verirrte Wanderer wollten den weißen Auerochsen gesichtet haben und beschrieben ein mächtiges Tier mit ausladenden Hörnern und zottiger Mähne, dessen Blick aus roten, böseartigen Augen ihnen durch Mark und Bein gegangen sei und beinahe den Verstand geraubt hätte. Mehrere Jagden auf das geheimnisvolle Tier waren erfolglos geblieben. Und nun dies.

Dieses Mal nicht! Er würde den Unheimlichen finden und zur Strecke bringen. Und wenn erst die prächtige Trophäe seine Stube zierte, würden auch all diejenigen verstummen, die seine Fähigkeiten als Sippenvorstand anzweifeln. Der Ruhm einer solchen Heldentat würde ihn unangreifbar machen. Noch heute würde er beim Baron vorsprechen und ihn darum bitten, für den nächsten Vollmond eine Jagdgesellschaft zusammenstellen zu dürfen. Und auch die fremdländischen Gäste, welche sich vor einer Woche in Danas Gasthof einquartiert hatten und über deren Ziele und Absichten kaum jemand etwas wusste, würden sich vielleicht für die Hatz gewinnen lassen – hatten sie doch so manchen Abend in der Schankstube prahlerisch von ihren unerschrockenen Heldentaten berichtet. Er brauchte jemanden, der sich mit Flüchen, Geistern und unheimlicher Magie auskannte, und auf den wunderlichen alten Ingalf wollte er sich dabei nicht verlassen...

(hs)



## FRUEHER WINTEREINBRUCH VERNICHTET TEIL DER ERNTE

ANDERGAST. Überaus besorgt zeigt sich dieser Tage der Recke Peraines und Pfleger des Landes, Atheldan. Der gänzlich unerwartete frühe Einbruch des Winters hat einen bedeutenden Teil der Ernte noch auf den Feldern vernichtet. Bisher besteht kein Grund, darum in Panik zu verfallen. Bekanntlich gab es vor Jahren andererseits einige Rekordernten, als die Jahre besonders

trocken waren. Aus diesen Zeiten sind so manche Speicher noch gut gefüllt. Wichtig ist nur, dass das Saatgetreide für das kommende Jahr nicht angetastet wird! Daher sei noch einmal darauf hingewiesen, dass jeder Verbrauch desselben strengstens geahndet wird. Prinz Wendelmir sprach dazu, ganz im Sinne des Recken Peraines: „Wer Saatgut isst, der soll zerschnitten werden bei leben-

digem Leibe, so dass er stattdessen auf das Feld ausgebracht werden kann.“

Wir hoffen sehr, dass diese so drastische wie angemessene Strafe nicht ausgeführt werden muss, sondern ein jeder weiß, dass es durchaus nicht schlimm ist, einmal den Gürtel enger zu schnallen, denn auf ein schlechtes Jahr folgt stets auch wieder ein gutes. *(ps)*

## KEINE NACHRICHT AUS DEM OBERWALDISCHEN

ANDRAFALL. Der unerwartet starke und anhaltende Schneefall und der dauerhafte Frost behindern das Reisen auf den Wegen in unserer geliebten Heimat in diesem Jahr in besonderer Weise. So haben sich auf dem Ingval und der Andra Schollen von festem Eise gebildet, welche einen jeden Versuch,

mit Boot oder Floß über einen dieser Ströme überzusetzen, zu einem allzu waghalsigen Versuch machen. Da noch dazu oberhalb von Andrafall die Wege in den Steineichenwald gänzlich unpassierbar sind, ist fast das gesamte Oberwaldviertel von der Außenwelt abgeschlossen. Besorgt durch

derlei Ungewissheit wurde eine Schar ausgewählter, bewährter Wildniskundiger ausgesandt, um einen Weg ins Oberwaldische auf die Engasaler Heerstraße nehmen und von dort zu berichten. Von deren Rückkehr erhoffen auch wir uns neue Zeitung aus dem Nordwesten. *(ps)*

## AUS DER ANDERGASTISCHEN KUECHE

ANDERGAST. Gerade in harten Zeiten wie diesen sollte man sich auf das Gute besinnen, das die Heimat einem bietet. Daher wollen wir an dieser Stelle eine Reihe von Berichten beginnen, die sich mit typischen Rezepten aus den fünf Vierteln Andergasts befasst. Beginnen wir mit etwas, das wohl wahrlich als der Gaumenschmaus schlechthin bezeichnet werden kann: Eichelbrot!

Hierzu benötigt man einen halben Stein Mehl von Gerste, Hafer, Roggen oder Weizen, einen weiteren halben Stein Eichelmehl, eine Unze Hefe, ein Maß Wasser. Am besten gelingt das Brot,



wenn man 2 Skrupel Salz hinzufügt.

Das Getreidemehl mischt man mit dem Salz, so man über solches verfügt. Sodann nehme man ein Flux Wasser und gebe die Hefe hinein, auf dass sie sich auflöse. Dieses Gemenge rühre man nun unter das Getreidemehl. Nach und nach gieße man das restliche Wasser, welches ruhig ein wenig warm sein darf, hinzu und mische es darunter. Anschließend stelle man die Schüssel, in welcher man

den Teig bewahrt, nahe der Feuerstelle, auf dass er es warm habe, und gehe für zwei

Stunden einem anderen Werke nach.

Sodann wird der Teig ein wenig aufgegangen sein und so ist es nun an der Zeit, das Eichelmehl hinzu zu geben und den Teig dann sehr fest durchzukneten, auf dass er später nicht auseinander laufe. Nun forme man das Brot nach Geschmacke und Geschicke, wie es einem beliebt. Jetzt ist es an der Zeit, den Backofen anzuheizen. In dieser Zeit lasse man das Brot weiter in der Nähe des Feuers ruhen. Sobald der Ofen angeheizt ist, gebe man das Brot hinein und lasse es für eine gute Stunde backen. So man sich nicht sicher ist, ob das Brot bereits gelungen, steche man mit einem kleinen Hölzchen hinein. Klebt Teig an diesem, so möge man dem Brote noch etwas Zeit im Ofen gönnen. *(ps)*



## Erlaß ueber das Andergastische Waffenuolk in fernem Lande

Es sei einem jeden Manne aus dem Lande Andergast so er nicht durch Eid, Fron oder andere Pflicht gebunden ist, freigestellt, für die Dauer von 6 Monden das Land zu verlassen, und seine Kampfeskraft feilzubieten.

Hierbei habe er indes folgendes zu beachten:

Primo: er verdinge sich nicht zu unlauter und schändlich Tun wider die Guten Götter

Secundo: er gebe als Steuer und Gebühr den zwölften Teil, das ist von jedem Dutzend eins, von allem, was er erworben hat durch seiner Waffen Geschick, sei es an Sold, sei es an Gute, welches ihm durch Plünderung anheim fiel, an seinen Freiherrn, welcher dieses wiederum verwahret und seinen Abgaben hinzufüget.

Tertio: So ihm die Insignien des Hauses Galahan, welche verwahret werden vom königlich-albernischen Prinzgemahl Romin Galahan, in die Hände gelangen, so überantwortete er diese unverzüglich dem König selbst.

Quarto: Sobald ihn rufet die Pflicht der Heimat, so hat er sich ohn Verzug aufzumachen an den Ort, an den er gerufen.

Quinto: er bedenke zu jeder Stunde, dass er das Bild, welches man sich von unserer geliebten Heimat macht, in jenem Lande, da er sich aufhält, prägt. Er verhalte sich daher gesittet und stelle nicht fremden Frauen nach, mäßige sich im Suff und unterlasse alles, was dem Ansehen Andergasts Schaden zuzufügen im Stande ist. (ps)



## POTTWALGROSSE TRANEN

### PREM VERLIERT ENDSPIEL DER IMMANMEISTERSCHAFT

ANDERGAST. Still und leise im Schatten weit bedeutenderer Ereignisse fand in den beiden ersten Traviawochen 1028 BF in Andergast die LXXIX. Allaventurische Immanmeisterschaft statt. Aus naheliegenden Gründen fehlten am Turnier u.a. die qualifizierten Mannschaften von *Vorwärts Angbar*, *Immanbanner Gareth* und *KIB „Triumph“ Perricum*. Trotz des Krieges zwischen Albernia und den Nordmarken über den Wasserweg angereist waren dagegen die *Havena-Bullen*, die es bis ins Viertelfinale schafften, wo sie sensationell den Aussenseitern *Festumer Falken* unterlagen.

Im Endspiel standen sich schliesslich mit *Pottwal Prem* und den *Kusliker Kavalieren* zwei der bekanntesten und beliebtesten Immanmannschaften des Kontinents gegenüber. Nachdem die Gastgeber und Titelhalter von *Edelmut Andergast* bereits ihr erstes Spiel gegen die *Festumer Wiesel* verloren hatten, besaßen die *Kavaliere* aus der Heimatstadt ihres Königs die ganze Sympathie und Unterstützung der andergaster Zuschauer. Unter den Augen König Efferdans setzten sich die *Kavaliere* mit 17 zu 10 durch und konnten ihren neunten Meistertitel feiern. Damit findet die Allaventurische Immanmeisterschaft zum ersten Mal seit 1006 BF wieder im Horasreich statt.

#### Das Abschneiden der Vertreter der Albernias, Andergasts, Nostrias und Thorwals

##### *Havena-Bullen*

Trotz des andauernden Krieges gegen die Nordmarken hatte es sich die Altmeister aus Havena nicht nehmen lassen, den Weg nach Andergast unter den Kiel zu nehmen um in der Allaventurischen Immanmeisterschaft Albernias Fahne hochzuhalten. Durch das Auftauchen der Vize-Immanmeister *Soldateska Vierok* aus dem kriegsgeschüttelten Gareien – weder *Meister Immanbanner Gareth* noch das drittplatzierte *KIB „Triumph“ Perricum* waren angereist – kamen die *Bullen* um den Genuss eines Freiloses für die Erste Runde. Die *Vieroker*, frisch aus dem Krieg, versuchten auch gleich, dem haushohen Favoriten mit unverhältnismäßig brutalem Spiel den Schneid abzukaufen, gerieten bei den *Bullen* dabei jedoch an die Falschen. Dennoch taten sich die *Bullen* gegen die aufsässigen Aussenseiter ausserordentlich schwer und kamen nur zu einem knappen Arbeitssieg. Diese schwache Leistung konnte die Mannschaft natürlich nicht auf sich sitzen lassen und die Leidtragenden waren in diesem Falle die *Todeshörnchen Thurana*, die von den *Bullen* gleich mit 22 zu 9 unter die Hufe kamen.

Nachdem standesgemäss, aber wenig spektakulär, das Viertelfinale erreicht wor-

den war, ging es nun ans Eingemachte: die überraschenden *Festumer Falken* waren der Gegner, und einmal mehr konnten die *Bullen* als es darauf ankam nicht überzeugen und zogen in einem ausgeglichenen, spannenden Spiel den Kürzeren.

##### **1. Runde:**

gegen *Soldateska Vierok* 16 zu 15

##### **Achtelfinale:**

gegen *Todeshörnchen Thurana* 22 zu 9

##### **Viertelfinale:**

gegen *Festumer Falken* 9 zu 11

##### **KIB „Wellenreiter“ Harben**

Nachdem in Andergast die Meuterei der Kaiserlichen Westflotte bekannt geworden war, wurde Albernias Vizemeister unverzüglich von der Endrunde ausgeschlossen. Zu diesem Zeitpunkt aber war die Mannschaft infolge der Wirren in Harben bereits auseinander gefallen.

##### **Edelmut Andergast**

Mit hohen Erwartungen trat der Gastgeber und Titelverteidiger an, sollte es doch gleich für eine ganze Generation Andergaster Spieler das letzte Turnier in ihrer Karriere werden. Was sich im Qualifikationsturnier in Andergast aber bereits angekündigt hatte wurde an der Endrunde zur Gewissheit: Die Mannschaft, immerhin in den letzten acht Endrunden viermal im Endspiel, hatte ihren Zenit endgültig überschritten. Auch Hunderte feuriger Anhänger konnten im Eichenwald-Stadion nicht verhindern, dass die Gastgeber gegen den entfesselten bornischen Meister aus Festum bereits im ersten Spiel ausschieden. Der Eichene Vorhang ist gefallen!

##### **1. Runde:**

Freilos

##### **Achtelfinale:**

gegen *Festumer Wiesel* 17 zu 19

##### **Jaguar Joborn**

Nur der schlechteren Punktedifferenz wegen hatten die Joborner in der Qualifi-

## ANDERGASTISCHE SOELDNER WEITERHIN IM MITTELREICH

ANDERGAST. Der jüngste Krieg im Westen des Mittelreiches, der durch den Verzicht Invher ni Bennains, dem Reichsregenten Jast Gorsam von den Nordmarken den Lehenseid zu leisten, entstand, lockt immer mehr waffenfähige Männer aus Andergast in den Süden. Dies nahm der König höchstselbst zum Anlass, dies in geordnete Bahnen zu lenken. Es ist uns eine außerordentliche Ehre, mit der Verbreitung dieses Erlasses betraut worden zu sein. (ps)





kation nicht ihren zweiten andergaster Meistertitel errungen. Auch in der Endrunde wusste die Truppe zu gefallen. Durch eine tolle Aufholjagd in der zweiten Halbzeit konnten die *Jaguare* die großen *Löwen von Arivor* – immerhin der amtierende horasische Meister – in die Verlängerung zwingen. Dort aber musste die Mannschaft ihrem Kräfteverschleiß Tribut zollen und nach einem Dutzend tapfer abgewehrter Angriffe war die ehrenvolle Niederlage durch das Goldene Tor Tatsache.

### 1. Runde:

gegen *Löwen von Arivor* 22 zu 25 GT

### *Todeshörnchen Thurana*

Da *Edelmut Andergast* als Gastgeber gesetzt war, durfte die Immanprovinz Andergast in diesem Turnier gar drei Teilnehmer stellen und da es derzeit nur drei Immanmannschaften in Andergast gibt... Gegner der *Todeshörnchen* in ihrem ersten Endrundenturnier waren ausgerechnet die Nachbarn von *Ruhmreich Nostria*. Angefeuert von jedem wahrhaftigen Andergaster Zuschauer wuchsen die Thuraner über sich hinaus und gewannen gegen die harmlosen Nostrier ohne Probleme mit zehn Toren Unterschied. Im zweiten Spiel gegen die *Havena-Bullen* zeigten sich dann aber die Grenzen von Dorfmannschaften auf, denn trotz tapferer Gegenwehr gingen die *Hörnchen* sang- und klanglos unter.

### 1. Runde:

gegen *Ruhmreich Nostria* 16 zu 6

### Achtelfinale:

gegen *Havena-Bullen* 9 zu 22

### *Königstreu Salzerhaven*

Mit stolzeschwellter Brust und grossen Zielen war die Fünfzehn aus der Doppelstadt den Ingval hinaufgereist. Doch bereits nach dem ersten Spiel war Schluss: Gegen die unbekannteren *Marasken* aus dem fernen Khunchom fingen sich die Gelb-Grünen zu Spielbeginn einen zu grossen Rückstand ein um den Einzug ins Achtelfinale noch erzwingen zu können.

### 1. Runde:

gegen *Marasken Khunchom* 14 zu 20

### *Ruhmreich Nostria*

Nach der Grossen Seuche war der Meister von 1021 BF nur noch ein Schatten sei-

ner Selbst. Zum ersten Mal überhaupt ging die Meisterschaft an den provinziellen Rivalen Salzerhaven verloren, und auch an der Endrunde konnte die Mannschaft nicht überzeugen. Die hohe Niederlage gleich im ersten Spiel zeigt deutlich, dass die Rückkehr an die aventurische Imman Spitze ein langer und sehr steiniger Weg sein wird.

### 1. Runde:

gegen *Todeshörnchen Thurana* 6 zu 16

### *Orkan Thorwal*

Dank eines Freiloses in der ersten Runde musste der Rekordmeister erst im Achtelfinale ran, und gegen die Aussenseiter von den Zyklopeninseln gelang auch gleich ein standesgemässer Sieg, ehe es im Viertelfinale dann zum Knaller gegen den Erzrivalen aus Prem kam. Wie bereits in der Qualifikation war der *Orkan* in der ersten Halbzeit vor dem Premier Bremser-Bollwerk ein laues Lüftchen und wie das so ist, wenn man kein Glück hat, kommt auch noch Pech dazu, denn in Phileas „Korkfänger“ fanden die Thorwaler heute ihren Meister.

### 1. Runde:

Freilos

### Achtelfinale:

gegen *Hylailier Hammerhaie* 14 zu 3

### Viertelfinale:

gegen *Pottwal Prem* 11 zu 18

### *Pottwal Prem*

Die einzige Mannschaft aus den Ländern unter dem Westwind, die es unter die letzten Vier schaffte. Und dies in selten überzeugender Art und Weise, waren die launischen *Pottwale* in der Vergangenheit doch schon öfters an ihrer Unkonstanz gescheitert. Diese Jahr sollte aber alles stimmen: Als Aufwärmgegner im ersten Spiel kam der Exil-Tobrische Meister aus dem Greifenfurtschen gerade recht, und auch die kemische Spitzenmannschaft aus dem weit entfernten Khefu wurden ohne sonderliche Anstrengung bezwungen.

Das erste „echte“ Spiel bestritten die *Pottwale* im Viertelfinale gegen die Erzrivalen aus Thorwal. Mit einer simplen Haudrauf-und-lauf Taktik und massiver Abwehrarbeit wurde der grosse Bruder gleich zu Beginn des Spiels überrumpelt. Der Rest des Spiels war ausgeglichen, doch die *Pott-*

*wale* gerieten nie mehr in Gefahr, ihren früh erarbeiteten Vorsprung einzubüssen.

Statt der erwarteten *Havena-Bullen* trafen die *Pottwale* in der Vorschlusrunde aber überraschend auf die *Festumer Falken*. Dankend wurde das Geschenk Swafnirs angenommen und den Aussenseitern in einer unterhaltsamen, aber einseitigen Partie keine Chance gelassen. Im Grossen Endspiel trafen die *Pottwale* dann auf die *Kusliker Kavaliere* und Hunderte Andergaster Zuschauer, die die Fünfzehn aus der Heimatstadt ihres Königs begeistert und lautstark anfeuerten, zwei Ottas aus Prem sorgten dafür, dass zumindest vom Lärm her Gleichstand herrschte. Da *Pottwal* auf dem Weg ins Endspiel seine drei besten Verteidiger durch Verletzungen verloren hatte, bedeutete der Ausfall des hervorragenden Torstehers Phileas „Korkfänger“ noch vor der Pause die Vorentscheidung zuungunsten der thorwalschen Fünfzehn, die nunmehr seit 49 Jahren auf ihren dritten Meistertitel wartet.

### 1. Runde:

gegen *Münzenberger Murmeltiere* 31 zu 12

### Achtelfinale:

gegen *NIB Áchesa Khefu* 15 zu 5

### Viertelfinale:

gegen *Orkan Thorwal* 18 zu 11

### Halbfinale:

gegen *Festumer Falken* 22 zu 9

### Endspiel:

gegen *Kusliker Kavaliere* 10 zu 17

(fz)

Der vollständige Turnierbericht (41 Seiten, ZIP ca. 1 MB) ist als Download bei FanPro.com erhältlich, zu finden unter -> Downloads -> Sonstiges -> Sonstiges. Weitere Informationen über Aventuriens beliebteste Sportart gibt es unter [www.arutha.de/Imman-HP](http://www.arutha.de/Imman-HP), beim [Immanherold@yahoo.de](mailto:Immanherold@yahoo.de) oder für 2 Euro in Briefmarken bei

**Florian Zemp,  
Forstweg 67,  
CH-3012 Bern**

# Nostrische Kriegsposaune

## Ausgabe 8

### Der Hoftag zu Nostria

#### Ein Aufruf

Höret, höret!

Im Namen Ihrer Königlichen Majestät, Yolande II. Kasmyrin von Nostria, geben wir hiermit Kund und zu Wissen, dass die Bombasten des Reiches Nostria, als gleich auch die fürsteden Wojwoden, sich zum Adelsrat in der Capitale einzufinden haben, um gleichsam ausgelassen zu parlieren, des Reiches Zukunft zu disputieren, wie auch ihrer Herrscherin mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Zu diesem Behufe möge sich ein jeder Vasall, der unserer geliebten Königin direkte Lehenstreue geschworen oder noch zu schwören hat, am zehnten Tage des Herrn Boron in der Königsburg zu Nostria einfinden.

Gegeben von eigener Hand, am letzten Tage der donnernden Leuin im Jahre 1882 des Schwures am Stein Nosteria und 1028 nach dem Falle des vieltürmigen Bosparan

Toran vom Lichte, Königlicher Majordomus, Ritter zu Strachelweiher und zu Nostria, etc. pp.

#### Der Adel trifft ein

Nachdem zwölf Monde der Regentschaft ins Land gegangen waren, schickte sich die junge Königin Yolande II. an, ihre Bombasten, die höchsten Adligen des Landes, auf Burg Nostria zu versammeln, um gleichsam Rat einzuholen wie auch ihre Machtbasis durch Treueschwüre der wichtigsten Vasallen zu stärken. Dies schien auch bitter nötig, war doch der Widerstand gegen die nostrische Krone im vergangenen Götterlauf stetig angewachsen. Gerade der Landadel konnte wenig mit einer beinahe noch unmündigen Königin anfangen, die einer Nebenlinie des Hauses Kasmyrin entstammte und darüber hinaus magische Fähigkeiten aufweisen sollte. Nach Jahren der Lethargie hielt ein neuer Wind in Nostria Einzug, der nicht ungefährlich schien angesichts der weit verbreiteten Ablehnung jeder Veränderung. Botenreiter brachten den gesiegelten Aufruf zum Adelsrat in alle Teile des Königreiches, woraufhin auf Burg Nostria mit den Vorbereitungen das Warten darauf begann, wer denn zum Hoftag erscheinen würde. Besonderes Augenmerk fiel Graf Albio III. von Salza zu, der sich bisher beständig und unter Verwendung vielerlei Ausflüchte dieser Pflicht entziehen konnte. So wusste er sich nach Yolandes Thronantritt gleich dreimal mit Verweisen auf schlechtes Wetter, Krankheit und wich-

tige Verhandlungen zu entschuldigen. Schon munkelte man, dass die Hochzeit des Grafen jüngster Tochter just einen weiteren Vorwand für das persönliche Fernbleiben vom Hofe geben würde.

Als Erste ihres Standes traf schon am ersten Tag des Boron die Gräfin Melanoth in Nostria ein. Wiederum war sie so ihrer Kontrahentin Sania von Althagen zugekommen, die ihr weiterhin die Grafenwürde streitig machte. Nach einer kurzen Audienz beim Majordomus bezog das Gefolge Melanoths sein Quartier in der Burg, während selbige mitsamt einigen Leibwächtern im vornehmen Hotel *Nostrischer Hof* einkehrte. Die folgenden Abende sah man sie wiederholt in den verschiedenen Schänken der Stadt, wobei die *Rohrdommel* schon bald am stetigsten von ihr frequentiert wurde.

Weniger von ausgelassener Sorglosigkeit, denn von unruhiger Sorge war das Gesicht Graf Muragios gezeichnet. Nach seiner Ankunft sah man ihn unentwegt auf den Wällen der Burg auf- und abgehen, dabei wies er einen jeden Bittsteller rüde ab. In Erfahrung bringen ließ sich nur, dass er den Grafen von Salza noch vor seiner Abreise getroffen hatte, eine Zusammenkunft, so war zu vermuten, in der die Kluft zwischen

beiden Adligen tiefer getrieben ward. Damit fand auch die Debatte um den Grafen Albio neuen Anstoß. Der nicht geladene und trotzdem angereiste Ritter Jagio von Landerwall, dessen verbale Ausschweifungen gegen Salza ihm neben dem Vorwurf des Maulheldentums auch eine wachsende Anhängerschaft unter dem Küstenadel bescherten, sah seine Chance gekommen, sich nun in den Augen der Königin zu profilieren. Der erste Versuch scheiterte jedoch kläglich, als er versuchte, die im Hof der Wehrhaftigkeit versammelten Adligen vom Fringlasturm aus für seine Sache zu gewinnen. Da der Ritter Landerwall keine Erlaubnis dafür eingeholt hatte, war eine Handvoll Gardisten unter der Führung des königlichen Leibritters Rondred Sturmklänge schnell zur Stelle, um ihn auf den Boden der Tatsachen zurückzuholen. Bis zum Beginn des Hoftages musste er Quartiersarrest über sich ergehen lassen.

#### Ein Bankett, der Königin zur Ehr

Am zehnten Tage des Boron waren schließlich die Höchsten des Reiches auf Burg Nostria versammelt. Nicht eingetroffen war der Graf von Salza, und obzwar seine Vasallen ihn zu entschuldigen suchten, wuchs die Opposition gegen ihn weiter an. Seinem Unmut machte Muragio Anfinion von Kendrar mit folgenden Worten

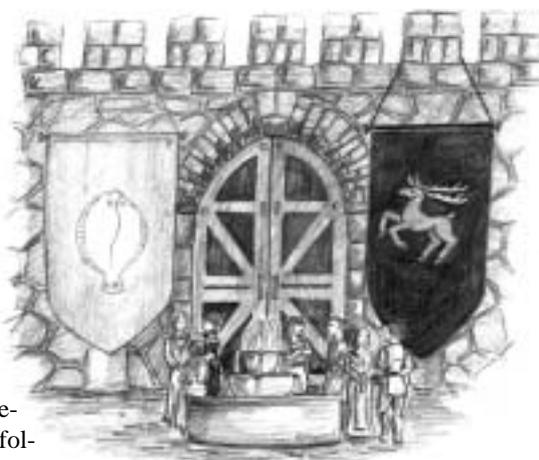


Luft: „Was auch immer auf Dere Bestand hat, das gründet auf Ehre und Treue. Um diese Werte schert sich Albio nicht, einzig um Reichtum und Größe seiner Stadt.“ Jagio von Landerwall dagegen hielt sich demonstrativ zurück, wenn ihm auch sein Zorn anzusehen war. Kläglich kam die Delegation der Grenzlande zu Andergast daher: zwei jungblütige Ritter und der Stadtvogt Arraneds sollten die einzigen Vertreter Thuraniens auf dem Hoftag bleiben.

Im Großen Thronsaal wartete eine erste Enttäuschung auf die versammelten Adligen, ließ doch die Königin durch ihren Majordomus Toran vom Lichte mitteilen, dass sie gedenke, ihre Vasallen erst am Abend zu empfangen. Die weniger auf Rückhaltung bedachten Adligen kommentierten diese Verlautbarung mit Schmährufen und wüsten Vergleichen zur Regentschaft Kasimirs. Nach einem ersten Austausch von Formalitäten, Höflichkeiten und Geschwätz zog sich der Adel in seine Gemächer zurück, um sich auf das bald folgende Bankett vorzubereiten. Zwar waren der Menschen viele auf der Burg versammelt, das riesige Areal wirkte trotzdem wenig belebt. Im aufziehenden Abend Schatten sah man sogar einige Gäste sich verlaufen, selbst die redlichen Bemühungen des Gesindes konnten nicht verhindern, dass immer wieder einige Personen für kurz oder lang verschwanden. Das eröffnende Bankett sollte zur achten Abendstunde im Saal der nostrischen Tafel stattfinden – tatsächlich kam es auch hier zu Verzögerungen, so dass der Adel erst zwei Stunden später zusammenfand.

Als schließlich ein jeder an seinem Platz saß, kündigten fünf Fanfaren das Kommen der Königin an. Mit klarer, durchdringender Stimme trug der Herold Arrio Radenus die vielen Titel Yolande Kasmyrins vor. Herein trat die Monarchin in den Saal leichten Schrittes, angetan in das zweiteilige Gewand nostrischer Edelfrauen aus Cotte und Oberkleid. Helles Blau und feines Silber, prachtvoll anzuschauen im Lichte der Kronleuchter und Kerzen, symbolisierten die Landesfarben. Auf dem Kopf trug sie den Kronreif der großen Fürstin Lysiane II.

Der Königin Kommen sorgte für reichlich Staunen unter den Anwesenden, sosehr waren die Bombasten und Fürstedlen gewöhnt, dass ihre Hoheit sie um viele Lebensjahre übertraf. Dies nahm wohl auch der Majordomus vom Lichte zur Kenntnis, der dem aufkommenden Gemurmel mit dem polternden Schlag seines Zeremonienstabs ein Ende setzte. Dann sprach der Herold die althergebrachte Huldigung der Königsdynastie: „An dem Tag, als am Stein von



Nosteria wir unsere Freiheit erklärten, da trat aus dem Kreis der Ehrwürdigen, der Unerschütterten und Tapferen Fringlas Kasmyrin hervor, ein Mann von edlem Geblüt, starkem Willen und reinem Herzen. Mit ihm und seinen Nachfahren zogen wir gegen die stets dräuende Gefahren in viele Kriege. Unzählige Gefahren und Prüfungen überwand wir, die Schlachten gewannen wir. Und so wollen wir es auch fürderhin halten, unter seiner Erbin, Yolande II. Hoch lebe die Königin! Hoch lebe die Herrin des Nostrischen Volkes, seine Hoffnung und Zukunft!“ Und hunderte Edelleute stimmten in diesen Sang mit ein.

Nur wenige Worte richtete die Königin an ihre Vasallen und dankte ihnen darin für ihr Kommen. „An diesem Abend wollen wir unsere Getreuen mit Speis und Trank bewirten, wie es eines guten Landesherren Pflicht und Ehre ist. Morgen soll denn die hohe Kunst der Politik gepflegt werden.“ So schloss sie ihre Rede wohl in dem Wissen, dass auch dieser Empfang Politikum und Prüfung ihrer Autorität war. Das Gelag stand ganz im Zeichen der Einigkeit, und

so waren auch die Speisen ausgewählt worden, die jede einen Landesteil symbolisierten. Natürlich war die Salzarele gleich in mehreren Gängen vertreten, aber auch *Thuranischer Rehrücken*, *Seenländer Wiesenrettich* und *Mirdiner Hollerbäckchen* standen auf den Tafeln bereit. Zum Abschluss, noch nach dem *Drakenburger Steinkuchen*, wurde Mastschwein aufgetragen und in großen Stücken serviert. „Damit der Andergaster nie vergisst, dass einst sein Land unserer Krone Untertan sein wird“, so besagt es die Tradition. Darob war Yolande ein gewisser Unmut anzusehen, ob des zähen Fleisches wegen oder aus anderen Gründen, das vermochte niemand mit Sicherheit zu sagen.

Nach dem ausgelassenen Mahl wurden Tafeln und Stühle durch die eifrige Dienerschaft zur Seite geschoben, um dem Aufspielen der Musikanten Platz zu machen, als gleich auch dem Tanz der Hohen Herrschaften. Schon stand der Barde Anselmas Pernstein – ein Neffe der berühmten Dichterin Delusia Perstein – bereit, die sehnstüchtige *Sonette des wehrhaften Thuraniens* vorzutragen. Da unterbrach ihn die helle Stimme eines Mannes, der versteckt im hinteren Winkel des Saales gegessen hatte. „Meine Herrin, lasst mich das Wort an euch richten.“ Das junge, edle Gesicht des Sprechenden war den meisten Anwesenden nicht vertraut. „Aldanio von Tommelsbrück, so mein Name, ein einfacher Ritter aus dem Ichensteckschen, das bin ich nur. Mich beflügelt der Wunsch, Euch einmal in die Augen zu blicken und...“, er kniete vor dem Thron nieder, „... ihre Majestät zu fragen, ob mir die Gunst zuteil wird, Euch zu ehelichen.“ Die Königin ließ sich mit einem Lächeln anmerken, dass diese Szene sie nicht unberührt gelassen hatte. „Wohl erlauben wir Euch, in Unsere Augen zu blicken, den zweiten Wunsch aber, den können wir nicht erfüllen“, sprach sie da. Als Aldanio mit traurig gesenktem Kopf auf seinen Platz zurück schlich, stand die Gräfin Melanoth urplötzlich auf und nahm ihm energisch am Arm. Den Rest des Abends verbrachte der Ritter an ihrer Seite, und auch als sie sich zurück in den Nostrischen Hof aufmachte, zog sie ihn mit. Zum ersten Tanzpartner hingegen kürte die Königin ihren Leibritter und



tat so der Diplomatie Genüge. Es folgte eine ausgelassene Feier, die dem dunklen Gemäuer ein Stück Leben zurückzugeben schien. Heimischer Knat und yaquirische Weine flossen in großer Menge, und manch ein standhafter Wojwod hielt bis in die frühen Morgenstunden durch, als die Gastgeberin und der Hof schon längst in ihren Betten lagen.

## Von den Beratungen

Am zweiten Tage, nach einem ebenfalls reichlichen Frühstück, versammelten sich Bombasten und Fürstedle im Großen Thronsaal, um ihrer Königin aufzuwarten. Jene, die am Tag der Krönung nicht anwesend waren, leisteten nun den Lehenseid und versicherten ewige Liebe und Treue dem Königreich und seiner Herrscherin. Dessen ungeachtet gestalteten sich die folgenden Gespräche unter den Höchsten des Reiches enorm schwierig. Der Landadel, auf seine Privilegien und Machterhaltung bedacht, wettete gegen jeden Versuch der Königin und ihres Majordomus, bindende Beschlüsse durchzusetzen. Stolz und Traditionsbewusstsein setzten jedem Versuch zur Umgestaltung eine Schranke vor. Gleichzeitig trafen hier langjährige Widersacher aufeinander, deren Fehden nun unter dem Deckmantel der Reichspolitik fortgeführt wurden. So sah Melanoth von Ingvalsrhoden sich zugleich den Ansprüchen der Sania von Althaghen als auch den Vorwürfen Darinios von Mirdins konfrontiert. Letzterer forderte die Herausgabe eines alten Erbstückes des Mirdiner Grafenhauses, das die Ingvalsrhoden angeblich vor zwei Generationen aus Burg Mirdin entwendet hätten „um eines Tages unser Land für sich zu beanspruchen“. Darinio war es aber auch, der als Gesandter seines machthungrigen Bruders von allen Seiten bedrängt wurde. Der Adels Ichensteck, während des Streits um Fiolbar noch untätig, forderte nun die Köpfe der Trutzbündler, deren Taten ja als Hochverrat an der Krone zu werten seien. Diese Vorwürfe nahm der Mirdiner Vogt zum Anlass, die Königin direkt in der Frage der Grafenwürde herauszufordern: „Als Kasimir III. unserer Familie unrechtmäßig den Waldgrafentitel entzog beging das Königshaus einen kaum wiedergutzumachenden Bruch mit seinen

ergebenen Vasallen. Nun kommt mit Eurer Majestät der unsägliche Zustand hinzu, dass entgegen der Tradition eine Frau die Mirdiner Grafenwürde innehält. Was glaubt Ihr, weshalb der Trutzbund sich einer wachsenden Unterstützung erfreut? Der mirdiner Adel hat endlich eingesehen, dass einzig unter unserer Familie Einigkeit herrschen kann.“ Die Königin hielt sowohl Mirdin als auch Ichensteck ihre Verfehlungen und mangelnde Lehentreue vor, die für unnötige Unruhe und Verwirrungen gesorgt hätten.

Gleichzeitig versprach sie, binnen sechs Monden die Grafenfrage zu klären.



Melanoth von  
Ingvalsrhoden

Nicht weniger dazu angetan, die erregten Gemüter zu besänftigen, waren die Diskussionen über den grausamen Überfall der Thorwaler auf Yoledamm und der brüchige Waffenstillstand mit Andergast. Schon forderten mehrere Bombasten einen Heerzug wider die Feinde des Königreiches, um diesen endgültig den Garaus zu machen. Marschallin Rondriane von Sappenstiel hörte sich das Gezeter mit unbewegter Miene an und erklärte schließlich, dass die Lage der Nostrischen Wehr wie auch die Zerstrittenheit des Adels derzeit jede Möglichkeit ausschließe, dauerhafte militärische Erfolge zu erringen. Diesem Urteil schloss sich die Königin an und erklärte, dass der

Hochadel die unbedingte Pflicht habe, nicht allein auf die Waffenfertigkeiten seiner ritterlichen Gefolgschaft zu achten haben, sondern auch auf deren Treue zum Königreich, andernfalls wäre jeder Versuch, den Feinden Nostrias entgegenzutreten ohnehin zum Scheitern verdammt.

Die Beratungen dieses Tages endete ohne Ergebnis – so ergaben sich neue Bündnisse und Feindschaften, es war dennoch nicht zu übersehen, dass feste Beschlüsse vorerst nicht möglich waren. Konspiratives Treiben schien in dieser Nacht die Burg einzunehmen, allenthalben schlichen verummumte Gestalten umher, und flüsternde Geräusche hallten durch die Säle, Flure und Geschosse. Als am nächsten Morgen das Thema der Abgaben zur Sprache kam, mussten die Bombasten ein langes Plädoyer des Majordomus über sich ergehen lassen, in dem dieser ausführlich seinen Unmut kundtat über die mangelnde Willigkeit zur Zusammenarbeit mit den königlichen Steuereintreibern. Unzählige Male sei es vorgekommen, dass die Gesandten der Zentralgewalt nicht nur unverrichteter Dinge von den Grafendomänen abziehen mussten, darüber hinaus waren sie immer wieder das Ziel von Anfeindungen und handfesten Drohungen. Im letzten Götterlauf seien zwei Steuereintreiber gar nicht erst nach Nostria zurückgekehrt. „Kein Wunder, werter Toran“, sprach da die Gräfin Ingvalsrhoden, „das Gold in ihren Taschen wog wohl schwerer als die Loyalität zum Königreich.“ Mit einem unterwürfigen Lächeln erwiderte der Majordomus, dass eben dieses Übel auch und gerade die höchsten Vasallen der Königin befallen habe.

## Salza und Nostria

Schließlich kündigte ein Bote das Kommen des mächtigsten Bombasten Nostrias an. Mit großem Gefolge, aber ohne übermäßigen Prunk marschierte Graf Albio in den großen Thronsaal und kniete unverwandt vor Yolande nieder, noch bevor ein Wort gesprochen war. Es folgten unangenehme Momente der Stille, die der Majordomus schließlich mit einem leichten Räuspern durchbrach. Er wies den Grafen an, den Lehenseid auf die Königin zu leisten, was dieser dann auch mit kräftiger Stimme



tat. Vielen seiner Gegner stand da Erstaunen ins Gesicht geschrieben, einigen wohl auch Enttäuschung. Unbeirrt ließ der Graf seiner Königin ein Geschenk überreichen: das filigrane Modell einer salzeraner Kogge, geschnitzt aus dem Holz der Steineiche. Königin Yolande dankte ihm, vergaß aber nicht, einen Tadel ob des bisherigen Fernbleibens auszusprechen. Ritter Jagio von Landerwall war dies wohl nicht genug, er zog die Klinge und forderte Satisfaktion für „die Toten Yoledamms, Opfer eurer Expansionsgelüste.“ Anstelle ihres Grafen trat ihm die Stadtvögtin Salzerhavens, Kysira Yanis von Salza, entgegen und erwiderte mit abfälligem Blick diese Herausforderung. „Glaubt Er wirklich, der mächtigste Vasall Ihrer Königin würde die Klinge mit einem prahlerischen Windhund kreuzen? Sein Verstand scheint mir vernebelt wie die Küste Trontsands am Herbstmorgen. Ein Duell soll der Wojwod kriegen, zur Mitternacht auf der Brücke des Fürsten Kaspomirs. Es wird mir eine Freude sein.“

Graf Albio stürzte sich in die Dispute, als würde sein Herzblut in dem Bemühen stecken, sie zu einem Erfolg zu führen. In ausladenden Worten führte er die salzeraner Position zu den verschiedenen Streitpunkten aus und sicherte der Königin jede Unterstützung zu, so „die Position unserer Grafschaft keine Beeinträchtigung erfährt.“ Nach der Schilderung eines Überfalls harbener Piraten auf salzerhavener Handelsschiffe fand auch das Garetische Kaiserreich Eingang in die Gespräche. Nur darf nicht unerwähnt bleiben, dass der Großteil des Landadels neben einer Unkenntnis der momentanen Situation auch wenig Interesse am südlichen Nachbarn offenbarte. Angesichts der verworrenen Lage im gesamten Mittelreich blieb es allgemeiner Konsens, keine Partei einzunehmen, wohl aber einen Gesandten zum Reichsregenten nach Elenvina zu entsenden. So verblieben einzig die Seenländer mit der Forderung, dem Königreich Albarnia Hilfe zu leisten. Die Marschallin Sappenstiel verwies sie darauf, dass ein solches Handeln einem Wojwoden offen stehe, solange es einer persönlichen Queste entspricht und nicht seinen Verpflichtungen oder den Interessen des Königreiches zuwiderläuft. Mit der Anwesenheit

Albios kam auch die thorwalsche Problematik wiederum zur Sprache. In einer flammenden Rede wetterte Graf Muragio gegen Eldgrimm und die Besetzung Kendrars und forderte, keine Schwäche zu zeigen. „Wir mögen heute nicht die Männer und Waffen haben, um Kendrar sicher in nostrische Obhut zurückzuführen. Soll dies aber bedeuten, gleich den Schulterchluss mit dem Feind zu suchen? Ich sage nein, denn dies bedeutet, das Rechtschaffenheit dem Opportunismus Platz macht.“ Bei diesen Worten traf sein unverhohlener Blick Graf Albio, der nur müde den Kopf schüttelte. Seine Antwort fiel kurz aus. „Ihr, Graf von Kendrar, habt Eure Ansichten zur Genüge klargestellt, und das nicht zum ersten Mal. Wie Ihr wissen solltet, mussten auch wir unsere Stadt einmal aufgegeben und thorwalschem Plündervolk überlassen. Und obwohl wir diese bittere Erfahrung teilen, so glaube ich nicht, dass wir in dieser in Bezug auf die Politik unseren nördlichen Nachbarn betreffend zu einer Übereinstimmung finden werden. Euch mag es Genugtuung verschaffen, im Schutze der Nacht über die Grenze zu setzen und thorwalsche Einrichtungen zu sabotieren, wir aber haben eine Stadt zu führen und müssen feinfühlig abwägen, sonst finden Prosperität und Sicherheit ein schnelles Ende. Was 1864 geschah darf sich nicht wiederholen. Salza muss stark sein, sonst wankt ganz Nostris.“ Auch wenn die beiden Kontrahenten daraufhin kein Wort mehr auf ihren Streit verwendeten, so blieb zu erwarten, dass dieser schon bald eine Fortsetzung finden würde.

Schlussendlich gelang es – vielleicht durch die Anwesenheit des Salzeraner Grafen, dessen Eloquenz manch weniger wortgewandten Bombasten zum Schweigen brachte – zumindest teilweise eine Einigung zu erzielen. Bestätigt und bekräftigt wurden mehrere königliche Regalien, darunter das Münzregalium, das Forst- und Jagdrecht und das Spolienrecht, daher der Anspruch auf den Nachlass verstorbener Geweihte. Weiterhin festgeschrieben wurde die Untastbarkeit königlichen Besitzes, insbesondere die verlassenen Landsitze des Hauses Kasmyrin sowie die Garnisonen der Nostrischen Wehr sind in diesem Zusam-

menhang zu nennen. Nicht durchsetzen konnte die Königin eine Neuordnung des Zollrechtes, so dass ihre Bombasten auch weiterhin über die Möglichkeit verfügen, die bisherigen Regelungen zu ihrem Vorteil auszulegen – was gerade einer handels-trächtigen Region wie Salza zugute kommt. Bezüglich Andergast wurde das Festhalten am Waffenstillstand betont, während Initiativen, die ein Zugehen auf den Erzfeind bedeuteten hätten, erwartungsgemäß keine größere Zustimmung fanden.

Nach der Fassung dieser Beschlüsse und dem anschließenden Umtrunk zogen sich des Abends nur wenige Adlige in ihre Gemächer zurück. Manch ein Bombast beriet sich weiter mit seinem Gefolge, andere nutzten diese Gelegenheit, um Freund und Feind aus vergangenen Tagen wieder zu sehen oder einfach nur in erlauchter Gesellschaft über die großen und kleinen Geschichten des Lebens zu debattieren. Auch in den Straßen der Stadt herrschte Hochbetrieb, so ließ der Salzeraner Graf am Kasmyrinplatz Bier ausschenken, im Namen der Königin fand dagegen in Verminshus ein Spectaculum statt. Zur Mitternachtsstunde traten die Salzerhavener Stadtvögtin und der Ritter von Landerwall ihr Duell auf der Kaspomirsbrücke an. Es war vereinbart worden, auf das erste Blut zu kämpfen, das Auftreten der Kontrahenten strafte dem aber Lügen. Heftige Schläge folgten auf kurz angetäuschte Finten, das leichte Klingspiel wich schnell ungestümen, kraftgeladenen Attacken. Erst als Jagio von Landerwall die Vögtin zu Boden schlug, nur um dann selbst aus Erschöpfung zu stürzen, fand das Duell ein Ende. Wohl sahen sich beide Parteien als Sieger, der Sekundant dagegen ließ verkünden, dass dies ein Unentschieden sei, und verhinderte damit wohl weiteres Blutvergießen.

Den Abschluss des Hoftages bildete zur Mittagsstunde des nächsten Tages eine Floßfahrt auf dem Tommel, in Erinnerung an die ersten Siedler des Landes unter Fringlas Kasmyrin. Wengleich es unter den von Westen her drohenden dunklen Regenwolken ein kurzes Erlebnis blieb und manch teure Gewandung reichlich durchnässt wurde, genossen die Anwesenden diese unge-



zwungene Gelegenheit, ihren Ahnen Ehre zu erweisen. Zu diesem Zeitpunkt waren die Salzeraner Delegation bereits auf dem Weg nach Norden – in der Tat sollte bereits in der nächsten Woche die Grafentochter Valibura den Traviabund eingehen. Die Vorwürfe gegen den Grafen sind nach dem Hoftag leiser geworden, aber nicht verstummt. Viele fragen sich, ob Albio von Salza nicht nur ein Lippenbekenntnis abgelegt hat, um insgeheim die Unabhängigkeit seiner Zwillingstadt vorzubereiten. Manch anderen Adligen hielt es dagegen länger in der Hauptstadt, und so herrschte bis Ende des Boronmondes noch eifriges Treiben auf Burg Nostria, bis schließlich mit dem ungewohnt heftig anbrechenden Winter wieder Stille und Kälte in dem alten Gemäuer Einzug hielten.

(jm)

## Der Adel und seine Agenda

Auf dem Hoftag des Jahres 1028 BF finden mehrere Handlungsstränge der nostrischen Politik ihre Fortsetzung. Dabei handelt es sich um Geschichten von offizieller, wie auch von inoffizieller Natur im Sinne des DSA-Kanons. Um einen Überblick behalten zu können sei auf Artikel verwiesen, die Hintergründe zu den Ereignissen und Figuren liefern. **AB** steht für AVENTURISCHER BOTE, **BE** für BELEMAN.

Die Blaue Keuche und das Ende Kasimirs IV. – Nostria in Not **AB 106**, In den Fängen der Seuche **BE 2**, Die Entscheidung der Marschallin **BE 2**

Die Krönung Yolandes II. – Der einsame Thron **AB 107**

Der Überfall auf Yoledamm – Thorwaler überfallen Küstenkloster! **AB 109**, Überfall auf Yoledamm! **BE 3**, Nach dem Sturm **BE 4** Graf Albios Politik – Thorwaler Drachenschiffe in Salzerhaven! **AB 99**, Frieden zwischen Nostria und Thorwal erneut in Gefahr? **AB 104**, Erblühendes Salza **BE 5**

Muragios verlorenes Erbe – Nostrier erobern Kendrar **AB 84**, Zahl(en)reiche Herrscher **AB 85**, Kendrar erobert **AB 98**

Der Mirdiner Feldzug – Scharmützel am Urfan **BE 2**, Tage des Hoffen und Bangens **BE 3**, Vom Ende großer Träume **BE 4**

Gräfin Melanoth – Unklare Verhältnisse in den Nordprovinzen **BE 2**, Und so ist es nun Melanoth **BE 3**

## Erbühendes Salza

SALZA, TRA 1882. Die Doppelstadt an der Ingvalmündung, wirtschaftliches Zentrum Nostrias und Residenz Graf Albios III., befindet sich weiterhin in stetigem Aufschwung. Durch die Verarbeitung und den Export von Steineichenholz, den Werft- und Fischereibetrieben sowie dem Umschlag von Waren aus den Landen des Nordens ist der Reichtum der Region stetig gewachsen. Graf Albio III. führt die Stadt mit phexgefälligem Weitblick und betreibt eine Politik der Überwindung von Gegensätzen. Horasiern und Thorwalern überließ er eigene Areale in Salzerhaven, Andergaster Händlern wird mit einem Klima der Verständigung begegnet. Nicht zu Unrecht gilt Salza als einer der wichtigsten Umschlagplätze an der Westküste des Kontinents. Schon die letzten Götterläufe brachten viele denkwürdigen Ereignisse: den Friedensschluss mit Thorwal und die Anlegung der *Drachenmeile* in Salzerhaven, die Befestigung der horasischen Kontorinsel, den Ausbau der Küstenstraße und die Erweiterung der Grafenresidenz.

Allein im letzten Götterlauf wuchs die Bevölkerung der Stadt um 452 Köpfe, vie-

le davon Nostrianer, die während und nach der Blauen Keuche im Norden des Königreiches Zuflucht suchten. Um diesen Neuankommelingen bei der Eingliederung zu helfen und dem unausweichlichen Eindringen krimineller Elemente zu begegnen, sind Stadtgarde und städtische Schreiber wohlgeordnet und gut geschult. Ein Beweis für ihre Durchsetzungsfähigkeit wurde erst jüngst wieder erbracht, als die Freudenmächtigen Salzerhavens dazu bewegt werden konnten, nicht weiter auf den Straßen herumzulungern, sondern ihre Kunden fürderhin einzig in Bordellen zu empfangen.

In den ersten Monden des Jahres 1882 konnte der umtriebige Graf weitere Erfolge feiern. So kam es im Efferd zur Eröffnung von Verhandlungen mit einer Gesandtschaft belhankaner Händler. Die *Stadt der Liebe* sah erst im letzten Götterlauf die Wahl eines neuen Oberhauptes, der Primesta Pervalia ya Terdilion, eine Verfechterin der Unabhängigkeit Belhankas von der gleichnamigen Grafschaft. So dient die Knüpfung von neuen Handelsbänden auch als politischer Akt, der diese wachsende Eigenständigkeit bekräftigen soll. Bezeichnend war

das Fernbleiben des Handelshauses ya Terdilion, das in enger Verbundenheit mit dem Grafenhaus Crasulet steht, von der Gesandtschaft.

Die Verhandlungen fanden unter persönlicher Teilnahme Graf Albios hinter verschlossenen Türen statt. Über einen Mond drang kein Wort über den Fortschritt der Gespräche an die Außenwelt. Äußerst reserviert hielten sich die Gesandten Belhankas und verließen die gräfliche Residenz kaum. Wie zu hören war, soll es weniger an den beiden Verhandlungspartnern gelegen haben, sondern an der nötigen Abstimmung mit den bereits ansässigen Händlern aus dem Horasreich, die ihre Position bedroht sahen. Zu einem erfolgreichen Abschluss kam es schließlich am 14. Travia, als der Herold Salzas verkünden konnte, dass die Grafschaft Salza, die Königlich Salzeraner Handelscompagnie und das Handelshaus Ya Eillinvir als Vertreter Belhankas ein gemeinsames Vertragswerk vollendet und gleichzeitig eine Einigung mit den Handelshäusern Kusliks und Grangors erzielt hatten. In dieser Übereinkunft wurde festgeschrieben, dass die Ya Eillinvir ein



# Nostrische Kriegsposaune

Kontor eröffnet - direkt an der Salzerhavener Promenade, um einen geeigneten Anlaufpunkt für alle Händler der Stadt zu bieten, die in Kontakt mit der horasischen Händlern treten wollen, und auch für jene, die einfach nur eine Geldeinlage vorzunehmen wünschen. Die Grafschaft Salza unterhält fürderhin eine ständige Gesandtschaft in Belhanka, um den Handelsverkehr mit dem Horasreich besser koordinieren zu können. Darüber hinaus enthält der Vertrag Regelungen zu Zollvergünstigungen, Rechtseinigungen und angestrebten Abnahmemargen, gültig für die nächsten zwölf Götterläufe.

Aufgrund heftiger Regenfälle konnte die Vertragsunterzeichnung nicht wie geplant auf dem Efferdplatz Salzerhavens vor den Augen der Stadtbürger vollzogen werden. So wurde denn die Versammlungshalle im Hauptkontor der KSHC für dieses Ereignis hergerichtet und einem ausgewählten Personenkreis der Eintritt erlaubt. Nachdem das komplette Werk noch einmal in aller Ausführlichkeit präsentiert wurde, setzten die Parteien ihre Signaturen unter selbiges. Nicht nehmen ließ es sich der Graf anschlie-

ßend, die liebevolle Dame Almya ya Eillinvir, Geweihte der Göttin Rahjas und Vertreterin des Handelshauses, um einen Tanz zu bitten. Dies leitete auch den festlichen Teil des Tages ein, war doch dem Commerz vorerst Genüge getan. Oder nicht ganz, liefen doch am Abend die drei Cabazzo-Karavellen, voran das Flaggschiff *Shanvira ya Eillinvir* unter dem Kommodore der eillinvir'schen Handelsflottille, Gustavo ya Eillinvir von Banchabspringe, in Salzerhaven ein, um eine symbolische Lieferung von Eröffnungsgeschenken zu überbringen. Mit diesem Vertragsabschluss beherbergt die Stadt Salza nun die ersten horasischen Bank in Nostria (das erste Bankhaus auf nostrischem Boden, eine Filiale der Nordlandbank, musste vor einigen Jahren nach einem Zerwürfnis mit dem Königshof schließen und dient nun als Mietskaserno). Über die Frage der Kontorleitung berät man sich derzeit noch in Belhanka, es steht zu erwarten, dass die Geschäfte zur Mitte des Götterlaufs hin aufgenommen werden.

Schon wenige Tage später gab es dann – in Abwesenheit des Grafen, der nach Nostria aufgebrochen war – das nächste

Ereignis feiern: in der größten Werft Salzerhavens lief die *Gräfin Gertlind* vom Stapel, das neue Flaggsschiff der Königlich Salzeraner Handelscompagnie. Die zweimastige, 30 Schritt lange Kogge trägt auch viele Elemente des bornländischen Holken, zu nennen sind die flach gehaltenen Trutzen sowie der größere Lagerraum, mit dem wesentlich umfangreichere Warenkontingente denn bisher geschifft werden können. Nach über zehn Monden Bauzeit wird sie nunmehr an der Nordwestküste zwischen Salza und Riva verkehren und damit die *Nordzinne* ablösen, die fortan unter dem neuen Namen *Stern der Sieben Winde* im Handel mit dem Horasreich und speziell der Stadt Belhanka Einsatz finden wird.

Salza, so zitiert man Albio III., ist ein lebendiges, vorbildhaftes Beispiel für die nostrische Schaffenskraft, wenn sie zu neuen Horizonten aufbricht. Und auch wenn Neider eifersüchtige Blicke auf die Stadt werfen, so darf man sich sicher sein, dass der Graf seiner Doppelstadt unbeirrt den Weg in die kommenden Götterläufe weisen wird.

(jm)

## Vampire auf Elgern-Scharten

BURG ELGERN-SCHARTEN, EFF 1882. Die Sonne hing wie eine reife Orange am Himmel und ihre letzten Strahlen vergoldeten die Umrisse der Burg. Morgen fand die Turney statt. Alena von Stippwitz-Sappenstiel, die Mutter des unmündigen Frankfreien, wusste, dass Kraven von Ichensteck ihr nur deshalb die Schirmherrschaft darüber zugeschoben hatte, damit sie sich beweisen konnte. Als ob sie das noch nötig hätte! Doch sie war Tobrierin, ein Flüchtling und zu allem Überfluss war ihr Vater zum Feind übergelaufen. Da mochten andere Leute eine gewisse Vorsicht von Nöten halten.

Als erst Reinwulf von Vinenheim, ihr Leibwächter, und dann auch noch Severin Korber, der Leibwächter ihres Sohnes, vor ihr auftauchten, entfuhr ihr ein erleichterter Seufzer. Rasch winkte sie die beiden in ihre Gemächer, um ungestört mit ihnen reden zu können. Dass Answin, ihr Halbbruder und Vater ihres Kindes, mit dem Kind am Morgen die Burg ver-

lassen hatte, weil er Angst vor weiteren Attentaten hatte, nahmen beide nicht mit Freude auf. Sie las Misstrauen gegen Answin in ihren Mienen.

Umso schwerer fiel ihr die nächste Mitteilung. Es hätte sie nicht verwundert, wenn Reinwulf sie nach der Nachricht verlassen hätte. Mit Tränen in den Augen sah sie ihm nach und fand sich auf einmal weinend in Severins Armen wieder. „Ihr liebt ihn“, flüsterte er ihr ins Ohr. Verwundert bemerkte sie, dass sie nickte. Es war falsch. Answin war der Vater ihres Kindes. Sie liebte ihn. Und sie liebte Reinwulf. Diese Dinge waren kompliziert. Es war Zeit, sich einfacheren Dingen zuzuwenden.

Beim Essen versuchte sie, mit Kraven und Robak zu reden. Answin hatte seltsame Neuigkeiten zu berichten gewusst. Dass es nicht nur Hinweise darauf gab, dass ihr Vater, sondern auch Robak von Bärengrund mit den Attentaten auf ihren Sohn zu tun hatte. Die Spur führte Answin zu einem Zehntwagen Robaks,

der überfallen wurde und einem Sterbenden, der flüsterte: „Ingvalsrohden will Elgern-Scharten.“ Sowohl Robak, als auch Kraven waren darüber erstaunt, und Kraven beglückwünschte sie dazu, dass Answin den jungen Lehnsherren in Sicherheit gebracht hatte.

Doch Ansätze zu Mutmaßungen gingen im Schrecken unter, der sie bald darauf ereilte. Kunibald und Raskra waren endlich eingetroffen. Raskra hatte eine Frau angefallen, die tot im Boronschrein lag. Sie selber ein Schatten ihrer selbst, mit Fangzähnen im Mund, ihr Geist nicht mehr sie selber. Entsetzt blickte Alena der Freundin ins starre Gesicht. Kunibald schien ihre tröstenden Worte kaum zu hören. Wegbringen wollte er die Gattin, auf dass ihre Seele gerettet werde.

Doch schon bald erhielt der Schrecken einen Namen: Vampire waren unter ihnen! Und niemand wusste, wie sie zu bannen waren. Sie bewegten sich anscheinend unerkannt auf der Burg und machten aus zwölfgöttergläubigen



Menschen Diener oder schlimmer noch – irresgleichen, gottlose Kreaturen. Selbst Arianna, Alenas treue Zofe, blieb nicht verschont. Ein Biss streckte sie in Alenas Gemächern nieder, als sie ihrer Herrin den Mantel holen wollte.

Die Nacht gipfelte in einem Mordanschlag Reinwulfs. Alena wollte gerade zu Bett gehen, als er sie plötzlich von hinten niederstreckte. Dunkelheit umgab sie, wich erst im Heilzimmer von ihr. Neben ihr erblickte sie Reinwulf, der schwer verletzt und halb von Sinnen auf einem anderen Feldbett lag. Ein Bann, durchfuhr es sie sofort. Ihr Vater konnte solche Dinge vollbringen. Sie musste jemanden von Reinwulfs Unschuld überzeugen, damit er sich um ihn kümmern konnte. Ihre Finger klammerten sich in Severins Hemd, ließen ihn nicht eher gehen, bis er ihr versprach, was sie wünschte.

Doch keiner der herbei geholten Geweihten und Magier schien ihm helfen zu können. Gramgebeugt ging Alena in ihre Gemächer schlafen, bemerkte erst dort, dass auch Arianna nicht bei ihr war, da man die Gebissenen zur Sicherheit der anderen Menschen im Turm eingesperrt hatte. Mit schlechtem Gewissen fiel sie endlich in einen unruhigen Schlaf, aus dem sie allzu bald wieder erwachte.

Arianna tauchte am Morgen wieder auf. Und wenig später erblickte Alena Reinwulf im Hofe mit einem der Burgwachen an seiner Seite, unbewaffnet. Severin teilte ihr mit, dass Reinwulf gesundet sei, man ihn jedoch zu ihrer Sicherheit bewachen ließ. Der Anblick

schmerzte sie. Doch sie musste sich um andere Dinge kümmern. Die Turney verlangte ihre Aufmerksamkeit. Lange überlegte sie, was Kraven wohl von ihr erwartete: die Turney aufgrund der Vampirplage abzusagen oder sie stattfinden zu lassen, um die Leute abzulenken. Ein Gespräch mit Arian von Cayan, der Lehnsverweserin, überzeugte sie davon, dass letzteres die bessere Variante zu sein schien.

Aufgrund fehlender Schiedsrichter rekrutierte sie kurzerhand Rondolf Witterstein, der zu Gast auf Freiersfüßen weilte, und Severin, sowie Falane und Sindar, die ihr schon in den Wochen vor dem Turney zur Hand gegangen waren. Mit recht wenigen Zuschauern fand man sich alsbald am Turneyplatz ein, wo als erstes der Waffengang mit Einhandwaffen für das gemeine Volk stattfand. Ein junger Mann in gelber Hose gewann recht überzeugend. Alena rätselte noch, ob er Thorwaler sei, da überreichte sie ihm auch schon das Preisgeld und den Heiltrank, den sie gestiftet hatte.

Danach fand der Wettstreit um den Posten des Wildhüters statt. Die Teilnehmer waren gerade beim Fährtenlesen angelangt, als jemand aus der Burg mit der Nachricht auftauchte, selbige sei von einem Herrn Wydthein eingenommen worden. Mit Grimm im Herzen brach Alena das Turney ab und marschierte Richtung Burg, gerade noch rechtzeitig, um zu sehen, wie einige Leute eine Vampirin, die Alena als Tänzerin kannte, niederstreckten und sie töten wollten. Im letzten Moment konnte sie ihnen Einhalt gebieten.

Energisch ging sie auf das Burgtor zu, um nach einem Geweihten zu verlangen, als man ihr den Eintritt verweigerte. Ohne sich darum zu kümmern, drückte sie sich an den verdutzten Wachen vorbei und fand sich plötzlich als Verfolgte auf dem Burghof wieder. Sie sah nur noch Cordovan von Donnerbach, den Rondrageweihten und brachte sich hinter seinem Rücken in Sicherheit. Plötzlich stand Reinwulf neben ihr, brachte die Situation ins Lot und sie aus der Burg hinaus in Sicherheit. Auch Severin war draußen mit einem Mal wieder neben ihr.

Ohne nachzudenken fiel Alena Reinwulf in die Arme und wies ihn an, sich das Schwert aus der Waffenkammer zu holen, das noch am Turnierplatz stand. Gerade rechtzeitig um Kraven dabei zu helfen, eine Schlachtreihe vor den Katakomben der Vampire aufzubauen, die man aus ihrem Versteck locken wollte. Gleichzeitig schien auch ein Ausfall des Herren Wydthein aus der Burg bevor zu stehen. So ging Alena zum Tor, um mit ihm einen Waffenstillstand auszuhandeln, was ihr auch gelang. Da griffen auch schon die Vampire an. Ihr Ziel war Kraven, der sie sich nur mit Mühe vom Halse halten konnte.

Mit einem Mal fand sich Alena mit einem Schwert in der Hand der Vampirin gegenüber. Deren Wunden schlossen sich gerade wieder. Verwundert blickte Alena die Frau an, die dann verschwand. Das schlimmste jedoch war, dass den Vampiren der Ausbruch geglückt war. Kravens Plan war fehlgeschlagen, er selber gebissen.

Erst später am Tag, als sich die Geweihten in der Burg zusammen fanden und Wydthein ihnen allen Einlass gewährte, kam etwas Licht ins Dunkel. Man brauchte das Holz eines Baumes, das jener Gottheit geheiligt war, von der die betreffenden Vampire verflucht worden waren, um sie mit einem Pflock aus selbigem Holz zu vernichten. Ein kurzer Marsch in den Wald sowie eine Plünderung der Möbel der Burg und der Waffenkammer verschaffte Alena und ihren Mannen beinahe alle benötigten Hölzer. Nur der Baum Sumus fehlte, und dieser war aber laut einer Inschrift in den Katakomben vonnöten, um den Meister der Vampire zu besiegen.

Der Abend dräute. Noch immer war keine wirksame Verteidigung der Burg ersonnen. Im Rittersaal versuchte Seine Gnaden Quendan von Silas vergeblich, seine Theorien wiederzugeben. Als auch Wydthein sich nicht darum kümmerte, schritt Alena ein. Sie ließ sich von Quendan alles Erforderliche erklären, überantwortete Thane die Pflöcke und ging in den

## Das Turnier auf Elgern-Scharten

Der obige Bericht schildert Ereignisse, die auf der Nostria III-Larp ausgespielt wurden. Burg Elgern-Scharten liegt in der gleichnamigen Frankfreischaft, die auch den Ort Elger umfasst. Lehenspflichtig ist der noch unmündige Frankfreie Answin d.J. von Sappenstiel-Stippwitz dem Flussgrafen von Ichensteck, der im entlegenen Neblingen residiert.

Kraven von Ichensteck	– Sohn des Flussgrafen, Turney-Ausrichter
Robak von Bäregrund	– ein Ritter aus dem Osten der Grafschaft
Der Herr von Wydthein	– ein Ritter aus Ingvalsrohden
Kunibald von Sappenstiel	– Vogt der Burg Harmlyn
Raskra von Sappenstiel	– seine Frau
Arianna von Gelderstein	– Zofe Alenas
Severin Korber	– Leibwächter von Answin jr.
Reinwulf von Vinenheim	– Leibwächter von Alena
Falane	– Schreiberin
Sindar	– Zimmermannsgeselle
Anders Jungruft	– Turniervogt
Arian von Cayan	– Lehnsverweserin Kravens



Burghof, um sich bisher ungebissene Streiter zu holen, die die Pflöcke führen sollten. Die Pflöcke waren fast alle verteilt, als jemand mit der Nachricht erschien, am Peraineschrein seien Blitze zu sehen gewesen.

Nun war es anscheinend soweit. Kurze Zeit später fand sich die Dame Alena mit Reinwulfs Lederwams gerüstet und einem Schwert in der Hand zwischen den Streitern der Burg am Peraineschrein wieder im Kampf gegen die Vampire. Die Übermacht lag auf Seite der Vampire. Selbst Anders Junggruft, Rondrianes Leibsekretär befand sich auf der Gegenseite.

Doch so fehl am Platze Alena sich auch fühlte, es fühlte sich gleichzeitig irgendwie richtig an. Als sei sie endlich dort angelangt, wo sie hingehörte. Selbst in Cordovans Schlachtgesang fiel sie ein, so als kenne sie ihn von früher. Der Gedanke verwirrte sie. Dann stand der erste Vampir vor ihr und sie hörte ihn zischen: „Wo ist die Rondrafrau?“ Es gab aber keine weibliche Geweihte der Rondra auf der Burg. Das Gesagte brachte sie aus dem Tritt. Ein Hieb traf sie. Dann umging sie Dunkelheit...

...bis Alena in Anders Gesicht blickte. Im ersten Reflex wollte sie den Pflöck, den sie immer noch in der Hand hielt, in seine Brust rammen, da begriff sie, dass er nicht mehr unter dem Bann der Vampire stand. Zwischen Se-

verin und Reinwulf wankte sie zurück in die Burg ins Heilerzimmer, welches von den Schreien der Verwundeten widerhallte. Als Arian Alena zutrug, dass man noch Streiter suche, um die Katakomben aufzusuchen, um den entkommenen Meister der Vampire zu suchen, schleppte sie sich mit Reinwulf und Severin zum Eingang.

Eine Stimme sagte ihr, dass sie sich darum kümmern musste – um jeden Preis, und sie konnte sie nicht zum Schweigen bringen. Doch das Seil des Aufzugs riss und Arian von Cayan selbst musste sich um Ersatz kümmern. Wenn auch bald darauf ein Trupp von Kämpfern und Geweihten aus den Katakomben auftauchte, um zu verkünden, dass der Meister der Vampire und seine Dame vernichtet waren. Nur drei oder vier der Vampire waren entkommen.

So ging dieser lange Tag endlich zu Ende. Am nächsten Morgen übergab Alena den neuen Herrn der Burg und sagte kurzerhand den Bardenwettstreit an, der am vorherigen Abend aufgrund der Vampirplage verschoben werden musste. Mit Freuden übergab sie das Preisgeld und das Liederbuch, das sie zusammen gesammelt hatte an die beiden Gewinnerinnen. Ihr Lied hatte sie doch wahrhaftig zu Tränen gerührt. Und auch den Pfeil des berühmten Pfeilmachers Gernot Bogensang konnte sie samt Preisgeld endlich dem Gewinner des Wildhü-

terwettstreits übergeben, Huisdorn dem Jäger.

Doch trotz all der Anstrengungen war das Lehen für ihren Sohn verloren. Wie es schien, hatte der Herr von Wydthein ein Dokument, das seinen Anspruch untermauerte. Kraven selbst jedoch versprach Alena, den Streit vor die Königin zu tragen, auf dass sie richten möge. Mehr noch, er lud sie sogar auf seine Burg ein, solange die Sache nicht geklärt war, damit sie nicht mit ihrem Sohn auf Elgern-Scharten unter einem Dach mit dem Herrn Wydthein weilen musste. Kravens Freundlichkeit im Gegensatz zu seiner vorherigen ablehnenden Haltung war nicht zu übersehen, und so dankte Alena im Stillen für die Ereignisse, die wohl dazu beigetragen hatten, ihr Ansehen bei ihm ins rechte Licht zu rücken.

Doch umso mehr fürchtete sie, er könne erfahren, was sie in der Aufregung der vergangenen Tage vor ihm geheim halten konnte. Sie wusste, dass es falsch war, Kraven etwas vorzumachen. Sie wusste auch, dass ihn die Kenntnis ihres kleinen Geheimnisses vollends in Rage bringen würde. Es war falsch, sagte eine kleine Stimme in ihr, nicht nur Reinwulfs wegen sondern auch deines Kindes wegen und deinetwegen. Doch wie konnte sich etwas, was sich nun so falsch anfühlte, noch vor ein paar Tagen so richtig erschienen sein?

(pj)

## Nostrische Heymatkundt

### Das Seenland

Gegeben zu Kendrar, Travia 1882

Lieber Herr Zollmeister,

es ist gar eine Wohltat für mich zu hören, dass mein seit jeher bescheidener Name den Weg in das Eurige Redaktionshaus zu Nostrria gefunden hat. Es gereicht mir somit zur Ehre, der geneigten Leserschaft nach Eurer Anfrage an einem Stück meines Herzblutes teilhaben zu lassen. Wie bereits in meinem letzten Brief gesagt beschäftigt sich meine Wenigkeit seit nunmehr 21 Götterläufen mit den Eigenarten der nostrischen Regionalkultur und ihren Gebräuchen. Dazu gehört auch ein fundiertes Wissen über die Flora und Fauna unseres geliebten Königreichs.

Beginnen will ich nun im tiefsten Süden unserer Heimat, im Nostrischen Seenland. Das Seenland ist eine Seenplatte, die im Norden

bis zum Tommel entlang reicht und im Süden in die Havener Marschen übergeht. Im Westen beginnt es direkt am Meer der Sieben Winde und endet im Osten an der Gemhar im Bredenhagschen, somit gehört diese Landschaft auch zum Königreich Albarnia. Die politische Grenze verläuft in etwa, das lässt sich nicht so genau sagen, von Gemharsmund zum Yennalin und von dort zur Küste nach Lyngwyn. Eine feste Grenzziehung ist in diesen Gefilden eine reine Makulatur, da sich die Bewohner beider Seiten sehr nahe stehen und die typisch Seenländer Schäfersfamilien über das ganze Gebiet verstreut leben. Zwielligtliche Kollegen sprechen deshalb verleumderisch davon, das die Abgeschiedenheit und der begrenzte Sozialkontakt der Schäfer untereinander das Blut verdünnt hat und deshalb viele von ihnen tumb zur Welt kämen. In meinen Augen natürlich eine bodenlose Frechheit! Nun gut, ich schweife ab.

Im gesamten Gebiet wird ein leicht verändertes Garethi gesprochen. In Nostrria

wird dieser Dialekt Seenländer Platt genannt, ein gar vortreffliches Wortspiel, will ich meinen. Durch die allzu lange Herrschaft unseres Königs Kasimirs entfernten sich die Dialekte in Nostrria und Varnyth sehr von der Sprechweise der Landbevölkerung. Dies hängt wohl vor allem mit der generellen Mundfaulheit der Seenländer zusammen. Seit jeher wird dort versucht mit möglichst wenig Worten viel auszusagen. Das hat natürlich mit der Zeit zu einem teilweise spezialisierten Wortschatz geführt, was die folgenden Beispiele zeigen. So gehören zum Platt Wörter wie Diek (Teich), Dwarg (Zwerg), Höker (Händler) und Kröger für Wirt. Hingegen wird in der einzigen Stadt der Region, dem gebeutelten Nostrria, ein Garethi gesprochen, das stärker der Sprache Albarnias ähnelt.

Nun zu den Menschen und ihrem täglichen Broterwerb. Der Seenländer hat nicht viel und selbst davon hat er wenig, heißt es im Volksmund. Was jedoch wahr ist, dass die Seenländer nur im geringen Maße Landwirtschaft



betreiben können. Salzige Böden und zu starke Regenfälle lassen nicht viel gedeihen. Dafür hat man sich aber die eigenen Rohstoffe zu Nutzen gemacht. Nicht jeder Salzeraner weiß, dass seine Süßwasserfische und die Wolle seiner Kleidung aus dem tiefen Süden des Landes kommen. Der Seenländer ernährt sich von Fisch, Schafsfleisch und Wildgeflügel. Oft finden auch Wurzelkraut und Wildfarne den Weg auf den Speisetisch. In Notzeiten werden auch Nagetiere wie die Nostrische Biebratte gejagt. Dass er sich aber vom Torf ernährt, den es im Seenland zuhauf gibt, muss wohl ein thuranisches Märchen bleiben. Den Torf sticht man lieber und verschifft ihn mit Treidelkähnen ins Binnenland und mit Hochseeschiffen bis in die Hauptstadt der Nordleute. Als letztes wichtiges Handelsgut gilt das weiche Holz der Birken. Es wird vornehmlich zum Schnitzen benutzt. In Nostristadt sind viele Eingangstüren und Dächer mit Seenländer Holz verziert, da es sich viel leichter bearbeiten lässt als das harte Steineichenholz der Thuraniern.

Der Seenländer lebt von der Hand in den Mund, sagt man, doch ist es nicht immer leicht die zappelnde Salzrele in der Hand zu halten, nicht? Man verzeihe mir die metaphorische Ausdrucksweise. Fisch und andere Spezialitäten der Gewässer des Seenlandes stellen die Hauptnahrungsquelle der Seenländer dar. Der Tommel ist reich an Nostrischen Seeblingen, Zander, Hecht und der abscheulich schmeckenden Gnitze. In den Seen findet man wendige Schleien, uralte Karpfen und

Dumblinger in Hülle und Fülle. Nur Raubfische wie der Waller sorgen dafür, dass die Gewässer vor lauter Fischen nicht übergehen. Ganz besondere Bedeutung hat der Stichling für die Seenländer. Anderorts verschmäht, hat er sich im Laufe der Jahre als wahre Regionalspeise etabliert. So kann ich persönlich ein Gericht empfehlen, in dem junge Stichlinge, mit Elbenfarnstreifen und Knat in der Pfanne gebraten werden, köstlich, sag ich euch. Ihr müsst unbedingt einmal nach Kendrar kommen, ein Freund von mir macht die besten Fische in ganz Nostristadt, so wir die Stadt noch als unser zählen. Köstlichkeiten wie Tommelhecht mit einer Soße aus Knat und Salzrüben. Ihr werdet begeistert sein.

Zumindest um den Bogen zu schlagen, bevor ich in ganz verliere, möchte ich manchmal glauben, das der Seenländer deshalb angeblich von der Hand in den Mund lebt, weil er sich bei einem solchen Vorrat an Fischen keine künstlichen Vorräte lagern muss. Schlechte Ernten beweisen aber allzu oft das Gegenteil. Gewässer gibt es zuhauf in dieser feuchten Gegend. Die größten dürften auf unserer Seite wohl der Finbairsee und der bereits genannte Yannalin sein. Der Sydersee, die beiden Sander Seen und der Finsterwasser haben lediglich regionale Bedeutung. So liegt an letzterem einer der ältesten Henkersplätze Nostristads.

Kommen wir nun zu den Waldgebieten des Seenlandes. Viel Wald gibt's dort wahrlich nicht. Außer einem großen Forstgebiet an den Sander Seen, dem Taynwald, dem Faermentann

und den drei Varnyther Wäldern muss die Region als offenes Gelände bezeichnet werden. Geprägt von Birken-, Eschen- und Buchenhainen die sich mit Marschland und Sümpfen um die Gewässer verteilen, ist das Nostrische Seenland wohl der größte waldfreie Flecken in unserem Königreich. Dafür findet man nirgends so viele essbare Sträucher und Beeren. Auch finden sich große Kräutergebiete, die ein Auskommen durch Kräutersammeln ermöglichen. In den Sümpfen sieht es natürlich anders aus. Auch dort kann man eine Vielzahl von Kräutern finden, doch ist es mir lieber zuhause an meinem warmen Ofen zu sitzen, als sich in den Mooren und Sümpfen mit allerlei Krankheiten und Fiebern herumzuschlagen. Liebe Leser, seit also gewarnt! Umkreist die Sümpfe so gut es geht. Außerhalb der großen Wälder muss der Seenländer somit auch auf Wildfleisch verzichten. Außer Karnickeln in Hülle und Fülle geben die weiten Grasländer nicht viel her zum Jagen. In den Wäldern aber, unter den Kronen von Weißtannen und Birken findet man genügend Kleinwild und manchmal sogar ein Exemplar des gewaltigen Nostrischen Kronenhirsches.

Somit beende ich meinen Exkurs über das Seenland und seine Bewohner und danke recht herzlich für Ihre Aufmerksamkeit. Lieber Herr Zollmeister, es würde mich freuen wenn sie sich beizeiten wieder einmal bei mir erkundigen und mir das von ihnen hochgelobte Rezept für Mirdiner Allerlei alsbald zusenden könnten.

Ihr Frenghion Kasparbald (mk)

## Ein Neubeginn in Nostristadt, Teil III

Werter Bruder,

viele Monde sind ins Land gegangen, seit wir uns das letzte Mal sahen. Es war dies eine bange Zeit, in der sich die Ereignisse überschlugen und mich aus der geliebten Heimat fortführten. Den Anfang setzte die Erbschaft Onkel Litprands, die du mir zur Gänze überliebst. Die Reise ins Nostrische trat ich mit wenig Zuversicht an, waren doch Gerüchte von den Verheerungen in dem kleinen Königreich bis nach Elenvina gedrungen. Eines besseren belehrten mich zumindest die ländlichen Gebiete, die von der Seuche unangestastet geblieben waren. Am Tommel glich die Landschaft den Tälern des Großen Flusses, wenn sie sich auch nicht messen kann mit der Imposanz der Steilfelsen an der Zwergenpforte und der Lieblichkeit, die den Elenviner Wiesen zu eigen ist. Wie ich mich der Küste näherte, trat anstelle der Wälder zunehmend offenes Land, durchflossen von vielen Seen und Flüssen, untermalt von einer Einsamkeit, die große Ruhe verspricht, wenn man sich nur Zeit nimmt.

Mich aber führte der Weg in die Hauptstadt, so dass tiefere Gedanken über das Wesen der nostrischen Lande vorerst zurückstehen mussten.

An dieser Stelle möchte ich mir einen Einschub erlauben: zusammen mit diesem Brief findest du einige Aufzeichnungen, die meine ersten Eindrücke von der Stadt und dem Haus unseres Onkels beschreiben. Lange blieb ich nicht in der Stadt. Denn schon bald kam ich zu dem Entschluss, die Gelegenheit zu nutzen und nach Albernia zu reisen, um auszukundschaften, welche Möglichkeiten für unseren Brauereibetrieb dort bestanden. Du weißt ja von diesem schrecklichen Gebräu, das weiter unten am Großen Fluss als Bier verkauft wird. Zwei Tage nach Ankunft verließ ich Nostristadt auch wieder mit gemischten Gefühlen.

Wie töricht von mir, damals nicht den Weg zurück in die Nordmarken anzutreten. So fuhr ich also auf einem kleinen Karren die Küste entlang nach Havena. Wie immer war die Stadt von unerträglicher Geschäftigkeit geprägt, genau das richtige Klima, um



sich nach neuen Handelsgelegenheiten umzuschauen. Die Anschläge der örtlichen Gazette las ich aufmerksam, dabei erfuhr ich zum ersten Mal von den grausamen Angriffen, die Vernichtung in das Herz des Reiches trugen. Neben wilden Gerüchten war jedoch zunächst nichts Konkretes in Erfahrung zu bringen. Ich wandte mich an die Gilde der Wirtsleute, deren Oberhaupt Ryan Dennard meinen Anfragen sehr reserviert begegnete. Hätte ich doch nur meinen Verstand eingesetzt, mir wäre klar geworden, dass dieses Verhalten kein Ausdruck bürgerlichen Stolzes war, sondern meiner Herkunft galt. Die nächsten Tage gaben mir wiederholt Gelegenheit, die Missgunst der Alberner zu spüren. In die sich immer mehr verdichtenden Meldungen vom Falle Wehrheims und Gareths mischte nun zunehmender Hass gegenüber unserem ureigenen Herzog, Jast Gorsam vom Großen Fluss. Gar unerhörliche Dinge berichtete man mir, anscheinend glaubte ein jeder, der Herzog wolle die Herrschaft über Albemia und Havena erlangen. Wohl jede Schlechtigkeit trauten ihm die Marktweiber zu, und dass obzwar sie nicht einmal seinen Namen wussten! Sie sprachen von ihm als Just Grausam, eine grausame Verballhornung fürwahr. Welch Schande, dass in Albemia die Taten großer Herrscher des Reiches einzig im Possentheater Vermittlung finden.

Auf dem Platz des göttlichen Kaisers Hal, direkt vor der Residenz der Königin, war eine große Menschenmasse versammelt. Sie lauschte aufmerksam einem wohlgekleideten Mann, der eine Schmährede wider unseren Herzog führte. Zurückblickend wäre es sicher klüger gewesen, sich nicht einzumischen. Doch konnte ich diesen anzüglichen Beleidigungen, allesamt völlig aus der Luft gegriffen, nicht länger zuhören, und so unterbrach ich den Redner und forderte ihn auf, seine lügnerische Rede doch bitte zu unterlassen. „Da schaut, ein Mordmärker“, stachelte er seine Zuhörer an, woraufhin ich ihn energisch korrigierte und ihn nochmals bat, seine Lügen zu unterlassen. Doch keinen Nutzen brachte mein Tun, mehrere Männer und Frauen lösten sich aus der Menge, wohl um mich mit Schlägen zum Schweigen zu bringen, worauf mir nichts blieb, als den Platz schnell zu verlassen.

Des Abends, noch vor der Madastunde, versammelte sich ein Pöbel unter dem Fenster meines Zimmers im *Walfisch*. Mit wütenden Rufen forderten sie mich auf, herunterzukommen und für meine mordmärkischen Frechheiten, wie sie es ausdrückten, zu bezahlen. Schon stürmte das erste Gesindel die Schänke, und bevor ich reagieren konnte auch mein Quartier. Den ersten schlug ich mit einem Krug nieder, dem zweiten dann, ein stinkender Hüne in Schifferkleidung, entkam ich nur mit einem hastigen Sprung zur Tür. Im Schankraum herrschte nun Aufruhr, einzig der Wirt stand gleichmütig hinter dem Tresen, ohne den Anschein zu machen, eingreifen zu wollen. Es blieb mir denn auch nichts anderes übrig, als unter Zurücklassung meines Reisegepäckes in aller Schnelle durch die Hintertür zu fliehen. Ja, das hättest du nicht geglaubt, wie gewandt der gute Peradan an diesem Tag seinen Gegnern entfleuchte. Durch viele Seitengassen bahnte ich mir den Weg zum Stadttor, und den Göttern sei gedankt, dass die Wachen mich trotz der späten Stunde noch passieren ließen.

Die Ereignisse in Havena machten mir klar, dass in Albemia keine Sicherheit für einen Nordmärker zu finden war. Sollte die Königin tatsächlich das Reich verraten haben, dann würde bald Krieg herrschen. Nach Südosten, in Richtung Elenvina, würde ich über

eine Woche brauchen, länger noch nach Gratenfels, wo ich die letzten Monde tätig gewesen war. Der schnellste Weg aus dem Land führte in Richtung Norden, durch das menschenarme Seenland nach Nostria, wohin ich mich dann auch aufmachte. Glücklicherweise war der Hass auf alles Nordmärkische nicht in den Ort Nordhag gelangt, so dass ich dort nach einer Nacht und einem Tag der Reise meine erschöpften Knochen in der Herberge entspannen konnte. Nach zwei weiteren Tagen war Nostria erreicht.

Trotz des Sommers lag die Stadt unter tiefen Wolken, die fast bis auf die Burg niedergesunken schienen. In den engen Gassen herrschte wohlige Kühle, auch wenn das Umfeld weniger dazu angetan war, eine heimelige Atmosphäre zu schaffen. Die Nachwirkungen der Seuche waren noch immer allgegenwärtig, fast schien es, als sei die Stadt in den wenigen Tagen meiner Abwesenheit noch weiter heruntergekommen. Argwöhnische Blicke wurden mir zu geworfen, lumpige Gestalten schielten gierig auf eventuelle Besitztümer an meinem Leib, doch die waren in Havena verloren gegangen. An der Fürstenstiege hingegen hielt sich eine erhabene Würde, die von den nicht lange zurückliegenden besseren Tagen erzählte.

Drei voller Tage bedurfte es, das Haus von Unrat und Gerümpel frei zu räumen und es einigermaßen wohnlich einzurichten. Glücklicherweise halfen mir dabei mehrere Nachbarn, und auch Tarsina, mit der ich schon während meines ersten Aufenthaltes einen erheiterten Abend verbracht hatte. Nein, Bruder, Rahja opferten wir damals nicht, und auch wenn wir uns näher gekommen sind, so spreche ich doch von ihr nur als einer guten Freundin. Der Verkauf einiger Möbelstücke und Antiquarien aus dem Haus brachte mir genügend Geld ein, um zunächst für einige Wochen auszukommen. Da ich dank meiner Erbschaftsurkunde glaubhaft darlegen konnte, ein Bürger der Stadt Elenvina und kein flüchtiger Bauer aus der nostrischen Provinz zu sein, wurde mir das Aufenthaltsrecht innerhalb der Stadtmauern gewährt. Du magst dich fragen, warum ich dies tat. Meine Krämerseele sehnte sich einfach nach der Möglichkeit, neue Territorien zu erschließen. Und nachdem Havena für mich gestorben war, fiel nun die Wahl auf Nostria. Immerhin, ein ganzes Haus befand sich in meinem Besitz, einen besseren Start konnte ich mir nicht wünschen.

Wann es mich zurück in die Nordmarken führt, das vermag ich nicht zu sagen. Nostria bietet viele Gelegenheiten, auch für eine geschäftige Seele wie die meine. Hast du schon einmal vom Knat gehört? Wohl kaum, es ist ein Gebräu, dem angeblich Spinat hinzugefügt wird. Und glaube es oder nicht, es gilt hierzulande als Bier! Den Trinkgebräuchen der Nostrianer werde ich wohl die nächsten Wochen widmen, vielleicht findet sich ja in diesem Studium eine Idee für neue Braumischungen. Auf deine Antwort warte ich hoffnungsvoll, auch wenn sie nun einen langen Weg nehmen muss. Stimmt es, dass unser Herzog nun Reichsregent ist? Ich möchte es fast nicht glauben, aber so versichert man mir. Vergesse ja nicht zu schreiben, wie es um deine Frau und Kinder steht, und bestelle ihnen Grüße aus Nostria.

Möge der Herr Praios dein Werk segnen und Travia ihre schützende Hand über Haus und Familie halten!

Peradan Dibheim, gegeben zu Nostria am 20. Tage des Efferd im 35. Götterlauf der Regentschaft Kaiser Hals (jm)



## Die Königlich Salzaraner Handelscompagnie (KSHC)

Die KSHC ist der größte Händlerverein Nostrias, aventurienweit gehört sie eher zu den kleineren Gesellschaften. Vor vier Jahrzehnten entstand sie aus einem Beschluss der salzaraner Handelszunft heraus, zum Schutz gegen Überfälle gemeinsame Überland- und Seefahrten zu organisieren. Von ihrem Heimathafen Salza aus befahren ihre Schiffe inzwischen die West- und Nordküste von Riva bis Drôl, selten auch hinunter bis Brabak. Die Schiffe der KSHC werden überwiegend zum Transport gepökelter Salzarele in die großen Städte an der Westküste des Kontinents eingesetzt. Daneben handelt man auch mit den Blättern des Nostria-Ahorns und dessen Stämmen, Kreide von den Kalkfelsen bei Hallerû, Salz und natürlich mit den in Salza umgeschlagenen Steineichenstämmen. Die seltenen, jedoch lukrativen Fahrten an der thorwalschen Küste entlang bis nach Riva konnten erst in jüngster Zeit nach einer Einigung zwischen Hetmann Eldgrimm dem Langen und Graf Albio III. von Salza wieder aufgenommen werden. Auch betätigt sich die KSHC im Handel zwischen Thorwalern und Horasiern, da der direkte Warenverkehr zwischen den Ländern weiterhin in geringem

Maße stattfindet.

Die Organisation und Koordination der KSHC liegt in der Hand des Compagnie-Rates, der sich aus den bedeutendsten Handelsherren der Stadt und den Honoratioren der Grafschaft zusammensetzt. Mitglieder der Compagnie zahlen neben einer jährlichen Festsumme auch einen Anteil ihres Umsatzes in die Gemeinkasse, der je nach gehandelter Ware differiert. Trotz des Zusatzes ‚Königlich‘ im Namen fühlt man sich dem Herrscherhaus nur wenig verbunden, dafür sorgt alleine schon der enorme Einfluss Graf Albios.

**Beziehungen:** ansehnlich (in Nostria)

**Finanzkraft:** ansehnlich

**Verwendung im Spiel:** die KSHC eignet sich vor allem als Auftraggeberin, z.B. wenn es gilt erneut aufflammende Streitigkeiten zwischen Nostria und Andergast im Keim zu ersticken oder um den stetigen Strom der Steineichen aufrecht zu erhalten. Zudem werden für die Handelsfahrten immer wieder welterfahrene Reisende als Begleiter angeworben.

## Bankhaus ya Eillinvir zu Belhanka und Drôl

„Prachtvoll anzuschauen sind sie allesamt, die Bankhäuser und Handelskontore zu Belhanka. Ihre Namen atmen den Geist von Vornehmheit und alteingesessenem Geldadel. Besonders imposant aber das Verwaltungsgebäude des Hauses ya Eillinvir: Marmor erhebt sich die Fassade des prunkvollen Handelskontors, doch ist der besondere Schmuck die Fensterfront, die mit ihrer Buntverglasung mit den sprechenden Bildern geradezu an die Erhabenheit eines Tempels erinnert – eines Tempels des Goldes allerdings.

Wie viele Hoffnungen mögen in den Anteilsscheinen und Einlagenbüchern dieses ehrwürdigen Hauses ruhen, wie viele Träume, manche, die sich erfüllt haben, manche, die aus welchen Gründen auch immer unerfüllt geblieben sind?“

- Reisetagebuch der Rondrageweihten Kindra Jorgensen, 1020 BF

### Handelshaus und Bankhaus

Das Handelshaus ya Eillinvir blickt auf eine nahtlose Geschichte seit der *Kusliker Krise* von 810-812 BF zurück. Kurz nach jener schrecklichen Depression wurde es durch die Anstrengungen der Kaufmannsfamilie ya Eillinvir zu Belhamèr in Belhanka gegründet, welche sich bis dahin stets eher bedeckt gehalten hatte. Binnen kürzester Zeit gelang es den Gründern, ein umspannendes Handelsimperium aufzubauen, sich zielstrebig in andere erfolgreiche Unternehmen einzukaufen und ferner durch eine geschickte Heiratspolitik über die nächsten Generationen Einfluss in zahlreichen entscheidenden Positionen im Lieblichen Feld zu erlangen.

Heute ist das Unternehmen mit maßgeblichen Summen an den Belhankaner Purpurtinktureien beteiligt und beherrscht mehrere der

berühmten Klöppel-Manufakturen in Drôl. In Privathand besitzt die Familie drei belhankaner Cabazzo-Handelskaravellen (Baujahr 998 BF), sowie zahlreiche Beteiligungen. Das Bankhaus selbst ist verflochten mit zahlreichen Reedereien und Schifffahrtsunternehmen, anderen Banken und Handelshäusern und handelt mit so ziemlich jedem nur denkbaren Anleih- oder Anlagepapier auf dem Markt.

**Beziehungen:** groß (im Horasreich), hinlänglich (in Nostria)

**Finanzkraft:** groß

**Verwendung im Spiel:** Das Bankhaus ya Eillinvir kann als ein überaus seriöses Unternehmen eingesetzt werden, welches von Grund auf konservativ agiert, daher jedoch manchmal ein wenig unbeweglich wirkt. Die Familie ya Eillinvir selbst, die noch immer alle Fäden ihres Handelshauses in der Hand hält, geht grundsätzlich von sehr hoch angesetzten Prinzipien der ‚Kaufmannslehre‘ aus, was sie bisweilen empfänglich macht für Intrigen ihrer Konkurrenz. Dennoch ist man als Kunde in dieser Bank bestens beraten, sofern man den dezent vermittelten Hinweisen der überaus kompetenten Berater sein Ohr schenkt. Natürlich vermittelt die Bank auf Ansinnen des Kunden auch jegliches Wertpapiergeschäft (und sei es noch so dubios), spricht in einem solchen Fall aber gegebenenfalls auch Warnungen aus. Dass dem vorsichtigen Investor im Einzelfall dann die Chance auf extreme Gewinne verloren gehen könnte, wird aber durch die Seriosität der ansonsten vermittelten Papiere mehr als wettgemacht.

(tg/jm)



## JURGA zurück aus dem Norda!

**Die Angriffe des Verbandes unter der Führung der obersten Hetfrau auf mehrere Außenposten der Eishexe Glorana waren erfolgreich, doch die beteiligten Ottajaskos hatten einen hohen Blutzoll zu zahlen.**

**Wir wollen hier jenen Gelegenheit geben, von den Kämpfen zu berichten, die diese aus nächster Nähe miterlebt haben.**

### Von VERRÄTERN und EISNADELN

Der Skalde Bjarni Bjarnildasson von den Blitzspöttern focht an der Seite Jurgas:

„Lauschet meinen Worten und Ihr sollt hören von einer Fahrt wider die dunklen Mächte, welche sich im Norda eingenistet, von glorreichen, doch grausamen und verlustreichen Kämpfen, von einem Sieg, der, so eindeutig er auch war, doch viel Leid und Trauer mit sich brachte.

Wie Ihr bereits vernommen, waren wir mit dem Schiffsverband zur *Darken Hjalla* gefahren, um dort mit Bruder Goswyn zusammenzukommen, jenem großen Diaren und aufrechten Streiter im Kampfe gegen die Mächte der Dunkelheit. Sogleich lud er die Hetleute und Schiffsführer auf die *Sankta Efferdane* ein. Gleichermaßen Schiff wie Tempel war jenes Fahrzeug, wie sollte man die Ideale jener Kirche mit mehr Inbrunst leben? Im Allerheiligsten traf man zusammen, die Punkte zu wählen, an denen man dem Reich der Eishexe, einer guten Axt gleich, tief ins kalte Fleisch fahren wollte, auf dass die Dunkelheit in jene Sphären zurückgeworfen werde, aus denen sie hervorgekrochen war.

Schnell war klar: Jurga Trondsdottir, die Oberste Hetfrau, wollte sich mit den ihren gegen ein Unheiligtum wenden, das Seinesgleichen suchte. Theriak-Nadeln nannten die tausendfach verfluchten Paktierer dieses finsternen Werk, und schiere Lebenskraft, so hieß es, saugten sie dort aus dem Leib der Mutter Sumu, um sie zu verderben und für ihre unheilige Hexerei zu verwenden, um Tod und Verderben über Dere zu bringen. Gut war dieses Vorhaben allemal, da war man sich einig, doch so Mancher war in Sorge, die Skalden aus dem Kreise Jurgas würden ihren Kampf in den Sängen noch ruhmvoller darstellen als

rechtens war. Und so schlug Jurga vom Hetfeld, ein Vertrauter von Marada der Wölfin, vor, dass wir Blitzspötter, die wir Jurgas Handeln mehr als einmal öffentlich schlecht geheißt hatten, doch auch mit ihr fahren sollten. Nur zu gerne kamen wir diesem Wunsch nach.

Bald war besprochen, welche Otta sich welchem Ziele zuwenden sollte, und wir verließen die *Sankta Efferdane*. Jurga Trondsdottir machte sich auf in die *Darken Hjalla*, ihren Vater zu sehen und seinen Segen für unser Vorhaben zu erbeten, während wir uns auf die Schiffe begaben, mit den Leuten anderer Ottajaskos zusammenzukommen, alte Freundschaften wiederzubeleben, Sagas zu erzählen und Lieder zu singen. Nur zu bald, so wusste ein jeder von uns, würde uns die Kälte des eisigen Feindes schneidend und hart entgegen wehen, umso mehr wollten wir an jenem Abend die Wärme der Gemeinschaft verspüren, einer Rüstung gleich, die nicht den Körper sondern die Seele der Rekker zu schützen vermochte.

Als Jurga aus der *Hjalla* zurückkehrte und ich ihr für einen Moment lang in die Augen sah, da sah ich Spuren tief schürfender Gedanken und jene des Wissens um die harte Bürde, die sie trug, doch keine von Angst oder Verzagttheit. Welch beruhigender Gedanke für mich, der ich mich, wie die meisten anderen, bald darauf auf mein Lager legte – zu entbehrlich sollten die nächsten Tage werden, als dass wir auf unseren Schlaf verzichten wollten.

Im Morgengrauen des nächsten Tages lichteteten wir also die Anker und nahmen Kurs auf die Firunsstraße und von dort weiter gen Osten. Möglichst schnell wollten wir unsere Ziele erreichen, auf dass die Schergen der Eis-

hexe keine Kunde von unserem Nahen erhalten mochten, auf dass das Ausmaß der Verwüstung, das wir in ihre Reihen trugen, so groß als möglich sein mochte. Stolz blickten wir uns um, sahen die Segel der Schiffe, die sich der Herferd angeschlossen hatten, sowie die Rekker an Bord, und wussten, dass uns Erfolg beschieden sein würde.

Swafnir war uns gewogen auf dieser Fahrt, denn keine unserer Befürchtungen bewahrheitete sich. Keine der Schwierigkeiten, die die Fahrt in jenen Gewässern des Nordas oft begleiteten, hielt uns auf und trotz der langsameren Schiffe in unserem Verband machten wir gute Fahrt. Gruppe um Gruppe jener Ottas, welchen andere Ziele zugewiesen worden waren, drehten ab, bis schließlich nur noch Gischtreiter, Windzwinger und wir Blitzspötter einerseits, Sturmtrotzer, Hammerfäuste und Hjaldifrej andererseits übrig blieben. Schließlich änderten auch wir unseren Kurs auf Sijd und erreichten am vierten Tage nach unserem Aufbruch von der *Darken Hjalla* jenen felsigen Küstenstreifen, von dem aus wir auf die Theriak-Nadeln vorstoßen wollten.

Kurzes Gezänk entstand, da die Oberste Hetfrau von einigen Rekkern verlangte, als Wachen auf den Schiffen zurückzubleiben. Keiner von uns wollte sich zur Untätigkeit verdammen lassen während seine Freunde und Kameraden Leib und Leben aufs Spiel setzten im Kampf gegen Glorana, doch Jurga und auch Asgrima gelang es schließlich, jene, die diese undankbare Aufgabe übernehmen mussten, von deren Notwendigkeit zu überzeugen.

So machten wir uns an den Aufstieg. Über schroffe Felsen steil nach oben führte uns jenes erste Stück an Land, und viele von uns,

# Thorwal-Standardarte



namentlich jene, welche die See eher als den festen Grund ihre Heimat nannten, hatten ihre Schwierigkeiten mit der Kletterei über die eisigen Klippen. Hier erwies es sich als günstig, dass auch wir Blitzspötter uns dieser Gruppe angeschlossen hatten, denn manch ein Rekker aus unseren Reihen hatte Gelegenheit in den Grauen Bergen unter ähnlich widrigen Bedingungen seine Trittfestigkeit zu schulen, während manch ein Gischtreiter oder Windzwinger sich von uns in den schwierigen Abschnitten des Aufstiegs helfen ließ. Dennoch, nicht nur Swafnir sondern auch der sonst unerbittliche Firun schien uns gewogen, denn fast keiner verlor den Halt, und die wenigen, die abrutschten, zogen sich keine größeren Verletzungen zu.

Sowie wir die Höhe erreicht hatten, teilten die Hetfrauen Gruppen von Spähern ein, welche uns den Weg weisen und um Gefahren herumführen sollten, hatte uns doch der Efferds-Diar nur grob beschreiben können, wo er diese Theriak-Nadeln vermutete. Zäh zog sich der Marsch dahin, unsere Füße sanken tief in den von der Sonne angetauten Schnee und ließen jeden Schritt das Zehnfache der Kraft aufsaugen, die man normalerweise dafür brauchte. Die eisige Luft brannte uns in den Lungen, denn die Anstrengung ließ uns schwer atmen, und die Felsen, die unter den Schneefeldern über weite Flächen nicht zu sehen waren, wiesen Spalten und Risse auf, weshalb wir mit größter Vorsicht unsere Schritte setzen mussten, trotz der Müdigkeit und der bleiernen Schwere, die der Marsch uns viel zu bald einbrachte.

Am zweiten Tage war es dann so weit: hinter dem vor uns liegenden Felsgrat schälten sich drei gewaltige Schemen aus dem Dunst. Drei Säulen – aus Eis, wie wir später erkennen sollten – von ungeheurer Größe, und dabei so schmal, dass man glaubte, sie müssten unter ihrem eigenen Gewicht zerbrechen, warfen funkelnd jene Sonnenstrahlen zurück, welche sich ihren Weg durch die Wolkendecke bahnten.

Während wir staunend stehen geblieben waren, hatten Jurga und Asgrima die letzten Berichte der Späher entgegengenommen, und berieten nun über den Lagerplatz, den wir wählen sollten, bis wir genug über die Stärke und Beschaffenheit der feindlichen Truppen in Erfahrung gebracht hatten. Man einigte sich auf eine Senke, weit genug vom Feind entfernt, die Schutz vor Wind und Blicken bot. Die Landschaft rundum war felsig, in einer Richtung schlossen sich äußerst schroffe Ber-

ge an, welche bizarre Schluchten und Wände formten, während die anderen Seiten verhältnismäßig sanft in die Ebene übergingen, in welcher die Eisnadeln standen.

Wir begannen uns so gut es uns möglich war, einzurichten und uns von den Strapazen des Marsches zu erholen, zugleich teilte Jurga bereits neue Spährtrupps ein, auf dass wir möglichst bald genügend Informationen hätten, um den Angriff zu beginnen – zu langes Verweilen so nahe am Feind würde nur die Gefahr, entdeckt zu werden, erhöhen, so sagte sie. Nicht einmal ein Feuer ward uns erlaubt, um unsere nassen und kalten Glieder zu wärmen, denn auch wenn der Schein von den Felsen verdeckt worden wäre, wäre der Rauch dem Feind doch Warnung genug gewesen.

In eine der Gruppen, die die Hetfrauen aussandten, war auch Runolf eingeteilt worden, jener Söldling, der in Enqui zu uns gestoßen und unserer *Örnsvinge* zugeteilt worden war. Ein seltsamer Zeitgenosse war er auf der ganzen Fahrt gewesen, fast war mir erschienen, dass er eine Rechnung mit Jurge vom Hetfeld offen hätte, denn mehr als einmal hörte ich ihn üble Reden über den Skalden schwingen. Bis zu jenem Tage hatte sich jedoch keiner von uns etwas dabei gedacht: in Njurunsgard war bekannt, dass Jurge sich viele Feinde gemacht hatte, und auch unter uns gab es manch einen, der ihn ob seines Lästermaules zu Hrangar wünschte. In diesem Fall jedoch hätten wir hellhörig werden müssen – so kam uns unsere Unaufmerksamkeit teuer zu stehen.

Nach einer Weile kam der eine der beiden Spährtrupps zurück ins Lager. Nicht nur genaue Kunde über die Stärke der feindlichen Truppen dieser Sphäre brachten jene Mannen und Frauen mit, auch war es ihnen gelungen, einiges über die düstre Hexerei in Erfahrung zu bringen, welche bei den Eisnadeln gewirkt wurde.

Der zweite Trupp hingegen brachte weit aus schlechtere Nachricht: eben jener Runolf, von dem ich zuvor sprach, hatte sich im feindlichen Lager abgesetzt, und nun stand zu befürchten, dass er ein Spion des Feindes wäre und unser Nahen wie unsere Stärke verraten würde.

Sofort begannen Asgrima und Jurga hitzig zu beraten, welches nun das beste Vorgehen sei: Sollten wir einen schnellen Angriff wagen, in der Hoffnung, dass die Paktierer nicht genug Zeit hätten, sich darauf vorzubereiten, wengleich man uns erwartete? Sollten wir eine Falle ersinnen, in die wir den Feind lock-

ten, der sicher bald hierher kommen würde? Oder sollten wir uns fürs erste zurückziehen, in mehreren Gruppen in Richtung unserer Verbündeten an der Küste wandern, auf dass sich die Söldlinge der Eishexe aufteilten um uns zu verfolgen, und jene dann gemeinsam mit den Rekkern, die auf den Schiffen geblieben waren, auf den Klippen am Meer zum Kampf zu stellen?

Doch zu schnell war es dem Feind gelungen, seinerseits auf die Warnung durch jenen Bastard Runolf zu reagieren. Die Hetfrauen waren sich noch nicht einig geworden, und uns anderen war es nicht gelungen, das Lager vollends aufzulösen, da hörten wir schon die Klänge der Ruhhörner der Wachen. Ich riss den Kopf herum, sah einen der Rekker, die auf den Felsen nach dem Feind Ausschau hielten, wie er wie wild in die Richtung wies, aus der die Gefahr nahte, und schon einen Herzschlag später sprangen ihn mehrere kalbsgroße Hunde an, rissen ihn vom Fels zu Boden und zerfleischten ihn so schnell, dass er keine Zeit zum Schreien mehr fand.

Wie gelähmt stand ich da, als jene Hunde ein schreckliches, underisch schrilles Gebell anstimmten. Ein Krieger, der seinem Freund zu Hilfe eilen wollte und schon sehr nahe an diese Wesen herangekommen war, ging unter dem Geheul in die Knie und presste sich die Hände an die Ohren. Sofort waren weitere dieser weißen Ungetüme heran und fielen über ihn her.

Erst als Raskir Erikson, jener storsjer Rekker und Schmied, der sich auf seinen Reisen schon des Öfteren finsterner Magie entgegengestellt, mir einen Stoß versetzte, fiel meine Starre von mir ab. „Höllenhunde!“ rief er nur, und zog mich mit sich vorwärts, dorthin, wo die Hetfrauen verzweifelt versuchten, der aufkommenden Panik Herr zu werden und einen Schildwall zu formen. Swafnir sei Dank erreichten wir die beiden Frauen noch rechtzeitig, um die Bestien an unseren Schilden abprallen zu lassen. So nahe war ich ihnen nun, dass ich direkt in ihre grün schimmernden Augen blicken konnte, und mir war's als blickte ich direkt in die eisigen Weiten der Niederhöhlen.

Ein, zwei Hiebe konnten wir gegen diese dämonischen Kreaturen führen, als sie schon wieder anfangen sich zurückzuziehen. Gerade begannen die Hetleute, Befehle zu rufen, auf dass wir unsere Reihen endgültig schließen konnten, da waren auch schon die Söldner heran. Den Hang herunterstürmend krachten sie in vollem Schwung gegen unsere Li-

# Thorwal-Standardarte

nie, und wir hatten alle Mühe, dieser Wucht standzuhalten, mancherorts brach gar ein Gegner in die Reihe ein. Als wäre dies nicht genug, sah ich aus dem Augenwinkel, wie düstere Gestalten am Rand der Senke begannen, seltsame Gesten zu vollführen, und gleich darauf lösten sich Gerölllawinen und Schneebretter von den Seiten und rutschten auf uns herab. Zwar sah ich wie eine unserer Kriegerinnen mit einem gezielten Schuss mit dem Bogen einen jener Hexer niederstreckte, doch es war unmöglich, den Feind aufzuhalten, zumal schrilles Gebell das erneute Nahen der Höllenhunde ankündigte. Asgrima und Jurga riefen sich einige knappe Worte zu und gleich darauf ertönten neuerlich Hornsignale, jene, die den Rückzug befahlen, dieses Mal.

Einige der Rekker, die keine Schilde trugen, rannten vor und fanden den Eingang in ein schmales, eisfreies Tal, dessen fast senkrecht ansteigende Wände zumindest nach drei Seiten hin Schutz versprachen, während wir, weiterhin Schild an Schild stehend, Schritt um Schritt zurückwichen und so den Ansturm der Gegner bremsen konnten. Jene versuchten zwar mit allen Mitteln uns den Weg abzuschneiden, doch die Götter waren uns gnädig, und wir erreichten das Tal, ohne dass unsere Formation aufbrach.

Sowie wir uns tiefer in jenes Tal zurückzogen, ließ der Feind von uns ab. Als wir aber begannen uns ein Bild von unserer Lage zu machen, stellten wir bald fest, dass er uns gar nicht mit dem Schwert in der Hand entgegenzutreten musste, um uns zu vernichten: die Zahl der Gefallenen war spürbar, viele weitere Rekker hatten Wunden davongetragen, und bei unserem schnellen Rückzug hatten wir große Teile unseres Proviantes zurücklassen müssen.

Schnell kamen die Hetfrauen zur Erkenntnis, dass die einzige Möglichkeit für uns darin bestand, Boten zum Treffpunkt an der Flussmündung zu senden, um Verstärkung heranzuführen. Nur einer kleinen Gruppe konnte es gelingen, an den Posten, die die Paktierer am Taleingang aufgestellt hatten, vorbeizukommen. Schnell waren Freiwillige für diese Aufgabe gefunden, für uns andere begann eine schier endlose Zeit des Wartens. Nur kleine Rationen wurden den einzelnen Kriegern zugeteilt, frisches Wasser war in dem gesamten Tal nicht zu finden, und die vielen Wunden konnten nur notdürftig versorgt werden. Immerhin konnten wir nun einige Feuer entzünden und uns zu wärmen – unsere Position mussten wir nicht länger geheim halten.

Wie eine Ewigkeit kamen uns jene paar Tage vor, die wir auf die Hilfe warten mussten. Zum Nichtstun verdammt, das Wehklagen der Verwundeten in den Ohren, saßen wir um die Feuer und malten uns aus, wie wir über die Feinde kommen wollten, wenn wir erst die Gelegenheit dazu hätten.

Schließlich war es soweit. Als wir die Alarmsignale der gegnerischen Wachen am Taleingang hörten, wussten wir, dass unsere Gelegenheit zur Rache da war. Binnen weni-



ger Herzschnitte waren wir bereit und stürmten aus dem Tal mitten in das Scharmützel, das zwischen der *Runjadrakkar* und den Paktierern entbrannt war. Schnell wendete sich der Feind zur Flucht, und wir trugen den Kampf in sein Lager. Unter den Eisnadeln zahlten wir ihnen heim, was sie uns angetan hatten. Die Magier der *Runajasko* begannen flugs damit, ihre Bannzauber zu wirken, während wir die Söldlinge erschlugen. Erneut beschworen die Hexer jene Höllenhunde, und erneut forderten sie Opfer in unseren Reihen, doch dieses Mal schlugen wir sie zurück. Dennoch, eine jener Bestien sprang über unsere Reihen hinweg und hielt auf den Entschwörungskreis zu, den unsere Galdmader soeben errichten wollten, um alle dämonischen Gegner in ihre Sphäre zu verjagen. Wir wandten uns um, das Schreckliche zu verhindern, das geschehen musste, würde der Dämon den Ritus der Magier stören, doch wir erkannten, dass wir zu spät kommen würden. Und plötzlich stand Hetfrau Asgrima zwischen dem

Höllenhund und den Magiern, hob Breitenschwert und Schild und schrie: „Niemals sollst du an mir vorbei!“

Der Hund sprang sie an, sie schlug ihn mit dem Schild zurück, versetzte ihm drei, vier Hiebe mit der Klinge, doch kein Treffer konnte ihn aufhalten, und mit dem nächsten Sprung durchdrang er Asgrimas Deckung und zerbiss ihr den Hals. Das Blut der Hetfrau spritzte uns entgegen, als wir den Kampfplatz erreichten und begannen, wie von Sinnen auf das Biest einzuhacken. Wiederum nahm der Dämon keinerlei Schaden unter unseren Hieben, doch er kam auch nicht mehr auf die Beine denn dicht wie ein Hagelschauer prasselten unsere Schläge auf ihn herab. Schließlich war das Ritual der Galdmader vollbracht, und unter einem schrillen Geheul, das mich noch heute im Schlaf verfolgt, ward der Höllenhund, und alle andren seines Rudels, aus dieser Sphäre hinweggesogen.

Kurz darauf zerbarsten die Eisnadeln, messerscharfe Splitter fuhren unter die Kämpfenden und trafen Freund wie Feind, doch die Schlacht war entschieden, unter schweren Verlusten hatten wir gesiegt.

Von den letzten Ereignissen der Schlacht hatte ich nichts mehr mitbekommen, den gemeinsam mit einigen weiteren Rekkern der Blitzspötter war ich bei unsrer gefallenen Hetfrau geblieben, keine dunkle Macht sollte Besitz von ihrem Körper oder ihrer Seele ergreifen. Nach der Schlacht trat Valadur, der Sohn der Hetfrau an ihren Leichnam heran. Kreidebleich war er, und doch gefasst, ein starkes Vorbild für die *Ottajasko*, der er, ginge es nach dem Willen seiner Mutter, bald der neue Hetmann sein sollte. Er hieß uns, die Leichen der gefallenen Blitzspötter zusammen mit dem der Hetfrau zu bergen, sie sollten auf der *Schwanengleich* eine Bestattung zur See erhalten, wie es alte Sitte war.

Andernorts war jener Verräter Runolf gestellt worden, den die besten Rekker Jurgas davor bewahren mussten, auf der Stelle von den aufgebrachtten Mannen und Frauen erschlagen zu werden – zu kostbar mochten die Informationen sein, die er noch preisgeben konnte, bevor er seine Strafe erhielt. Schließlich machten wir uns auf den Weg zurück zu den Schiffen und zum Treffpunkt mit den übrigen Herferdern.

Dies war die Geschichte von der Schlacht bei den Eisnadeln, gehet nun und erzählt von unserem harten Kampf und vom heldenhafte[n] Tod der Asgrima Trolskesdottir, der Hetfrau der Blitzspötter, das wohl! (am)

# Thorwal-Standardarte



## Von Höllenhunden und Schneelaurern

*Meistari* Bryda Ragnasdotter von der Runjadrakkar berichtet vom Kampf um den Tierperch:

„So waren wir also dazu auserkoren, jenen Posten der Nagrach-Paktierer anzugreifen, in welchem jene Experimente zur Abrichtung von Schneelaurern und zur Beschwörung und zum Einsatz der wilden Karmanthi unternahmen. Das Vorgehen war klar: wir wollten auf der Runjadrakkar unsere Kräfte wirken lassen und die finstren Zauber unserer Gegner zurückwerfen, während die Lassirer Drachen die Feinde dieser Sphäre bekämpfen sollten.

So landeten wir an jenem Küstenstreifen, um den Worten Taten folgen zu lassen. Gleich war zu spüren: die Krafflinien waren hier verzerrt und verdichtet, die Schwingungen der Elemente pervertiert und ins Böse verkehrt. Wir begannen unsere Sänge, die Dämonen zu vertreiben, während die Otta der Lassirer landete und ihre Rekker an Land stürmten. Doch als sie auf ihre Gegner trafen, spürten auch wir Gegenwehr. Bittres Zerrn an dem Ge-

flecht der Kraft, das zu weben wir angefangen hatten, zeigte uns die Gegenzauber an, die der Feind einsetzte, und da: fast körperlich gewährte ich wie an einer Stelle die Knoten rissen, welche unser Geist gewebt hatte, spürte, wie sich das Geflecht aufzulösen begann und dem Griff unsrer Gedanken entglitt. Ich verspürte einen metallischen Geschmack im Mund, fühlte böse Kraft durch meinen Körper wogen und sah, wie einer aus unserem Kreise ohnmächtig zusammenbrach. Sofort begannen wir aufs Neue, unser Ritual zu wirken, doch der kurze Moment der Schwäche kostete uns einen hohen Preis: die Karmanthi, die wir bannen wollten, bevor sie unsere Kampfgefährten erreichten, verweilten zu lange in unserer Sphäre und fielen über die Lassirer her, die sich unter diesem Ansturm bis zu ihrem Schiff zurückziehen mussten. Gleich hinter den Höllenhunden jagten die Schneelaurer heran, und - kleiner zwar als die Karmanthi, und doch ebenso bösartig - unterliefen sie den Schildwall der Rekker und begannen, diese mit wilden Bissen zu attackieren. Gleich darauf waren die Söldlinge der Eis-

hexe heran und setzten den Lassirer Drachen weiter zu.

Als unser Zauber endlich geglückt war und die Karmanthi in ihre Sphäre gewichen waren, landeten auch wir, um den Kameraden zu Hilfe zu eilen. Doch der Kampf hatte sich zu diesem Zeitpunkt bereits auf das Schiff verlagert. Schnell hatten wir, nun, da wir in der Überzahl waren, die Feinde erschlagen, doch viele der Lassirer waren in diesem Kampf zu Swafnir gegangen, und die Zauber der generischen Magier hatte üblen Schaden an ihrer Otta hinterlassen. So hing das Segel in Fetzen, der Mast war beinahe durchgebrochen und konnte keinem Wind mehr standhalten, vielerorts waren die Planken eingedrückt unter den Mächten, die auf sie geprallt waren, und der Rumpf füllte sich schnell mit Wasser. Also sahen wir uns gezwungen, das Schiff zum Grab für die Gefallenen zu machen, die Überlebenden auf die Runjadrakkar zu nehmen, und zum Treffpunkt an der Flussmündung zu segeln. Von dort eilten wir dann Jurga Trondesdotter und den Ihren zu Hilfe, aber davon soll Euch ein anderer erzählen.“ (am)

## Von Nivesen und Walschlächtern

Thorgal Elfenhand, Skalde der Knochenbrecher aus Overthorn, berichtet von der Schlacht bei Unetai puunai Mikänien<sup>1</sup>:

„Nun, es begab sich zum Frühjahrshjalding, dass Jurga verkündete, eine Herferd zu machen, die im hohen Norda gegen Glorana und ihre eiskalten Schergen gehen sollte. Wir waren davon etwas überrascht, aber warum auch nicht? Nachdem wir die letzten Jahre immer gen Sijdan gesegelt waren, konnten wir uns auch mal ein wenig kühleren Sommerwind um die Nase wehen lassen.

So segelten wir direkt nach dem Hjalding auf flinker Welle heimwärts, um uns und un-

seren treuen *Wogendrachen* für die Herferd zu rüsten.

Viel Zeit blieb uns nicht, denn knapp zehn Tage später kam auch schon der Verband die Küste heraufgesegelt - allen voran Jurgas *Gülletrecker*<sup>2</sup>, das Prunkschiff der obersten Hetleute, das über und über mit edlen Metallen beschlagen ist und weithin in der Sonne glitzert wie ein Praisopfaffe. Ihr folgten noch eine ganze Reihe Schiffe, die sich ihr schon im Sijdan angeschlossen hatten.

Was wir Jurga übel nahmen, war, dass sie bei ihrer Fahrt durch den Hjaldingolf nicht einmal in Overthorn anlegte, das sich doch direkt den obersten Hetleuten unterstellt hatte, sondern direkt nach Muryt durchfuhr. So schlossen wir uns ihr erst dort an, nicht ohne dass Deorn ihr gegenüber ein paar passende Worte zum Besten gab, und nahmen noch eine Schar Rekker aus dem Jarltum Skjellsgrond mit an Bord, die mit auf Herferd wollten, aber kein eigenes Schiff hatten.

Deorn selber fühlte sich nicht so ganz wohl in seiner Haut, musste doch seine Frau von Travia gesegnet dieses Mal zuhause bleiben. Eine Herferd ist nichts für ein neugeborenes Kind. Doch würde er auch die geliebte Frau an seiner Seite missen, so standen wir Knochenbrecher doch treu und unverbrüchlich hinter ihm, das wohl!

Über den Rest der Reise bis zur *Darken Hjalla* ist bereits zur genüge an anderer Stelle berichtet worden und so will ich erst ab da wieder einsetzen, wo wir uns mit Bruder Goswin beratschlagten und die Ziele unter uns aufteilten. Seine Späher waren fleißig gewesen und konnten uns eine Vielzahl an Zielen beschreiben - so würde es uns nicht langweilig werden. Jurga würde mit den ihren sich um das Hauptziel kümmern, diese dämonischen Bohrnadeln, die sich tief in Deres Fleisch bohrten. Die Runajaski würden sich der dämonischen Pferche annehmen, wo die Paktierer ihre unheiligen Zuchtversuche vor-

<sup>1</sup> nivesisch für „Strand der weinenden Walfische“

<sup>2</sup> Gülletrecker: Ein südthorwalscher Begriff für jemanden, der die Abortgruben ausleert. (Von 'trecken', thorw. für 'schleppen'.) Eine recht anrühige und nicht unbedingt beliebte Tätigkeit, die meist reihum von den Kindern und Jugendlichen der Gemeinschaft ausgeführt wird.

In diesem Zusammenhang jedoch als beleidigende Verballhornung der *Gullen Drakkar* gemeint.

# Thorwal-Standardarte



nahmen. Als die Rede auf ein Nivesendorf an der Flussmündung kam, das die Gloranascheren als Hafen benutzten und unter deren Schutz auch einige Walfänger ihrem frevelhaften Werk nachgingen, da ging ein Ruck durch Tjorven Vanjasdottir, unsere Diari. Nichts hasste sie so sehr wie Walschlächter, und funkelnden Blickes wandte sie sich zu Deorn, doch dieser - wohl vom gleichen Gedanken beseelt - rief im selben Augenblicke schon „Das Dorf ist unser!“, gefolgt von einem einstimmigen „Das wohl!“ aller Knochenbrecher, die diesem Hjalding beiwohnten.

Auch Hetmann Ingvar Raskirsson, der 'Bär aus Virport' mit seinen Wellenreitern, schloss sich uns an, was keine schlechte Wahl war, denn die Wellenreiter hatten in den letzten Jahren schon so manche Schlacht geschlagen.

Dazu gesellten sich auch noch die Uddajahler unter Skiphetja Tevil Karvensson. Kam zwar auch Marada aus diesem Dorf, so waren doch nicht alle dort ihrer Meinung und hießen gut, dass sie Klöster niederbrannte. So hatten sich viele Uddajahler zusammengefunden, den wahren Feinden Thorwals die Klinge zu schmecken zu geben, was wir mit Respekt aufnahmen.

Damit hatte unsere Kampfgruppe drei Schiffe voll mit erfahrenen Rekkern, die darauf brannten, mit den Walschlächtern und Eis-scheren abzurechnen, das wohl!

Als wir auch noch den Namen der Siedlung erfuhren - Unetai puunai Mikänien - und Bruder Goswyn uns diesen aus dem nivesischen übersetzte - Strand der weinenden Walfische - da ward unser grimmes Verlangen schier grenzenlos, Deres Antlitz von diesem Schandfleck zu reinigen, bei Swafnirs heiliger, weißer Fluke!

Kaum waren wir noch bis zum Ende des Kriegshjaldings zu halten, obwohl wir noch mindestens vier Tage zu segeln hatten, bis wir in die Nähe der Küste unseres Strandhöggs kommen würden.

Wir erfuhren noch von Bruder Goswyns Kundschafter, dass in diesem verfluchten Hafen zwei Kriegsschiffe liegen sollten, die ihre Wachfahrten in der Bernsteinbucht und der Firunsstraße abhielten, aber das konnte uns nur recht sein.

Endlich waren alle Beratungen abgeschlossen und die Absprachen getroffen und mit Bruder Goswyns Segen bestiegen wir unsere Schiffe und gaben Segel.

Es lag ein ziemlich langer Weg vor uns - um den Firunsfinger herum durch die Firuns-

straße, an der Bernsteinbucht vorbei bis zur Grimmfrostküste. Die Strecke ist ungefähr so lang wie von unserem schönen Overthorn bis zur Tommelmündung bei Nostria, doch lebten an den Küsten, an denen wir nun vorbeifuhren, zusammen weniger Menschen, als bei uns auf der Overthorner Landzunge.

In der Firunsstraße waren wir sehr aufmerksam, denn in dieser leicht zu überwachenden Meeresenge kreuzten oft die Wachschiffe unserer Feinde.

Um den Überraschungsmoment auf unserer Seite zu haben, mussten wir jedoch dieses Mal einen Kampf meiden, daher durchfuhren wir die Enge des Nachts, geführt von erfahrenen Lotsen von Bruder Goswyns Ottajasko, und ließen Yeti-Land links liegen. Der Drakkar der Ingibjara und der *Angrawurm* aus Kendrar würden hier verbleiben und Jagd auf das Wachschiff machen, um uns den Rücken frei zu halten.

Die nächsten beiden Tage segelten wir in einem aufgelockerten Verband und hatten ständig sämtliche Ausguckposten besetzt, um frühzeitig vor Begegnungen gewarnt zu sein. Da wir jedoch ziemlich weit draußen auf dem offenen Firunsmeer fuhren, war ein Zusammentreffen recht unwahrscheinlich. Allerdings war es hier draußen auch recht unangenehm. Obwohl wir schon Mitte Vinmond hatten, ließen uns die eisigen Winde aus dem Ewigen Eis doch sehr frösteln.

Am Nachmittag des zweiten Tages nach der Firunsstraße löste sich der Verband auf in die einzelnen Gruppen, die nun getrennt auf ihre Ziele zufuhren. Wir würden den verfluchten Hafen vor der Morgendämmerung erreichen und hofften dadurch den Überraschungsmoment auf unserer Seite, wenn noch alles im tiefsten Schlaf liegen würde.

Die Aufteilung war klar: der Drakkar der Wellenreiter und das Snekkar der Uddajahler würden direkt auf den Strand setzen und sich das Dorf mit dem Wachposten vornehmen, während wir mit unserem hochbordigen Wogendrachen direkt die Wachschiffe entern sollten. Gefangene würde es nicht geben.

Die Nacht war wolkenverhangen und nur ab und zu mal blitzten Ifirns Schätze durch ein paar offene Stellen am nächtlichen Him-

mel, aber unsere Führer verstanden ihr Handwerk. Nach Mitternacht begann unsere Windflüsterin Katla, sich mit ihren Galdlivherds auf das Ottagaldr einzustimmen und ihre Sänge ließen die Rekker aus Skjellsgrond erschauern, die für den Kampf von den anderen Schiffen zu uns an Bord gekommen waren und sonst nichts mit der Runajaski-Magie zu tun hatten. Der Rest ruhte sich aus, soweit er nicht zur Schiffsführung vonnöten war, um Kräfte für den Kampf zu sammeln.

Zielsicher führten unsere Lotsen uns an die Flussmündung und wir konnten einzelne kleine Lichter in der Siedlung sehen, die ausichtslos gegen die nur langsam schwindende Nacht anzuleuchten versuchten und nun auch noch im aufkommenden Morgendunst zu verschwinden drohten.

In atemloser Erregung horchten wir Richtung Land, ob die Wachen und bemerkt hätten und kräftige Hände legten sich noch fester um die Griffe ihrer Waffen - doch kein Alarmruf erschallte.

Allmählich schälten sich die Umrisse zweier Schiffe aus dem Dunkel, doch es waren weder der Holken, noch die Karavelle - an dem Ladegeschirr an den Masten konnten wir die Walfangschiffe erkennen. Wartet nur, gleich würde es sich für euch ausgeträumt haben!

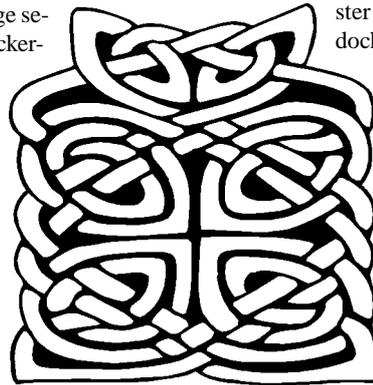
Die Wellenreiter und die Uddajahler steuerten nahe der beiden Schiffe auf den Strand zu und leise knirschend schoben sich die Kiele auf den Uferkies, doch wir ließen uns noch weiter treiben, auf die Flussmündung zu. Irrendwo müssten ja jetzt unsere Ziele, die beiden Kriegsschiffe, liegen.

Doch nichts - die Vögel schienen ausgeflogen.

Unsere Verbündeten an Land hatten sich derweil aufgeteilt und während der kleinere Teil die beiden Walfangschiffe austräucherte, stürmten die anderen nun in die schlafende Siedlung, um den widerwärtigen Schurken allesamt ein böses Erwachen zu bereiten.

Uns stand nun eine schwerwiegende Entscheidung bevor: sollten wir uns nun den anderen einfach anschließen und uns im Dorf vergnügen, oder Jagd auf die Schiffe machen?

Alle Blicke gingen zu Deorn. Wie würde er sich entscheiden?



# Thorwal-Standardarte

Dessen Blick schweifte umher, suchte am Strand, erhob sich zum Himmel, senkte sich wieder herab zum Wasser, fiel auf die Schiffe und das Dorf, wo erste Brände aufflackerten und schließlich schob er sein Kinn vor, blickte in die Runde und verkündete seine Entscheidung:

„Sie können noch nicht weit sein. Sind wahrscheinlich mit der Nachtflut ausgelaufen und im Dunkeln irgendwo an uns vorbei. Wenn sie dieser wunderschönen Festbeleuchtung gewahr werden, werden sie schnell umdrehen und das Dorf zu retten versuchen. Wenn wir dann alle an Land sind und dort kämpfen, liegen unsere Schiffe wie auf dem Geschenkteller und werden von ihnen zerschossen, ehe wir sie wieder bemannen und auslaufen können. Deswegen werden wir uns hier ein wenig abseits im Nebel halten und ihnen ein überraschend freundliches Willkommen bereiten.“

Solange werden wir halt zusehen müssen, wie sich Yngvar, Tevil und die anderen an Land amüsieren.“

Es fiel uns schwer, bei all dem Kampfeslärm dort drüben, uns an Deorns Weisungen zu halten. Ihm selber juckte es doch auch in den Fingern, mit einzugreifen. Doch konnte er sich beherrschen und wir Knochenbrecher vertrauten ihm und seinem Gespür wie immer. Den skjellsgronder Rekkern passte es aber gar nicht in den Kram und sie begannen zu murren.

Wir hatten uns wieder zwei-, dreihundert Schritt vom Strand entfernt und Katla flüsterte eine Nebelbank herbei, die sich sanft um unseren Wogendrachen legte und ihn vor missliebigen Blicken schützte, als schließlich der Wortführer der Skjellsgronder vortrat und seinem Ärger Luft machte.

„Was birgt ihr euch feige hier im Nebel, während unsere Kameraden dort am Strand auf Ruhm und Ehre kämpfen?!? Wohlauf! Lasst uns auch anlanden, damit wir unseren Teil vom Ruhm ernten und Beute machen können. Du glaubst doch selber nicht, dass jetzt plötzlich ein Schiff zurückkehrt!“

Wir kreuzten böse Blicke mit den Skjellsgrondern, dass sie derart schmähsch an unserem Hetmann zu zweifeln wagten. Dieser runzelte ebenso über die dreisten Worte die Stirne, doch ließ er seinen Blick weiter über den Kampfplatz schweifen, wo inzwischen einzelne Häuser und die beiden Walfangschiffe in hellen Flammen standen und zusammen mit der zart einsetzenden Dämmerung das blutige Bild beleuchteten. Dann musterte

Deorn den einsetzenden Tageswind, der vom Norda her kalt auf das Land blies und Katla ein wenig Mühe bereitete, ihre Nebel zusammen zu halten. Schließlich sprach er beschwichtigend: „Gemach, mein Freund. Die Einladung ist geschrieben. Gebt uns noch ungefähr die Hälfte einer Stunde und wenn dann noch kein Schiff in Sicht ist, dann wollen wir helfen, die Reste auszuweichen. Aber ich müsste mich schon sehr täuschen, wenn die Schergen so blind wären, dass ihnen ...“

„Ach, rede doch nicht, wie ein zahnloses Nivesenweib, Deorn Efferdis Sohn!“, unterbrach



ihn aufgebracht der Skjellsgronder. „Ich vermag es kaum zu glauben, dass du dich vor einem Kampfe drücken willst. Nimmer will ich auch nur das Viertel einer ...“

Nun wurde auch er unterbrochen, doch war es nicht Deorn, sondern ein nachdrückliches Zischeln Katlas, das ihn erschauern ließ. „Sie kommen ...“, sprach sie mit bedeutungsschwerer Stimme, wobei ihre Augen den Nebel durchbohrten, der uns die Sicht versperrte, „... und in ihre Segel bläst nicht nur der Nordwind ...“

Sie begann mit leiser Stimme ein altes Lied zu singen und ihre Galdlivherds fielen ebenso leise mit ein. Einzelne kleine Nebelfetzen begannen im aufkommenden Wind umher zu tanzen, als würde sie eine ebensolche Erregung erfassen, wie uns. Auch Tjorven, unsere Diarin, begann ein Gebet an Swafnir zu rezitieren - uralte Worte, voller Kraft und Ungestüm und ich fiel mit ein, gefolgt von vielen anderen.

Schließlich konnten wir das Schiff auch se-

hen, es war der Holken. Doch wo blieb die Karavelle?

Sie konnte nicht mit in der Nähe sein, sonst hätte sie unser Ausguck inzwischen bemerkt.

Es blieb uns aber keine weitere Zeit, nach dem anderen Schiff zu suchen, denn der Holken ging zum Angriff auf die am Strand liegenden Schiffe über! Unverkennbares Rumpeln und Klappern setzte uns darüber in Kenntnis, dass sie die Stückpforten geöffnet hatten und die Geschütze luden. Doch machten wohl uns allen mehr die Geräusche zu schaffen, die aus den Segeln zu kommen schienen. Dieses Jaulen und Heulen und Geknurre, das an den Wanten zerrte und sich nun wohl irgendwie auf die näherliegende Snekkar der Uddajahler stürzen wollte.

Uns hatten die Schergen noch nicht bemerkt, denn sie rechneten offensichtlich auch gar nicht damit, dass sich jemand bei so einem Kampf an Land hier draußen eiskalt auf die Lauer legen würde.

Doch nun gebot Katla ihren Winden und deutete mit ihren schneeweißen Stab auf die knurrenden Wanten des Holken und mit tiefem Grollen erhob sich rings um den Wogendrachen eine Orkanböe und folgte ihrem Wink!

Luft traf auf Luft und doch wohl war es weit mehr, denn das Grollen traf auf das Knurren und schwoll zu einem ohrenbetäubenden Getöse an. Wirbel tollten umher und ließen in der Dämmerung Schemen erkennen, die über dem Holken zu schweben schienen und mit ungeheurer Wucht wurden die Segel zerfetzt und Mastbäume zerbrachen in dem Kampf wie morsche Stöckchen.

Ich konnte nicht genau sehen, was sich dort über dem Holken bekämpfte, denn immer noch rezitierte Tjorven ihr Gebet und hatte mich inzwischen an den Händen gefasst, der ich die Worte mitsprach.

Inbrunst glühte in ihren Augen, die weit aufgerissen auf des Getümmel vor uns gerichtet waren und immer lauter und eindringlicher wurde ihre Stimme. Eine mächtige Erregung erfasste uns alle.

Jene Dämonenschergen auf dem Holken hatten sich inzwischen wieder gefasst und wandten sich nun dem Wogendrachen zu, der in der einsetzenden Morgendämmerung und den zerfliegenden Nebelfetzen immer deutlicher zu sehen war. Unversehens löste sich von ihnen eine Feuerkugel und flog mit



großer Schnelligkeit schnurstracks auf uns zu, doch nicht schnell genug für die Wasserwand, die sich mit einem Mal direkt vor unserer Bordwand erhob und mit einem lauten Zischen und Pfeifen die Feuerkugel unter sich begrub. Heiße Dampfschwaden umhüllten uns, die der kalte Nordwind sofort wieder wegriss. Doch brachte er noch mehr mit, denn nun spie er faustgroße Hagelkörner fast waagrecht über das feindliche Schiffsdeck und fegte alles umher, was nicht rechtzeitig Dekung nehmen konnte.

Mit einem Male wurden wir wie von einer Riesenfaust gepackt und der Ruck riss einige Überraschte von den Beinen! Auf einer gewaltigen Welle wurde der Wogendrache nach vorne geschleudert und raste förmlich auf den Holken zu, der halb von der Welle begraben würde und mit einem berstenden Krachen trafen die Bordwände aufeinander. Unser treues Schiff stöhnte bis in jede Spante ob des Aufpralls, doch es hielt und schien sich sogar aufzubäumen, um den Holken unter Wasser zu drücken. Tjorven hatte sich die ganze Zeit irgendwie auf den Beinen gehalten und nun sprang sie mit einem gewaltigen Satz über die Reling aufs feindliche Deck und ein walwütiger Schrei entrang sich ihrer Kehle, als sie mit ihrem heiligen Schwert *Walbiß* dem ersten Gegner den Schädel spaltete.

Nun ward kein Halten mehr und wir alle schwangen uns aufs feindliche Deck - zwei, drei Besonnene mit Enterhaken konnten gerade noch die Schiffe aneinander binden. Ich weiß es nur deshalb, weil ich einen von ihnen - ich glaube, es war Leif - dabei fast umgerannt hätte. Ich stürmte auf die Kajütentür des Achterdeckes zu, um von dort ins Schiffsinnere zu gelangen, als sie auch schon aufgestoßen wurde und sich einiges Söldnerpack daraus ergoss. Unter ihnen auch eine Frau in einem langen Gewand, auf dem ich Zeichen erkennen konnte. Auch trug sie etwas auf dem Kopf, was mal so etwas wie Widerhörner an den Seiten gehabt haben musste, aber dieses etwas war genauso verbeult wie ihr Gesicht - sie schien zuvor im Hagel gestanden zu haben. Sie blickte starr an mir vorbei und ihr verbeultes Gesicht wurde zu einer hasserfüllten Fratze, als sie die Faust hob und etwas wie einen Fluch ausspie, doch nur um sofort anstatt dessen abwehrend die andere Hand zu heben, auf der etwas aufprallte und sich mit einem spitzen Klirren in einen Schneeregen verwandelte, der alle in ihrer Nähe einstäubte. Ich hatte keine Zeit, mich umzublicken, doch war ich mir sicher, dass diese Zauberin es auf

Katla abgesehen hatte. Nun sei es drum. Da dem Söldling vor mir plötzlich ein Schneidzahn aus der Stirn wuchs und er nach hinten wie ein Brett wegkippte, nutzte ich die Gunst des Augenblickes, um die Zauberin nun meinerseits mit meiner Skraja anzugreifen, doch sie war schnell - viel schneller, als ich vermutet hatte und mit böser Geste deutete sie auf mich, während ihre geschwellenen Lippen schreckliche Worte ausspieen. Augenblicklich bereute ich meinen Einfall und ich sollte das große Glück haben, diesen reuevollen Augenblick auch zu überleben, denn zugleich mit einem Krachen öffneten sich ihre Lippen zu einem stillen Schrei und die Augen weiteten sich vor Erstaunen in der Erkenntnis ihren nahenden Todes. Ein gewaltiger Eiszapfen hatte sie wie ein Speer durchbohrt und an die Kajütenwand genagelt, an der sie nun langsam zusammensackte. Zu spät nur konnte ich mich von diesem Anblick losreißen, denn nun traf mich ein Entermesser tief in die Seite und der Schmerz trieb mir den Atem aus der Lunge. Ich konnte mich noch zur Seite drehen und dem Angreifer damit die noch in meiner Rippe steckende Waffe aus der Hand reißen, doch gelang es ihm, meinem kraftlosen Schlag auszuweichen, bevor ich zusammensackte. Mühsam konnte ich das Bewusstsein behalten und wurde gewahr, wie er unter den Axthieben meiner Nachbarn fiel, während mich eine sorgende Seele nach hinten schleifte und über die Reling in die Obhut meiner Kameraden gab, die mit leichteren Verletzungen schon auf unser Schiff zurückgekehrt waren. Ich weiß noch, wie ich die ganze Zeit auf das vollkommen zerfetzte Segelwerk des Holken starrte, während man mir die Klinge aus den Rippen zog und mich verband. Und irgendwann dann war auch der Kampf zu Ende und man schleppte aus dem wrackten Schiff alles herüber, was noch als Prise dienen konnte, während einige unentwegt noch die Beiboote klarmachten, um sich den Kampf im Dorf nicht entgehen zu lassen. Eisschergen, Walschlächter, Nivesensöldlinge - keiner von ihnen fand bei ihnen Gnade und wer sich ergab, wurde niedergemacht. Selbst ihre Brut wurde den reinigenden Flammen übergeben, die aus ihren Hütten schlugen, nachdem man alles brauchbare herausgeholt hatte. Mit ihren Leichen nährte man die Feuer, auf dass alles zu Asche ward und nicht als frevelhafte Untote zurückkehren konnte.

Die Schlacht war ein vollkommener Sieg. Wohl kaum einem gelang es zu entkommen und noch Stunden später hörte man verein-

zelte Todesschreie von denen, die man in ihren Verstecken aufgestöbert hatte und denen man nun ihre gerechte Strafe zukommen ließ. Der Strand, der schon so viel Tod und Leid der Wale hatte erleben müssen, nahm er nun nicht einmal mehr das Blut ihrer Mörder auf, das langsam und zäh dem Ufer zurann und von der Strömung des Flusses als roter Schleier ins Meer getrieben wurde.

Es war ein harter Kampf und ein ruhmreicher Sieg, doch waren wir alle zu erschöpft, um ihn zu feiern. Wir sollten auf die anderen Schiffe warten, die sich hier mit uns treffen sollten, nachdem sie ihre eigenen Ziele vernichtet hätten und dann auch Jurga und ihre Rekker aufnehmen, die nach der Vernichtung der dämonischen Eisnadeln von Land her zu uns stoßen würden. Also stellten wir Wachen auf und wer sich noch auf den Beinen halten konnte, schleppte die beiden Schiffe wieder vom Strand ins Meer, von wo aus sie unsere Riesenwelle ziemlich weit aufs Ufer gespült hatte.

Dann wurden unsere Toten auf den Booten verstaubt, denn wir würden sie mitnehmen aus dieser unheiligen Gegend. Sie sollten bei der *Darken Hjalla* von uns sicher in Swafnirs Gefilde geleitet werden, damit sich nicht noch irgendwelche böse Geister ihrer Seelen bemächtigen konnten.

Doch bei all unserem Glück musste Hrangar wohl doch noch irgendwo ihren verderbten, schuppigen Schwanz im Spiel gehabt haben, denn am Nachmittag näherte sich ein Drakkar unserem Treffpunkt, doch war eine keines der erwarteten Schiffe, sondern die Ingibjara, die eigentlich zusammen mit der *Angrawurm* aus Kendrar in der Firunsstraße Wache halten sollte. Nun erfuhren wir auch, wo die Karavelle abgeblieben war, denn diese hatte zusammen mit zwei anderen Schiffen die beiden Drakkars angegriffen. Die Drakkars hatten sich geteilt und während ein Schiff die *Angrawurm* verfolgte, hatten sich die Karavelle und das andere Schiff in das Kielwasser der Ingibjara gesetzt. Alle noch kampffähigen Rekker stiegen nun in die *Sturmwind* der Wellenreiter und den *Wogendrachen*, während wir Verwundeten auf die *Grön Jargla* verlegt wurden und dann machte man Jagd auf die beiden Schiffe, die sich immer noch auf der Verfolgung eines einzelnen wähten. Nun sie wurden eines besseren belehrt, doch das soll eine andere Geschichte werden.

(de)

# Thorwal-Standardarte



## Am Strand der weinenden Walfänger Eine Geschichte von Gnade gewähren und verweigern.

Die Schlachten waren geschlagen, die Feinde vernichtet und in alle Winde zerstreut. Die dämonischen Eisnadeln zerborsten, die nicht minder abartigen Zuchtpfuhle geschliffen, Eisschergen, Walschlächter und ihre nivesischen Söldner gleichermaßen erschlagen und dem reinigenden Feuer überantwortet. Nun war es an der Zeit, die Wunden zu verbinden, die Verletzten zu bergen und die Toten zu sammeln. Kein Leichnam sollte in dieser unreinen Erde zurückbleiben und sich später als dämonisch belebtes, kaltes Fleisch erheben, um der verderbten Eishexe als Drauger<sup>1</sup> zu dienen! Allesamt wurden sie auf den Schiffen gestapelt, um mit zur Darken Hjalla zu fahren. Dort würden sie von ihren Kameraden in einem letzten Freundschaftsdienst zu Swafnirs ewigen Gestaden geleitet werden, um an seiner Seite bereit zu stehen für den letzten, den alles entscheidenden Kampf gegen Hranngar und ihr unreines Gezücht.

Und so brach man schließlich alsbälde auf von diesem Ort an der Flußmündung, der einst von den Nivesen *Unetai puunai Mikuänien* geheißt – der „Strand der weinenden Walfische“. Man ließ die halbverwehte Asche hinter sich, vor kurzem noch Behausung wie Bewohner gleichermaßen, den Gestank nach verbranntem Fleisch und ungeronnenen Blutes, das der gepeinigte Strand nicht aufnehmen wollte und das immer noch wie zäher Schlick langsam von der Strömung mitgetragen wurde, um als roter Schleier von den kalten Wellen des Firunsmeeres zerrissen zu werden.

Die erste Nachtrast machte man nur wenige Meilen von der Stelle entfernt, wo bis vor wenigen Tagen noch der Pferch der Schneemonstren stand, bis er von der *Runjadrakkar* dem Erdboden gleich gemacht wurde, und man stellte sorgsam Wachen auf, versprengten Glorana-Schergen Rechnung tragend. Doch niemand wagte es, sich mit dieser siegreichen Heerschar anzulegen.

An den zahllosen Lagerfeuern herrschte eine eigenartige Stimmung: einerseits feierte man den glorreichen Sieg über das Dämonengezücht, andererseits trauerte man dabei um

so viele Kameraden und Gefährten, die dem Sieg einen bitteren Beigeschmack gaben. An jedem Feuer wurden bis spät in die Nacht Geschichten erzählt und der von ihnen gegangenen gedacht, wie sie Swafnir zu Ehren kämpften und fielen und hie und da wurde erstmals der Name ‚Glyndhavn‘ fallengelassen. Nachdenklich noch, überlegend.

Die nächste Nacht landete man an der östlichen Küste der Bernsteinbucht an, um dann mit den nächsten beiden Tagesreisen über offene See die Mündung der Bucht zu queren und erst wieder bei den Inseln der Firunsstraße anzulanden. Auch dieser Abend war wieder voll der Geschichten und Erinnerungen an die gefallenen Gefährten und diesen Abend fiel der Name ‚Glyndhavn‘ öfter, entschiedener, fordernder und ein Gedanke reifte in zahllosen Köpfen heran.

Am nächsten Tage wurde viel geredet darüber auf den einzelnen Schiffen und schnell ward man sich einig, näherte sich auf Rufweite den anderen und ein neues Ziel machte die Runde: Glyndhavn, der Walfängerhafen in der Bernsteinbucht.

Die Gelegenheit war mehr als günstig, hier oben einmal gründlich unter den Walschlächtern aufzuräumen und einheitlich richteten sich die Drachenköpfe der Flotte viel weiter südlich, für einen kleinen Abstecher, der die Rekker mit grimmer Vorfreude erfüllte. Hier und da stimmten die Swafnirpriester auf den Schiffen alte Sänge an, um die Kämpfer einzustimmen und immer mehr fielen in die Melodie mit ein.

Der weiße Gottwal schien dem Anliegen günstig gewogen, denn eine steife, trotz des nahenden Sommers noch nach Schnee riechende Brise füllte den Kampfeshungrigen stetig die Segel und nach der Mitternacht zum dritten Tage sah man vor sich an der Küste schwach die Lichter des Praiosklosters über dem Dorfe und unter den niedrigen Wolken glühen. Schnell wurden auch die letzten geweckt und flugs ward man gegürtet und gerüstet.

Gespannte Stille lag über den Decks, als die Schiffe, umgeben von einer Nebelwand und von der Morgenflut getrieben auf den braunen, von der Vulkanasche der Eiszinnen lose bedeckten Uferkies setzten, doch dann

brandete der vielhundertstimmige Ruf über das schlummernde Dorf hinweg und brach sich an den Klippen:

„Tod den Walschlächtern !!!“

Den Posten auf ihren hölzernen Wachttürmen blieb keine Möglichkeit, den Angriff noch verhindern zu können und die Alarmhörner gingen im wilden Angriffsgeheul vollkommen unter. Kurz darauf kündete berstendes Holz davon, dass die Wachttürme von dutzenden Angreifern einfach umgerissen wurden. Die ersten Walfangboote waren schon geentert und triumphierend wurde erste Beute in die Luft gereckt. Jene grausamen, widerhakenbewehrten Wallanzen, die man nun zu einem anderen Zwecke einzusetzen gedachte ...

... verzweifelt rannten die Dorfbewohner auf die steinerne Feste des Praiosklosters zu. Schutz! Nur Schutz suchen vor den Nordleuten, die um den Hafen herum ein Massaker anrichteten unter den Walfängern.

Schrecklich gellten deren Todesschreie herüber. Wer nicht unter den wütenden Axthieben fiel, wurde mit seiner eigenen Harpune an die Hauswand genagelt. Die eisenbeschlagenen Tore des Wehrklosters schlossen sich, nachdem das halbe Dutzend Sonnenlegionäre und ebenso viele Bannstrahler sich vor dem Tor postiert hatten und mit erhobnem Schild und Speer der hünenhaften Angreifer harrten, die wild brüllend, waffenschwingend und mit dem Blut ihrer Opfer bespritzt den Weg heraufstürmten.

Einige Dorfbewohner hatten keinen Einlass mehr gefunden und versuchten nun, hinter den weiß und gold gewandeten Verteidigern Deckung zu finden, doch schien dies bei der Menge der heranstürmenden Angreifer ein nutzloses Unterfangen. Plötzlich schrillte eine schnelle Folge von Pfiffen den Hügel empor und brachte die Thorwaler abrupt zum Halten.

Jurga höchstselbst, umringt von ihrer Hetgarde, stieg den Weg empor und Ärger lag in ihrer Stimme:

„Kein Kloster mehr! Es soll nicht noch ein Kloster gebrandschatzt werden! Haltet ein, tapfere Rekker. Die Praioten sind keine Walschlächter.“

<sup>1</sup> Drauger ist die thorwalsche Bezeichnung für Untoter

# Thorwal-Standardarte

„Aber sie gewähren ihnen Zuflucht, Jurga!“ lieB sich eine Stimme vernehmen.

Doch noch ehe die junge Hetfrau erwidern konnte, wurde geräuschvoll der Riegel des Tores zurückgeschoben, der Vizeprior des Klosters trat im vollen Ornat hinaus und stellte sich vor seine Männer.

„Im Namen des allmächtigen und gerechten Herrn Praios gebiete ich euch, zurückzuweichen und keine Hand an diese Leute hier zu legen! Ich ...“

Hüter Gellwings Worte wurden unterbrochen durch lautstarke Heiterkeitsausbrüche der Thorwaler, die sich vor Lachen fast auf dem Boden wälzen wollten. Die Sonnenlegionäre faBten ihre Waffen fester, man konnte sehen, wie sich ihre Knöchel weiß färbten. Das Gesicht des Vizepriors hingegen nahm immer mehr die Farbe einen schönen Sonnenunterganges an, doch schließlich gewann er seine Fassung wieder und setzte erneut an, als das Lachen abklang und der Kampfeslärm vom Ufer wieder lauter wurde.

„So BITTE ich euch, wenn ihr schon nicht den Herre Praios achten wollt, doch dann im Namen Traviass diejenigen zu verschonen, die hier an diesem heiligen Orte Schutz gesucht haben!“

Gellwing war ein kluger Mann und wusste die Leute zu packen, auch um den Preis des eigenen Stolzes willen. Es war zu sehen, dass der Name der Göttin des Herdfeuers eine Wirkung zeigte - einige Rekker lieBten ihre Waffen sinken.

„Und doch befinden sich Walschlächter unter ihnen!“ lieB sich wieder die gleiche Stimme wie zuvor vernehmen.

Etwas mutiger geworden, trat nun einer der wenigen Männer aus den Flüchtigen hervor und hub zu sprechen an.

„Jawohl, ich bin ein Walfänger. Es ist ein hartes Leben hier oben im rauen Norden, und irgendwie muss ich ja auch meine Familie sattbekommen, was auch so schon nicht einfach ist!“ Dabei stapfte er zornig mit dem Fuß auf.

„Diese Sorge sei dir nun genommen, Frevler!“ Es war Deorn Efferdison, der Hetmann der Knochenbrecher, der so sprach und weit ausholte. Ein Schwirren, ein dumpfer Aufprall

und tief hatte sich der Schneidzahn in die Brust des Mannes gefressen. Ungläubig starrte dieser auf den Schaft, der nun aus seiner Brust ragte und brach mit einem röchelnden Seufzer tot zusammen.

„Es sei nun genug!“

Jurga trat vor ihre Rekker hin und hob die Arme, um weiteres BlutvergieBsen hier zu vermeiden.

„Niemand soll von uns sagen, dass wir keine Gnade kennen, wenn ein Priester uns darum bittet.“



So möge verschont bleiben, wer sich in diesen Mauern befindet, doch außerhalb lasst keinen Walschlächter entkommen, das wohl!“

Sprachs und lieB den Hüter stehen. Auch die anderen Rekker drehten um und wandten sich wieder den noch stehenden Häusern am Ufer zu. Nur ein Dutzend hielt Wacht am Wege, um weitere Flüchtige abzufangen.

„Fressst Stroh oder Goblindung, aber wagt es nicht noch einmal, euch an heiligen Walen zu vergeifen. Sonst kommen wir wieder, und dann werden euch auch keine Klostermauern mehr schützen!“

Mit diesen Worten wandte sich schließlich auch Hetmann Deorn ab.

Die Morgendämmerung wich einem trü-

ben Tag und weitere Vulkanaschewolken aus den Eiszinnen lieBten ihre graue Last wie ein Leichentuch über dem Massaker im Dorf ab. Die Flammenlohen der brennenden Häuser lieBten orange-rote Schemen über die Außenmauer des Klosters tanzen. Verloren stand Gellwing auf dem Weg zwischen seinen Sonnenlegionären und den verbliebenden Thorwalern, während von unten noch immer Kampfgebrüll und Todesschreie aufklangen. Der Wind trieb den Geruch von verbranntem Fleisch und Tran heran. Ein Ruck ging durch den Geweihten und er wandte sich mit einem Wink seinen Leuten zu, dass sie die Stellung halten sollten.

„Möge Praios meiner Seele gnädig sein, aber ich kann nicht anders.“ Mit diesen halbblut gesprochenen Worten ging er festen Schrittes auf die Nordleute zu, die ihm wortlos Platz machten und unangetastet passieren lieBten.

Sein Weg führte ihn mitten in die brennenden Niederhöhlen dessen, was bis nach Mitternacht noch ein Dorf gewesen, in einen Pfuhl aus Rauch, Blut und Schreien, die unauslöschlich in seinen Ohren gellten. Allerorten stieß er auf Leichen, allesamt Glyndhavner und teilweise wüst zerstückelt. Zwischen den Rauchschwaden erhaschte er einen Blick auf den Efferd-Tempel am Strand, halb in der Morgenflut versunken, doch ansonsten augenscheinlich unverseht. Die Geweihte, selber

Thorwalerin, kniete mit wirrem Blick vor einem großen Haufen nahe dem Eingang, sich mit den Armen wie haltsuchend selbst umschlingend. Kaum, dass sein Herz schneller schlug, als er sich dessen gewahr wurde, dass dieser Haufen aus abgehauenen Köpfen bestand, während die kopflosen Körper ringsum am Strand lagen oder in der Brandung schaukelten. Mann, Frau, Kind, Nivese oder Goblin - kein Unterschied wurde gemacht beim Morden.

Er sah ein wimmerndes Etwas mit Walleinlagen an die Wand genagelt und mit Flensmessern zerstückelt, was er als einstigen Kapitän des einen Walfängers zu erkennen glaubte.

Johlend und brüllend standen hünenhafte

# Thorwal-Standardarte

Nordmänner um ein brennendes Haus, aus dem immer noch Angst- und Todesschreie drangen und warfen alles mögliche Brennbar in die Flammen, um diese weiter zu nähren. Stöhnend gab die verkohlte Seitenwand nach und brach nach innen weg. Aus den Flammen sprang eine einsame Gestalt und warf das glösende Ding weg, welches ihren Oberkörper geschützt hatte, eine nasse Decke wohl. Zwei Thorwaler hetzten hinterher, während die Gestalt auf den Vizeprior zulief, sich schutzsuchend zu seinen Füßen niederkniete und das Gesicht in seinem weißen Rocksaum verbarg, den sie dabei wie eine Wunde mit Ruß, Blut und Tränen besudelte. Sie hielt ein Bündel in ihrem Arm - ihr Kind, ein Säugling noch. Mit zum Schlag erhobenen Äxten stürmten die beiden Hünen auf sie los. „Herre Praios, strahlendes Antlitz am Himmel, stets wachendes Auge der Gerechtigkeit. In deine herrlichen Hände lege ich mein unbedeutendes Leben und das dieser jungen Frau hier zu meinen Füßen!“, betete er innerlich aus ganzem Herzen, nach außen hin breitete er seine Arme aus, sah den bei-

den Angreifern offen ins Gesicht und sagte nur: „Bitte ...“

Stunden, so schien es, kreuzten sich ihre Blicke, während die junge Frau zu seinen Füßen reglos knien blieb und die Niederhölle sich um sie langsam zurückzogen. Schließlich, wie auf ein geheimes Kommandowort, senkten die Thorwaler fast gleichzeitig die Äxte. Der eine blickte vom Geweihten auf die junge Frau herab und wieder zu ihm auf und sprach: „So sei es.“

Damit drehten sie sich um und eilten ihren Gefährten zu, die sich schon wieder mit der mageren Beute auf ihre Schiffe zurückzogen, auch die Wachtposten vom Klosterweg kamen schon nach unten gelaufen. Niemand kümmerte sich mehr um sie und bald schon stachen alle Schiffe mit kräftigem Riemen Schlag und Gesang in See.

Gellwing zog die junge Frau empor, die ihm nun taumelnd und hustend folgte, den langen Weg hinauf zum Kloster. Ihr Kind hatte sie immer noch verzweifelt an ihre Brust gepresst. Er sah das verzerrte, reglose Gesicht des Säuglings. Er war schon in den Flammen

des Hauses erstickt.

Ihr Weg zurück führte sie auch an den Trümmern des großen Wehrbaues vorbei, der bis vor kurzem das Handelshaus Irgeljoff gewesen war.

In den noch glühenden Überresten eines Schuppens wenig außerhalb der Wehrmauer rührte sich etwas und kraftvoll wurden die Bruchstücke zur Seite gestoßen. Hustend und spuckend kamen ein paar Norbarden und schließlich auch ihr Oberhaupt Jaguschek selber hervor. Auch einige andere Glyndhavner hatten hier wohl Schutz gefunden, denn nun erkannte er auch den Phex-Geweihten Ribulik, der verstört und fröstelnd in die Runde sah.

„Du schuldest mir nun etwas, Ribulik!“, ließ sich knarrend und hustend der alte Jaguschek vernehmen. Der Geweihte konnte nur stumm nicken.

Gellwing zog die junge Frau mit ihrem toten Kind weiter den Weg zum Kloster hinauf. Es waren die dichten Rauchschwaden, die sie umhüllten und seine Augen mit Tränen füllten ...

(vr)

## Von Eisbarbaren und Grabhöhlen

Askir Tjalvason singt vom Kampf wider gloranische Leichendiebe:

„Die Tochter Trondes, Jurga, rief im Faramond,  
Auf, den Speer zu schultern, nach der Axt zu greifen,  
Auf, zur Herferd in den Norden, Eis zu schleifen,  
Denn eisig ist's dort oben, wo Glorana wohnt.

Es folgte ihrer Hetfrau eine mächt'ge Schar,  
Aus allen Teilen Thorwals, Nord', Sijd', Osd' und Wesd',  
Aus Olport, kräft'ge Rekker, nach dem Abschiedsfest,  
Erfuhren eine sonderbare Fahrt, für wahr.

Die Hammerfäuste, Sturmtrotzer und Hjaldfrej,  
Auch Funkenschläger, und Krieger aus Njurungard,  
All jene zogen aus, auf Bruder Goswyns Rat,  
Über's und unter's Eis, im Ohr Kampfesgeschrei.

Angekommen in sommerlichem Frost und Firn:  
Goswyn schlug Ziele vor, und dann los die Leinen,

Die große Herferd teilt' sich auf, wird zu Kleinen,  
Für Swafnir, Angriffe und Finten, blut'ge Stirnen.



Olporter, Njurungarder stiegen hinab in,  
Unheimlich', kalte, dunkle Gräber, nicht allein,  
Der Tod kriecht' durch und über's Eis, er holt' sich sein'n,  
Preis, doch prellten sie die Zeche, so wie es schien.

Gloran'sche Schergen, Eisbarbaren, Hand in Hand?  
Es schien erneut, doch wieder nur für kurze Zeit,  
Die Wahrheit kam ans Licht, alles war kampfbereit,  
Zu Swafnir gingen viele, fort von diesem Land.

Es waren viele Tote zu beklagen, doch,  
Für Thorwals Wehr gaben ihr Leben sie, Swafnir,  
Swafnir, solch' Streiter sind gewiss willkommen Dir,  
Und es schmolz hinfort ein Teil gloranischen Jochs.“

(mbe)



## Schlacht am Rodasch endet tragisch!

### Thorwalsches Aufgebot in Albernien erleidet schwere Verluste!

„So höret, Volk der Hjalvinger. Kommet beisammen und lauschet meinen Worten, denn ich habe zu berichten von den Ereignissen die im Land von Hetfrau Invher passierten, der so viele unserer Landsleute zu Hilfe eilten.

Doch seiet gefasst auf eine traurige Mär.

Wie ihr wohl schon wisset, brachen mehr denn fünf mal hundert unserer Landsleute auf um dem Hilferuf der albernischen Hetfrau zu folgen. Mehr denn fünf mal hundert Tapfere die nicht zulassen wollten, dass unsere Freundin und die Menschen in ihrem Land der Finsternis die von einem angeblich befreundeten Lande ausging, zum Opfer fallen. Mehr denn fünf mal hundert wakkere Herferder die zuversichtlich und mit einem Lächeln nach Havena segelten. Freudig wurden sie begrüßt, denn die Albernier wussten um die bestehende Freundschaft. Aber wo sollten die mehr denn fünf mal hundert hin? In Havena selbst war kaum Platz für diese große Schar und so überließ Hetfrau Invher ein Stück Land am Orbansee. Mehr denn zehn mal hundert Hände fällten Bäume, bearbeiteten das mitgebrachte Holz, huben Gräben aus und erschufen so binnen weniger Tage eine Herborg. Nun bildete sich rasch eine Schar die für Wohl und Leben von Invherhetfrau verantworteten und den Namen Invherskari trugen.

Nun mochte der Feind kommen, doch stellte es sich heraus, dass er zu feige war. So zogen die Herferder und Albernier ihm entgegen um ihm zu zeigen was Mut ist und was Feigheit.

Doch ach – die Schlacht am Rodasch-Ufer wogte hin und her. Zuerst war ein großer Sieg über das Hranngar-Kind Isora zu vermelden und dieses friedlose Weib wand sich zur Flucht. Da kam eine große Freude auf, denn ganze Bäche vom Blut der Feinde tränkten die Schlachtwiese unterhalb der Burg Crumold, und kaum ein Tropfen thorwalsches oder albernisches Blut troff auf den Boden. Doch mitten in die Freudenfeier ertönte ein Hornsignal und mit ihm traf die Nachricht ein, dass ein viel gewaltigeres

Heer der Verlierer auf die Sieger zumarschierte. Der Boden bebte, die Luft erzitterte, selbst die Blätter der Bäume wurden aschfahl, als am Rande der Ebene Nordmarken-Rekker sich formierten. Es war kein Ende abzusehen – soweit das Auge reichte, dicht an dicht gedrängt, stand ein Nordmärker-Feind neben dem nächsten. Von dem Ort Draustein kam ein weiteres Heer in den crumoldschen Farben. So stand nun auch noch Bruder gegen Bruder.

Die Feinde entsandten Boten zum Lager Invhers und zu unser aller Überraschung hieß es schließlich, dass es keine Schlacht geben sollte und stattdessen Hetfrau Invher im heldenhaften Zweikampf gegen den hranngarschen Anführer der Nordmärker streiten würde. Im Gegensatz zu uns'ren Albernischen Freunden trauten wir der Sache nicht – zu recht wie sich zeigen sollte!

Es war still auf dem Schlachtfeld am Tage des Zweikampfs. Selbst die Vögel vergaßen ihre Lieder zu singen und der Wind erlahmte zu einem lauen Lüftchen, welches dann auch noch erstarb. Die Stille hielt an, niemand wagte sie zu zerstören. Die beiden Streiter, Hetfrau Invher und der Hetmann des Feindes, ritten aufeinander zu. Auf ein Zeichen hin hob jeder Thorwaler seinen Schild in Brusthöhe empor und schlug mit der Klinge seiner Waffe gegen den Schildbuckel. Immer und immer wieder. Und vor allem: regelmäßig. Das Gedröhne zu Ehren der Kämpfer hallte weit über die Ebene. Unruhe kam unter den hasenfüßigen Feinden auf, einige schrieten gar erschrocken auf!

Mit einem Mal hielt ihr hranngarscher Hetmann an und brüllte unverständliches Zeug zu Invher - und schließlich zu seinen Rekkern, die darauf begannen, auf uns zuzumarschieren! Verrat! Auf ein Zeichen Faenwulf Walkirssons hin rückten die Herferder, die Schwert und Schild trugen, zusammen und bildeten eine Skjaldborg. Die Speerträger standen in zweiter Reihe hinter ihnen; die Bogskari formierten sich in dritter Reihe. Ein neues stilles Kommando, die Griffe der Schwerter schlugen nun gegen den

Innenrand der Schilde, dazu ertönte aus allen Kehlen der Thorwaler, und doch wie aus einem Munde, immer wieder der gleiche Ruf: Swaf-nir! Swaf-nir! Swaf-nir! Noch ein Kommando. Der Rhythmus wurde schneller und mit ihm die Schrittfolge. Obwohl noch knapp eine Meile zwischen den Herferdern und den Nordmarken-Gegnern begannen die Feinde zu zögern. Hier und da lockerte sich ihre Formation etwas auf. Hah! Die feigen Hunde gaben Fersengeld! Das nächste Kommando und die Herferder verhielten in ihrem Tun. Doch unmittelbar nachdem sie zum Stillstand kamen, rissen alle Thorwaler ihre Waffen und Schilde empor und brüllten so laut sie nur konnten SWAF-NIR! – und stürmten plötzlich los. Und weiter lichteten sich die Reihen der vorrückenden Nordmärker – wer könnte es ihnen verdenken. Mehr als vier mal hundert wütende und brüllende Thorwaler rannten auf sie zu und jeder Nordmärker wusste, dass er von ihnen in der Luft zerrissen würde, sobald sie aufeinander stießen.

Nun endlich kam auch Bewegung in die Albernier, denn auch sie stürmten nun dem Feind entgegen, nicht minder entschlossen als wir Thorwaler – kein Wunder stammen sie doch von uns ab. Die Nordmärker konnten einem trotz des schändlichen Verrats jetzt schon Leid tun. Der Nordmarkengeneral hieb wild mit seiner Peitsche um sich und trieb seine Rekkers an.

Als deren Riddari auf uns zukam lockten die Albernier sie von uns fort und warfen ihrerseits sich in die Schlacht. Wir wandten somit die gleiche Taktik an, die bei der Schlacht zuvor so erfolgreich war. Und Anfangs schien uns trotz der Niedertracht des Feindes auch der gleiche Erfolg beschieden zu sein. Die nordmärker Lanzenreiter ließen sich in einen Kampf mit den Albernern verwickeln, während nur leichte Reiterei, zu meist nur mit Schwertern bewaffnet weiter auf uns zugestürmt kam. Wie zuvor abgesprochen übernahmen nun Hetjas das Kommando über einzelne Teile der Herferder.

Auf Hedja Tsafried und seine Rekker

# Thorwal-Standardarte



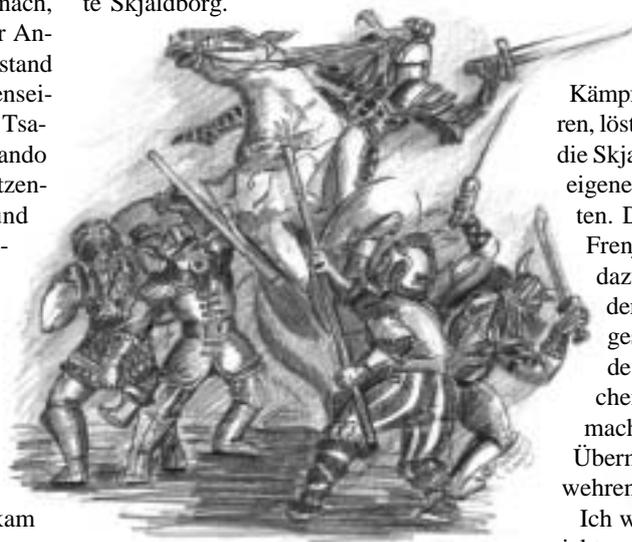
stürmten die Nordmärker gerade zu, als er im letzten Moment befahl, eine Skjaldborg zu bilden. In Windeseile überlappten sich die Rundschilde, die Rekker suchten mit dem rechten Fuß einen festeren Stand, bei leicht angewinkeltem Knie. Da prallten auch schon die ersten – zuvor noch höhnisch lachenden – Nordmärker gegen den Skjaldborg. Das Lachen der Nordmärker erstarb. Hatten sie damit gerechnet einfach durch die Skjaldborg hindurchzupreschen, so sahen sie sich jetzt schwer enttäuscht. Die Skjaldborg hielt! Zwar gab sie an ein paar Stellen sanft nach, aber sie brach nicht! Irritiert kam der Angriff der feindlichen Riddari zum Stillstand und die Reiter behinderten sich gegenseitig. Das war der Moment auf den Hedja Tsafried gewartet hatte. Er rief ein Kommando und die Skjaldborg löste sich auf – Dutzende wütende Thorwaler fielen axt- und schwertschwingend über die nun ungefährlich gewordene Abteilung der Riddari her.

Die Pferde wurden zu Fall gebracht – manch einer freute sich schon auf ein saftiges Stück gebratenes Pferdefleisch – und die Klingen der Schwerter und Blätter der Äxte gruben sich tief in die Leiber der entsetzt schauenden Nordmärker. Nicht einer entkam dem Massaker.

Die hinter der nordmärkischen Riddari auf uns Thorwaler zu stürmenden Fotskari war auch nicht mehr Erfolg beschieden. Die Hedjas Frenjar Torstorsson und Lialin Hjoresdottir befahlen ebenfalls Skjaldborgs zu bilden. Wieder überlappten Schilde, in die Kerben der sich überlappenden Rundschilder legten sich die Klingen der Schwerter. In zweiter Reihe formierten sich die Speerträger, die ihre Waffen ebenfalls über den Schildrand ragen ließen, so dass ein stahliger Wall entstand. Das verzweifelte Hauen und Stechen des Gegners traf zumeist nur die Schilde, während thorwalsche Klingen und Speerspitzen immer wieder ihre ge rechten Opfer fanden.

Auch Hedja ‚Korsbörn‘ (mehr als ihr Beinamen war uns nicht bekannt) hatte eine Skjaldborg bilden lassen, als Nordmärker auf sie zukamen. Doch anstelle von Speerträgern hatte sie die Bogskari unter ihrem Kommando. Die Pfeile hielten blutige Ernte, noch ehe die Gegner heran waren, und hielten sie so eine Zeit lang auf Distanz. Doch irgendwann

waren die Pfeile verschossen und es zeigte sich, dass Speerträger für einen vernünftigen Skjaldborg unerlässlich sind. Die Schützen waren außer mit ihren Bögen nur mit Hjalmsmessern bewaffnet, mit denen sie nun die Ränder der Skjaldborg verstärkten. Auf der gesamten Länge der Schildreihe war es schon zu einem wüsten Kampf gekommen, doch war der Gegner nicht mehr auf Abstand zu halten. So fiel irgendwann auch der erste Thorwaler unter den Streichen eines nordmärker Mietlings – und mit ihm die gesamte Skjaldborg.



Wie jedes Kind bei uns weiß, ist im Getümmel der Schlacht eine Skjaldborg nicht zu halten oder wieder zu bilden, sobald sie einmal durchbrochen ist. So befahl Hedja ‚Korsbörn‘ das einzig richtige – die Auflösung der Skjaldborg. Mit einem Aufschrei warfen sich die Thorwaler nach vorne in die Menge und es kam zu etlichen Einzelkämpfen. In dem Getümmel war nicht mehr auszumachen welche Klinge, welchen Leib durchbohrte.

Doch auch die Skjaldborg von Hedja Lialin Hjoresdottir hielt nicht lange stand. Aber nicht der Gegner war es, der es schaffte, die Reihen der Thorwaler zu durchbrechen, nein, die Thorwaler selbst waren es, die ihre Formation – ohne Grund – aufgaben. Die Rekker von Hedja Lialin waren ein zusammengewürfelter Haufen aus verschiedenen Ottajaskos und Sippen, aus denen wohl jeder zeigen wollte, dass er im Kampf besser war, als sein Nachbar.

Obwohl die Formation hielt, stürmten plötzlich aus ihrer Mitte drei Thorwaler vor

und warfen sich in die Reihen des Gegners. Da wollte keiner zurückstehen, und auch die anderen Rekker taten es ihnen gleich. Die Skjaldborg gab es nicht mehr, dafür ein wüstes Hauen und Stechen. Hedja Lialin Hjoresdottir traute ihren Augen nicht und wollte nicht glauben, was sie da sah, doch wollte und konnte sie natürlich nicht einfach nur tatenlos beiseite stehen und so warf sie sich ebenfalls in den Kampf Rekker gegen Rekker.

Nun hatte nur noch eine Skjaldborg Bestand, doch auch ihr Schicksal war besiegelt. Ein Teil der nordmärkischen Lanzenreiter die in Kämpfen mit den Albernern verwickelt waren, lösten sich von ihnen und preschten auf die Skjaldborg zu – ohne Rücksicht auf die eigenen Mannen die sie einfach nieder ritten. Die Thorwaler Rekker unter Hedja Frenjar Torstorsson kamen nicht mehr dazu rechtzeitig zu reagieren, sie wurden überrannt. Wer nicht unter die angeschärften Hufe der nordmärker Pferde geriet und auch den Lanzen ausweichen konnte, musste sich einer Übermacht nordmärker Fotskari stellen, eine Übermacht, derer sich niemand mehr erwehren konnte.

Ich wand den Blick ab um des Grauens nicht ansichtig werden zu müssen, das da über unsere tapferen Rekker kam. So fiel mein Blick auf den Waldesrand, an dem ein Mädchen, vom Alter her an der Schwelle zur Frau, und seine zwei Geschwister, ein Mädchen von höchstens fünf Jahren und ein noch kleinerer Junge, standen. Doch im selben Moment nahm ich gewahr, wie eine Gruppe nordmärker Söldlinge dieses leichte Opfer ebenfalls erspäht hatte. Sie wollten sie wohl entführen oder gar noch schlimmeres mit ihnen anstellen. Da, plötzlich, warf sich ihnen ein unförmiger Schatten entgegen. Mit riesigen Pranken brach er dem einen Nordmärker das Genick, ein anderer schaute verwundert auf die Axt die in seinem Leib stak, ehe seine Augen brachen, dem dritten fuhr eine Schwertklinge zur Gänze durch den Leib. Dies alles geschah ehe die drei übrigen Nordmärker überhaupt begriffen, dass sie angegriffen wurden. In einem nur Sekunden dauernden Kampf wurden auch sie niedergemacht. Erst jetzt, als Ruhe in das Getümmel am Waldrand einkehrte, konnte ich erkennen, wer dort das Leben der Kinder ret-

# Thorwal-Standardte

tete. Es war Thorwolf Garheltson, der in Havena den Beinamen ‚Halbogel‘ bekommen hatte, weil seine unförmigen Pranken, seine riesige Gestalt und sein narbenverziertes Gesicht ihn ganz als ein solcher aussehen ließ. Er rannte nun auf die Kinder zu um sie in den Wald in Sicherheit zu bringen, doch da streckte das ältere Mädchen seinen Arm empor und deutete auf eine Stelle hinter ihm. Er wirbelte herum und auch ich riss meinen Kopf in diese Richtung. Mehr als ein Dutzend Nordmärker, zum Teil beritten, stürmten auf ihn zu, um dem Monstrum den Garaus zu machen, das sechs der ihren einfach so im Vorbeigehen gleich, erschlagen hatte. Und wahrhaftig – er fiel unter den mannigfachen Streichen und Hieben der nordmärker Klingen, riss jedoch noch vier der ihren mit in den Tod.

Ich schloss die Augen. Als ich sie wieder öffnete glaubte ich an ein Wunder. Thorwolf schleppte sich mühsam zu den Kindern, die noch immer vor Schrecken starr, am Waldrand standen. Mit Worten, die ihm nur schwer über die Lippen gingen, scheuchte er sie in den Wald und als es ihm nicht schnell genug ging, ergriff er sich gar den Jungen und schleppte ihn mit drei torkelnden Schritten tiefer in das Dickicht hinein. Dort brach er aber zusammen und hauchte sein Leben aus.

So dramatisch die Schlacht für uns nun auch verlief, so muss ich doch noch von einer weiteren Heldentat berichten.

Der Frontverlauf zwischen Albernern und Nordmärkern hatte sich zu Gunsten der Nordmärker verschoben, wodurch einige Albernier, die den Anschluss verpasst hatten, nun auf nordmärkischen Schlachtgebiet um ihr Leben kämpften.

Dies sah auch Hägar Horribsson und erkannte in einigen der verzweifelt Albernier Freunde von ihm, die er auf einer seiner frühen Alberniefahrten kennen gelernt hatte. Seinen Schlachtruf brüllend stürzte er sich inmitten der Feinde und hieb seinen Freunden einen Fluchtweg frei. Gemeinsam versuchten sie nun auf die albernische Seite zu kommen, doch nur einem von ihnen gelang dies. Hägar selbst fiel unter den wüsten Streichen der Nordmärker die nicht aufhörten auf ihn einzuschlagen, selbst als er bereits am Boden lag. Zweimal noch sah ich wie seine Axt sich aus dem Getümmel erhob. Beim ersten mal schon nur noch

schwach geführt und doch hieb er einem seiner Feinde noch den Waffenarm ab, doch beim zweiten mal, entglitt der Axtgriff seinen blutig-verschmierten Fingern und sein Arm fiel kraftlos zu Boden.

Überall flatterte nun das nordmärkische Banner im Wind. Wir sind an der Übermacht des Feindes gescheitert.

Faenwulf Walkirsson schaffte es die einzelnen Thorwaler zu einen, doch waren wir nun zu wenige um an der Schlacht noch teilzunehmen. Es blieb nicht mehr als die bloße Verteidigung des Lebens; wir waren keine Hilfe mehr für die Albernier.

Einzig die Premer Seesöldner, die sich die ganze Schlacht über an anderer Stelle Kämpfe mit den Nordmärkern lieferten, waren in ihrer Zahl zwar auch geschrumpft, nicht jedoch so dramatisch wie wir übrigen Thorwaler, und so konnten sie noch tatkräftig mitmischen.

Wer wissen will, wie die Albernier sich schlugen mag einen dortigen Barden fragen oder aber sich aus deren Gazette vorlesen lassen.

Für mich bleibt zu berichten: Mehr als fünf mal hundert Thorwaler kamen nach Albernier um ihren Freunden beizustehen, mehr als vier mal hundert zogen in die Schlacht – nicht einmal ein halbes Hundert kehrte unter Führung von Faenwulf Walkirsson nach Invhersborg zurück. Von den Hedjas sah nur Frenjar Torstorsson die Wälle Invhersborg wieder, doch ist er so schwer verletzt worden, dass es fraglich scheint ob er jemals lebend in seine Heimat, Lassir, zurückkehren wird.

In den nächsten Tagen und Wochen fanden immer mehr bei der Schlacht versprengte Thorwaler den Weg nach Invhersborg. Insgesamt an Zahl aber nicht mehr als gut drei Dutzend.

So ist mein Bericht nun fast am Ende. Nur zweierlei gibt es noch zu sagen.

Hetfrau Invher kam nach Invhersborg und dankte den Überlebenden für ihren Einsatz

und sie vergaß auch nicht die Toten zu ehren. Doch kam sie nicht nur mit leeren Worten, sie überbrachte auch ein Dankgeschenk. Ein Geschenk das sie Lehen nannte. Invhersborg sollte von nun an uns, dem thorwalischen Volke, gehören. Auch die Fisch- und Nutzrechte am und im Orbansee, der in der Zunge der Albernier Lough Orbain heißt, fielen uns zu. Dafür sollen wir ihr auch fernerhin im Kampfe beistehen. Ein kleiner Preis wie ich finde, wären wir doch ohnehin immer wieder an die Seite unseres Freundes Albernias geilt, wenn er bedroht wird.

Unter denjenigen die in den nächsten Tagen und Wochen noch eintrafen waren auch drei Kinder, die auf ihrem Karren den Leichnam ihres Lebensretters brachten. Vor seinem Tod hat er ihnen noch zugeraunt, dass sie nach Hjalldand gehen sollen, dort würden sie in Ruhe aufwachsen können. Die Kinder wussten

nicht genau, ob sie wirklich in ein ihnen fremdes Land ziehen wollten. Sicher waren sie sich aber darin, den Leichnam zu seiner Sippe zurückbringen zu wollen, sie fühlten sich ihm dessen schuldig. Mit dem nächsten Schiff brachten wir sie nach Havena und

von dort nahm ich sie mit in unser Land. In Havena aber glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen: Dutzende von Kindern und Familien, die er teilweise schon vor dieser Reise kennen gelernt haben muss, nahmen vom dem hässlichen Mann endgültig Abschied. Und seitdem ist in ihren Geschichten nicht mehr die Rede von Thorwolf ‚Ogerschreck‘, sondern von Thorwolf ‚Kinderlieb‘ Garheltsson.

Erst gestern gingen die Kinder mit dem Leichnam in Ljasdahl von Bord. Ob sie bleiben werden? Wer weiß.

Mein Bericht ist nun zu Ende.

Gehet auseinander und berichtet von dem Gehörten, von der Schlacht am Rodasch und der darauffolgenden Niederlage, von dem Geschenk von Invher-Hetfrau und dem heldenhaften Tod so vieler Rekker.“

Joern Angrima-Ketilson, Skalde (*jak*)



# Thorwal-Standardarte

Die folgenden drei Berichte künden wieder von Jurgas Herferd in das eisige Reich des Alten vom Berge, das so sehr von der Eishexe Glorana und ihren Schergen bedroht wird. Doch nicht nur der Feind im Eise war das Ziel ...

## Die Plünderung Oblarasims

Halfdan Gundridsson erzählt:

„In aller Frühe durchbrachen wir den dichten Nebel, den unsre Galdmader geschaffen hatten und legten in Oblarasim an. Kein Bote und kein Zeichen schien die Menschen dieser Siedlung vor unserem Kommen gewarnt zu haben, sodass wir nur auf einige Trunkenbolde und Halsabschneider trafen, die im Bereich des Hafens ihren verschlagenen Geschäften nachgingen. Der Geruch nach zu vielen Menschen auf zu engem Raum schlug uns entgegen, doch nicht heimelig, wie wenn man an einem kalten Wintertag die Halla eines Jolskrim betritt, sondern krank und verdorben, wie ich es aus den armen Vierteln manch einer weiter sijdlich gelegenen Stadt der Mittelländer kannte.

Schnell, im Schutz der langsam weichen Dunkelheit stießen wir weiter vor und erreichten schließlich die reicheren Häuser. Die Wachen, die die Pfeffersäcke der Stadt angeworben hatten, mochten den betrunkenen Pöbel davor abschrecken, in diese Häuser einzudringen, auf einen Angriff von uns Thorwalern waren sie hingegen absolut nicht vorbereitet. Schnell hatten wir die ersten Häuser geplündert und mancherorts Feuer gelegt, bevor auch nur die Alarmsignale in der ganzen Stadt aufgenommen und weitergegeben wurden.

Wir hatten leichtes Spiel. Jedes Haus, das uns reich genug erschien, dass es sich lohnte, brachen wir auf und holten, was uns gefiel. Jeder Mann und jede Frau, der sich uns entgegenstellte, wurde erschlagen, doch der Großteil der Bewohner Oblarasims, namentlich die Bewohner der ärmlichen Hütten, die wir ohnehin nicht plünderten, beschränkte sich darauf, sich in den engen Gassen vor uns zu verbergen anstatt uns mit der Waffe in der Hand entgegenzutreten.

Plötzlich, ich und einige Freunde hatten gerade genug vom Plündern und waren auf dem Weg zurück zu den Schiffen, drangen aus mehreren Gassen Elfen auf uns ein. Eine ganze Menge von ihnen strömte auf uns zu,

der Handvoll Rekker, die als Schiffswachen zurückgeblieben waren, weit überlegen. Zwar bewegten sie sich gewandt und ihre Augen glitzerten, gerade wie bei jenen Elfen, die ich bisher andernorts zu Gesicht bekam, doch das Glitzern war böseartig und wahnsinnig, und sie schienen mir allesamt dem Suff und den Rauschkräutern verfallen. Dennoch bedrohten und attackierten sie uns mit ihren finstren Zaubern und mit ihren scharfen Klingen gleichermaßen. Schnell drängten sie uns bei den Schiffen zusammen und viel hätte nicht mehr daran gefehlt, dass sie uns getötet und die Schiffe versenkt hätten, da kam plötzlich Iskir Ingibjarsson mit den Seinen aus der Stadt zurück in den Hafen gestürmt. Nun, da wir in der Überzahl

waren, machten wir dem Spuk ein rasches Ende. Wahrlich, dieses eine Mal können wir froh sein, dass Iskir seine Eingebungen hat, denn andernfalls wär's schlecht um uns gestanden. Gut tat Jurga daran, ihm die Wahl des ersten Beutestückes zu überlassen, denn verdient hat er's sich, das wohl!

Kurz darauf waren wir schon wieder auf den Schiffen und ließen die heruntergekommene und verdorbene Siedlung der Mittelländer am Oblomon, aus der da und dort schwarze Rauchfahnen gen Himmel stiegen, hinter uns. So kehre ich nun heim mit diesen schönen Pelzen, Münzen, allerlei Schmuck, wie ihr hier seht, und nicht zuletzt drei Stichwunden, die mir die Rapiere und Schwerter der Elfen beigebracht haben.“ (am)

## Entscheidung in Riva

Zu den unglücklichen Ereignissen bei Riva geben wir wieder, was Bjarni Bjarnildasson in Muryt erzählte:

„Vier Ottas hatten sich zusammengeslossen, in Riva ihr Glück zu suchen, oder besser, es sich zu holen: Die Wellenreiter, die Eldgrimm-Ottajasko und wir Blitzspötter hatten nach den Kämpfen gegen die Eishexe noch die Guddir-Sippe dazu bewegen können, sich uns anzuschließen. Dennoch, es war klar, dass diese kleine Anzahl von Schiffen und Rekkern im offenen Kampf nicht in der Lage sein würde, die Stadt zu überfallen, und so schlug Helgi Eldhildasson vor, er könne die in Riva ansässige Thorfinn-Ottajasko sicher dazu bewegen, sich heimlich auf unsere Seite zu schlagen. Würden unsere Brüder uns ein kampffloses Anliegen ermöglichen, dann hätten wir die Stadt geplündert und wären wieder in See gestochen, lange bevor die fetten und trägen Pfeffersäcke überhaupt verstünden, wie ihnen geschieht, so der Neffe Eldgrimm des Wei-

sen. Valadur, der Sohn unserer gefallenen Hetfrau und nun unser Skiphetja, wollte sich zuerst nicht auf derart horasische Spielchen, wie er es nannte, einlassen, und er sprach damit für eine gute Zahl der Rekker aus allen beteiligten Ottajaskos, doch auch er musste einsehen, dass ein offener Angriff niemals gelingen konnte.

So drangen wir heimlich in den Golf vor und legten ein Stück von der Stadt entfernt an, von wo aus Helgi Hetmann Garsvir von den Thorfinns aufsuchen wollte. Dieser sicherte ihm auch prompt seine Unterstützung zu, doch seine Worte waren so falsch wie das Grinsen, mit dem er Helgi in Sicherheit wog. Als wir uns der Stadt näherten, empfingen uns unsere vermeintlichen Brüder mit den Schüssen der Geschütze ihrer Hafenbefestigung, und die Kriegsschiffe der Rivaner, die schon auf uns gewartet hatten, hielten auf uns zu. Sofort brach ein ungeheures Chaos auf unseren Ottas aus, das noch schlimmer wurde, als die verdammten Galdmader des Feindes so nahe heran wa-

# Thorwal-Standardarte

ren, dass sie uns ihre Zauber entgegenwerfen konnten. Die *Angrawurm* der Kendrarer ging in Flammen auf, ihre Besatzung musste das Schiff aufgeben und von Bord springen. Kurz darauf gelang es den Söldlingen der Pfeffersäcke, die Otta der Guddir-Sippe zu entern, und obwohl diese wacker kämpften, standen sie doch auf verlorenem Posten, da der Feind zahlenmäßig weit überlegen war.

Wir haben es nur dem Geschick Valadurs als Skipphetja zu verdanken, dass wir diesem Hexenkessel vor dem Hafen von Riva entkamen. Der sonst noch oft unsicher wirkende junge Skipphetja stand aufrecht im Bug, genau wie seine Mutter es immer getan hat-

te, und rief mit fester Stimme knappe Kommandos über das Deck, die die aufkommende Panik unter den Blitzspöttern im Keim erstickten. In einer engen Wende, die unsere *Ørnsvinge* an die Grenzen ihrer Belastbarkeit brachte, lenkte der Sohn Asgrimars den Bug in die Richtung, aus der wir kamen, rasch zogen wir noch all unsere unglücklichen Kameraden, die ihre Schiffe verloren hatten und nun in der Nähe unsere Skeidh im Wasser trieben, an Bord, und nahmen dann schnell wieder Fahrt auf. Zwar hatte die *Ørnsvinge* auch sichtbar unter dem Beschuss gelitten, doch trotz allem war sie noch immer deutlich schneller als die schwe-

ren Koggen unserer Feinde.

So wurden wir durch den Verrat der Thorfinn-Sippe zurückgeschlagen und haben viele gute Rekker und zwei Schiffe verloren. Doch weh euch, ihr Brudermörder in Riva, Valadur hat bereits angekündigt, dass, wenn er zum neuen Hetmann der Blitzspötter gewählt wird, unsere Ottajasko in Blutfehde mit euch treten wird, und auch die anderen beteiligten Ottas werden es euch noch vergelten, was ihr uns antatet. Jede Fahrt entlang der thorwaler Küste soll zum Rennen um Leben und Tod für euch werden, das wohl, bei Swafnir!“

(am)

## Helgi's Versagen

OLPORT/NORDTHORWAL. Die überlebenden Rekker der missglückten Herferd auf Riva sind in heimatliche Gefilde zurückgekehrt! Während die Wellenreiter-Ottajasko schon weiter oben im Norda ihren schwer beschädigten Drakkar bei Virport an den heimatlichen Strand ziehen konnten, steht den wenigen Überlebenden der Eldgrimm-Ottajasko, welche bei dem Angriff auf Riva ihren Drakkar *Angrawurm* verloren, noch ein weiter schmachtvoller Heimweg bis hinunter nach Kendrar bevor.

Wiewohl sich vernehmen ließ, dass der Anführer der Kendrarer Rekker, Helgi Eldhildasson – ein Schwestersohn Eldgrimmis, des Weisen – den Angriff überlebt haben soll, fand man ihn doch nicht bei seinen Leuten, die ihm offensichtlich auch das letzte Vertrauen entzogen und als Herferdhetja abgewählt haben sollen. Genaueres Nachfragen wird höchstens mit einem Knurren, wenn nicht sogar mit Fausthieben beantwortet. So kann um den Verbleib Helgis zurzeit nur gemutmaßt werden.

Es ist ein schwerer Schlag für die Ottajasko, die vor wenigen Jahren beim nostrischen Angriff auf Kendrar fast ihr ganzes Hab und Gut und alle drei Schiffe verloren hatte und erst ein Jahr nach der Rückerobe-

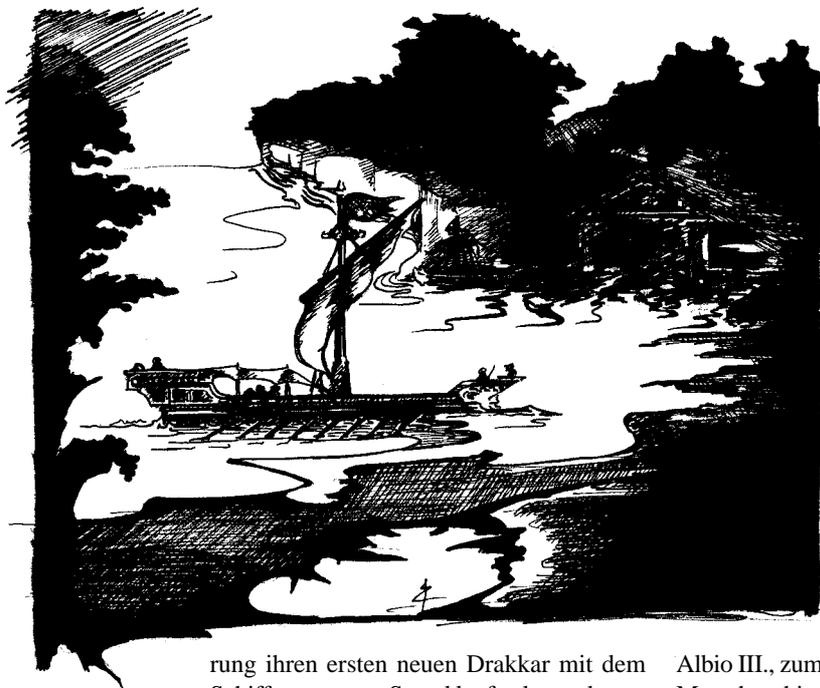
seine Leute vor Riva in den sicheren Untergang führte.

In Kendrar fürchtet man jetzt um die Gesundheit des fast siebzig Winter zählenden Hetmanns Eldgrimm, der in seinem ruhmreichen Leben immer wieder auch schwere Schicksalsschläge hinnehmen musste. Wenigstens findet er in Gundrid Eldhillasdottr, der Schwester Helgis, eine hilfreiche Stütze und diese wird auch als bisher aussichtsreichste Nachfolgerin um die Hetschaft gehandelt.

Trotz der deutlichen Einschränkung der Verteidigungsfähigkeit Kendrars wird die Gefahr als gering erachtet, dass die Stadt am Angra eine erneute Beute der Nostrier wird. Zum einen vertraut man auf die fast freundschaftlichen Verhältnisse zu Salzas Grafen

Albio III., zum anderen sind in den Ingvalder Marschen hinreichend große Einheiten der Hjalskari vertreten, insbesondere der Riddari, sodass auf mögliche Übergriffe jederzeit schnell und hart reagiert werden kann.

(vr)



– nun bar seines besonnenen Ratgebers –  
rung ihren ersten neuen Drakkar mit dem Schiffssegen vom Stapel laufen lassen konnte. Schon der Tod des erfahrenen und beliebten Skipphetjas Thorleif Asgarson beim Kampf in der Firunsstraße geht offensichtlich auf das Unvermögen Helgis zurück, der



## Angst und Schrecken im Steineichenwald

ROVAMUND. Seit kurzer Zeit geschehen merkwürdige Dinge im Steineichenwald um Rovamund, berichtet Aivar Aivarson. Köhler, die sich vor wenigen Wochen in die Tiefe des Waldes aufgemacht hatten um den Sommer über Holzkohle zu brennen, kommen derzeit geflohen, über und über mit Pusteln übersät. Holzfällerkfamilien, die sich sonst nur selten sehen lassen, treffen mit Sack und Pack in Peilinen und Rovamund ein. Sie bieten einen erbärmlichen Anblick, ausgehungert, blass, die Kinder verdreckt und alle klagen sie über Juckreiz und Schlaflosigkeit. Jäger finden keine Tiere mehr und Pilzsammler trauen sich kaum noch aus dem Ort. Die Heilkundigen des Ortes sind rat-

los und auch die Skalden können über nichts vergleichbares berichten.

Aki Siebenfinger, einer der erfahrensten Holzfäller Rovamunds, erzählte, dass zuerst spielende Kinder über verquollene Augen und Juckreiz klagten, später die Holzfäller, die weiter entfernt arbeiteten und schließlich keiner auf dem Hof noch arbeitsfähig war. „Swafnir sei Dank, dass wir es noch rechtzeitig rausgeschafft haben!“, meinte er noch, bevor er wieder auf sein Krankenlager zurücksank.

Andere gaben an, dass viele Eichen in den besonders verseuchten Gebieten keine Blätter trugen. Eine Jägerin, die sich tief in jene Bereiche des Waldes hineingewagt hatte, gab davon kund, wie sie

stark behaarte silberne Raupen die Bäume hatte hochziehen sehen, eine nach der anderen. Schließlich seien es ihrer so viele gewesen, dass die Raupen sich wie auf breiten Straßen die Bäume hinaufbewegt hätten. Der Jägerin, die mit trockener, heraushängender Zunge und eingefallenen Wangen aufgefunden worden war, bezahlte ihren Mut tags darauf mit dem Leben.

Vermutlich ist es dieses seltsame Getier, das dem Ort Rovamund übel mitspielt. Über andere mögliche Ursachen, vielleicht sogar Magie, ist noch nichts bekannt.

Aivar Aivarson (*jre*)

## Eine Stadt unter Schock!

EFFERDÛN. Traurige Kunde kommt dieser Tage aus dem Städtchen Efferdûn. Hetmann Hardred Atlasson ist tot! Seine Leiche wurde am Morgen nahe des Hafens im Schatten einer Lagerhalle entdeckt. Die ersten Ermittlungen der Hjolmskari erbrachten, dass er scheinbar von mehreren feigen Meuchlern attackiert wurde, welche ihn nur Dank ihrer großen Übermacht bezwingen konnten. Eine junge Frau, die gerade ihre Ottajara gefeiert und so viel gesoffen hatte, dass sie nur noch halb ihre Sinne beisammen hatte, will die Schurken gar bei besagter Lagerhalle gesehen haben. Ihrer manchmal nicht ganz glaubwürdigen Beschreibung nach handelt es sich um Personen, die kurz vor der großen Wahl um die Hetwürde, als Jurga gegen Marada antrat, die jetzige oberste Hetfrau umbringen wollten. Selbst wenn man ihrem wirren Gestammel Glauben schenkte und es sich tatsächlich um die selben ruchlosen Hundsfotte handelt, bleibt offen, weshalb sie Hetmann

Hardred Atlasson ermordet haben.

Eine Erklärung mag darin liegen, dass der Hetmann stets ein treuer Anhänger von Trondes Politik war und keinen Hehl daraus machte, auch Jurga in gleichem Maße unterstützen zu wollen. Da die Attentäter an Hetfrau Jurga vermutlich nicht herankommen, mag es sein, dass sie sich nun an ihr treues Umfeld richten um sie langsam aber nachhaltig zu isolieren. Noch ist dies alles Spekulation, aber es kann nicht schaden, wenn Jurga-Anhänger dieser Tage äußerst vorsichtig sind.

Hadred hinterlässt zwei Kinder in tiefer Trauer: Seine Tochter Dunja und den älteren Sohn Thjordred, welcher seinem Vater als Hetmann vermutlich folgen wird, sofern die Efferdûner ihn zu wählen bereit sind. Da bislang kein Gegenkandidat bekannt ist, und in der Stadt sich offenbar niemand vorstellen kann selbst zu kandidieren, werden wir wohl gespannt sein dürfen, was wir von dem jungen Mann zu erwarten haben. In der kurzen Zeit seit er wieder nach Efferdûn kam, hat

sich Thjordred als einen Mann mit scharfem Blick und schnellem Verstand gezeigt. Trotz seiner Jugend hat er bereits weißes Haar, was einige Bürger ebenso beunruhigt wie das häufig melancholische Gemüt des Jungen. Leider ist sonst nicht viel über ihn bekannt, kehrte er doch erst vor einem Jahr von einer langen Reise zurück, auf die ihn der Godi Dungan mitgenommen hatte.

Hetmann Hardred jedenfalls wurde auf seinem Schiff im Golf von Prem verbrannt. Die Kaimauern waren übervoll an Menschen die allesamt einen Trauersang anstimmten, während das schon brennende Schiff von Booten in den Golf hinausgeschleppt wurde, wo es langsam niederbrannte.

Der Hetmann ist tot - lang lebe der noch zu wählende, neue Hetmann!

Angur Darnsson, Skalde  
(*sw*)



## Zu Besuch bei den Fjarningern

Ein Kurzscenario von Steven Hepp und Malte Berndt

### VORWORT

Das vorliegende Szenario beschreibt einen Teil der Herferd gegen Glorania im Jahre 2654 nJL (1027 BF) - siehe dazu „Auf dünnem Eis“ von Patrick Fritz (AB 112) und „Auf gen Norda“ im BELEMAN 4. Unter Führung von Jurga Trondesdottir stoßen die Herferder gen Norda vor. Das Hauptziel ist es, eine Theriak-Förderstelle Gloranas anzugreifen und unschädlich zu machen. Während der Hauptteil der Streitmacht dieses Ziel verfolgt, bietet sich in diesem Szenario ein alternatives Angriffsziel: eine geheimnisvolle Höhle, die augenscheinlich einen Außenposten der Förderstelle darstellt und in direkter Nachbarschaft dazu eine Siedlung von scheinbar mit Glorania verbündeten Fjarningern.

Die Helden sind idealerweise bereits Teilnehmer der Herferd. Das schränkt die Wahl der Charaktere etwas ein. Ideal sind Helden mit thorwalscher Herkunft. Kriegerische Professionen sind besonders geeignet, aber jede Herferd benötigt auch Heilkundige, Handwerker für beschädigte Schiffe und naturverbundene, insbesondere eiserfahrene Kundschafter. Es ist von Vorteil, einen oder mehrere Zauberkundige in der Gruppe zu haben (Abschnitt 3), wenn dies nicht der Fall ist, steht dem Meister bei Bedarf ein magiebegabter NSC (*Liskolf Jkaskarson*, Zauberer der Runajasko; siehe Anhang a) zur Verfügung.

Die Beschreibung des Szenarios geht davon aus, dass die Helden als Teilnehmer der Herferd gegen Glorania im Norda unterwegs sind, aber das Szenario ist auch ohne die Teilnahme an der Herferd spielbar. In diesem Fall bedarf es jedoch schon jedoch eines guten Grundes für eine Fahrt in den Norda. Denkbar wäre hier z.B. eine angedachte Strafexpedition gegen die Fjarninger. Vielleicht soll auch ein wertvoller

Gefangener aus den Klauen der Eisbarbaren gerettet werden.

Die Schwierigkeit der Kämpfe und der anfallenden Proben sollte der Meister wie üblich immer von der Stärke und Zusammensetzung der Gruppe abhängig machen.

Als Literatur empfehlenswert ist „Unter dem Westwind“ und „Firuns Atem“.

Kurz zusammengefasst verläuft das Abenteuer so: Die Thorwaler landen an, teilen sich in verschiedene Gruppen auf und erkunden das Land. Die Gruppe der Helden entdeckt den Höhlenkomplex, muss sich sogar aufgrund eines von den Gloraniern herbeigerufenen Sturmes innerhalb der Höhlen verstecken. Die Höhlen dienen als Grabstätten eines in der Nähe lebenden Fjarningerstammes und existieren schon seit vielen Jahrhunderten. Die Glorianier stehlen gefrorene Fjarninger-Leichen und setzen sie für ihre Zwecke an der Theriak-Förderstelle ein. Die Helden bekommen Wind vom nächsten Besuch der Glorianier und beschließen, diesen mit einem Überraschungsangriff das Handwerk zu legen. Der Feind ist zunächst zu stark, dann greifen auch noch die Fjarninger in den Kampf ein. Die dramatische Kampfeswende stellt sich erst mit der Enthüllung der Ladung eines der Schlitten ein: Einer Fjarningerleiche. Jetzt wendet sich das Blatt und Thorwaler wie Fjarninger kämpfen nach und nach mehr oder weniger gemeinsam gegen die Glorianier. Diese können fliehen, werden aber bald eingeholt und durch die „Verbündeten“ schließlich besiegt. Danach stehen sich die alten Feinde Thorwaler und Fjarninger gegenüber ...

### Die Ausgangssituation

Das Abenteuer beginnt in einer thorwalschen Hafenstadt, beispielsweise in Thorwal oder Olport (siehe auch BELEMAN 4). Die Helden sind von Jurgas Idee, gegen Gloraniern zu ziehen, begeistert und beteiligen sich an der Herferd (Einstieg). Angeheuert und an Bord eines der Schiffe geht die Fahrt mehrere Tage an einsamen Küsten vorbei, nachdem man Olport verlassen hat. Endlich stößt die Herferd nördlich der Nebelzinnen auf die *Sta. Efferdane*. Gemeinsam mit dem Meister der Brandung, *Bruder Goswyn*, berät man an Bord des Schiffes über das Vorgehen gegen die Glorianier und deren Theriak-Förderstelle, das Hauptziel der Herferd (im Küstenbereich der Grimmfrostöde). Während der Beratungen mit dem Meister der Brandung, bringt dieser zum Ausdruck, dass Glorana drei Außenposten bzw. „Stützpunkte“ rund um die Förderstelle, errichten ließ. Diese dienen höchstwahrscheinlich der Unterstützung der Eisnadel-Förderstelle.

Einer dieser Außenposten soll eine Höhle sein, in der Nähe eines Fjarningerdorfes gelegen. Bruder Goswyn und seinen Spähern zufolge werden in regelmäßigen Abständen immer wieder von Söldnern gut bewachte Schlitten zum Höhlenkomplex am Fuß der nordwestlichen Gebirgsausläufer der Grimmfrostöde gebracht, die zunächst Sta-

tion im Fjarningerdorf machen, dann zu den Höhlen ziehen, um schließlich beladen wieder zu den Eisnadeln zurückzukehren ...

#### Aventurische Überlegungen

Folgende Fragen sollten sich der Gruppe und den Herferdern, die zum Höhlenkomplex aufbrechen (siehe Anhang a), stellen (Helfen Sie notfalls mit einem NSC nach):

- \* Welche „Ladung“ tragen die Schlitten auf den Rückfahrten aus den nordwestlichen Gebirgsausläufern?
- \* Wo findet die „Ladungsaufnahme“ statt: Im Fjarningerdorf oder in den Höhlen?
- \* Welchen Nutzen haben diese Fahrten für den Feind, welcher Sinn steckt dahinter?
- \* Was haben die *Fjarninger* überhaupt mit dieser Angelegenheit zu tun: Warum unterstützen sie (augenscheinlich) Glorana und ihre Schergen?
- \* Was hat es mit den *Höhlen* auf sich: Haben sie etwas mit dem Fjarningerdorf zu tun? Sind sie möglicherweise der Hort eines Frostwurms (gewesen) usf.?



Hier bietet sich eine Möglichkeit für wilde Spekulationen hinsichtlich des Frostwurms und der Fjarninger ... Abergläubische Charaktere, insbesondere Thorwaler, können sich mit allerlei Theorien über ein Bündnis zwischen Gloraniern, Fjarningern und einem Forstwurm austoben. Als Meister sei ihnen hier verraten, dass es diesen Frostwurm nicht (mehr) gibt (siehe Anhang b). Lassen Sie die Spieler dennoch ggf. darüber diskutieren.

Dementsprechend müssen die Planungen sich also zunächst auf folgende Ziele konzentrieren:

- \* Das *Ausmachen der Lage des Dorfes und der Höhle* (Höhle und Dorf sind knapp einen halben Tagesmarsch von der Küste entfernt; die Entfernung „Höhle – Dorf“ selbst beträgt etwa 3 Meilen).

- \* *Auskundschaftung* der Höhle und des Dorfes, wenn möglich auch:
  - a) des Verhältnisses: „Fjarninger – Eisschergen Gloranas“
  - b) der „Beladung“ der Schlitten
  - c) der potentiellen Gefahr(en) (z.B.: Gefahren des Eises, wie Gletscherspalten, Schneewächten und Lawinen; Gefahren durch den Fjarningerstamm, siehe Anhang b) u.a.)
- \* *Gezieltes Vorgehen gegen die Glorianer*, nachdem versucht worden ist, Schwachstellen beim Gegner zur Verbesserung der eigenen Position auszuloten.
- \* *Kein direktes Vorgehen gegen Fjarninger* (Vermeidung einer offenen Konfrontation mit den Eisbarbaren da eine Auseinandersetzung mit den Fjarningern zu riskant wäre; evtl. sind zu diesem Zeitpunkt auch schon die wahren Frevler im Eis ausgemacht).

## Handlungsverlauf

### 1. Auf Erkundungsgang im Eisreich

**I.** Zunächst ist noch unbekannt, dass es sich bei den Höhlen, dem Hauptschauplatz, um eine Grabstätte der Fjarninger handelt. Diese Tatsache müssen die Helden erst in Erfahrung bringen. Langsames Vortasten nach dem Anlanden an der Küste in Richtung der Höhle und des in der Nähe liegenden Fjarningerdorfes ist die sicherste Option. Ein weniger heimliches Vorgehen riefte die Fjarninger auf den Plan. Eine vorzeitige Auseinandersetzung sollte im Sinne der Gruppe lieber vermieden werden. Sollte es dennoch dazu kommen, ist es dem Meister überlassen, die Helden ihr „mangelndes Feingefühl“ nachträglich spüren zu lassen ... Übertreiben sie es aber nicht, ihrer Gruppe steht noch einiges bevor. In einigem Abstand, evtl. auch direkt an der Landungsstelle der Thorwaler, wird eine Art provisorisches Lager (ähnlich der *Ottashjalm*) errichtet.

**II.** Zur schnelleren Erforschung der Gegend ist eine Aufspaltung der Herforder in zwei oder mehrere Gruppen ratsam. Ein Teil der Herforder macht sich auf, die Höhle zu suchen. Dabei ist die genaue Lage unbekannt. Der andere Teil der Gruppe nähert sich weiter dem Fjarningerdorf, um die Stärke des vermeintlichen Feindes in Erfahrung zu bringen. Sie können die Helden auch auf die Spuren der Eisschergen stoßen lassen. Während der Erkundungen sollten die Gefahren eines Aufenthaltes im ewigen Eis deutlich werden. Anregungen hierfür bietet die Spielhilfe *FIRUNS ATEM*; unbedingt sind die Kälteregele anzuwenden, um die Gefährlichkeit der Eisregion plastisch darzustellen. Sorgen sie dafür, dass ihre Gruppe mit den Tücken des Eises (z.B. Gletscherspalten) konfrontiert wird und dabei vielleicht auch ein- oder zweimal in eine brenzlige Situation gerät. Auf keinen Fall sollten die Helden jedoch wirklich ernsthaft zu Schaden kommen. Geben Sie als Meister ihrer Gruppe darüber hinaus ggf. zu verstehen, dass nicht die geballte Streitmacht der Thorwaler auf das Dorf zumarschieren sollte. Die Folge wäre ein harter Kampf, den keiner eindeutig für sich entscheiden könnte. Und dann wären da noch die Schergen Gloranas – evtl. Überlebende wären leichte Beute. Und die Toten kann man auch gleich mitnehmen ...

### 2. Schneesturm

Wir gehen im Folgenden davon aus, dass die Helden die Höhlen

erforschen werden. Dabei ist der Ablauf wie folgt:

**I.** Ein urplötzlich hereinbrechender Schneesturm zwingt die Gruppe während ihrer Erkundungen zur Flucht in den nahe gelegenen Höhlenkomplex. Erst mit der nach einer ganzen Weile folgenden Entdeckung der gloranischen Feinde (siehe dazu Abschnitt 3) bemerkt man, dass es sich um die gesuchten Höhlen handelt.

#### Der Sturm:

Im Freien drohen aufgrund der sich mit dem Sturm bald einstellenen, äußerst niedrigen Temperaturen von etwa  $-50^{\circ}\text{C}$  bis  $-75^{\circ}\text{C}$  (*Firunskälte* bis *Grimmfrost*) sehr schnell Erfrierungen. Die Sicht wird durch die dichte Wand aus Schneeflocken und kleinen, teilweise scharfkantigen und auf unbedeckter Haut stechenden Eisklumpchen stark beeinträchtigt.

Lassen Sie ihre Spieler alle 2 Spielrunden Kälteschaden (2W+0/1/2 kTP) auswürfeln. In derselben Zeitspanne steigt zudem der BF von Metallwaffen um je 1, von Holz Waffen um je 2. Jedes Mal, wenn ein Held mehr als 10 SP durch Kälte erleidet, zieht er sich eine Erfrierung zu, die ihn während des weiteren Vorankommens, möglicherweise auch dauerhaft, behindert (Abzüge auf Bewegungstempo, GE, FF, CH, ggf. auch bestimmte Talente). Die genauen Konsequenzen einer Erfrierung überlassen wir Ihrer meisterlichen Kompetenz, wobei zur Orientierung die Erfrierungen-Tabelle in *FIRUNS ATEM* (S. 91) dienen kann. Diese kann ggf. auch direkt angewandt werden. Besonders kälteempfindliche Körperstellen sind Hände, Arme, Füße, Beine und das Gesicht.

Erschweren Sie beim Vorankommen im Schneesturm deutlich Orientierungs-Proben in Abhängigkeit von der Zunahme des Sturmes (1. SR: +5; 2. SR: +7; 3. SR: +10; 4. SR: +12; 5. SR ff.: +15), aber lassen Sie Ihre Helden die Höhlen rechtzeitig erreichen.

**II.** Die Gruppe, die das Dorf und die Stärke der Fjarninger auskundschaften wollte, flieht ebenfalls vor dem herannahenden Sturm. Sie schafft es, bis zum Anfangs errichteten Lager oder sogar bis zur Landungsstelle zu kommen. Falls dies nicht möglich sein soll, bliebe die Möglichkeit, eine zweite Höhle (unabhängig vom Höhlenkomplex der Fjarninger Grabhöhlen) einzubauen, die von den Helden bei der Auskundschaftung der näheren Umgebung des Lagers ganz zu Anfang entdeckt worden sein könnte. Diese böte dem zweiten Teil der

Herferder nun die letzte Zuflucht vor dem sicheren Erfrierungstod.

Falls Sie eine dramatischere Lösung und Zuspitzung der Situation auch mit Blick auf die finale Auseinandersetzung zwischen Herferdern – Glorianern – Fjarningern vorziehen, wird der Großteil der zweiten Gruppe nicht mehr heimkehren.

### 3. Unter das Eis – Die Höhlen der Fjarninger

**I.** Machen Sie ihren Spielern mit der Darstellung des Schneesturms unmissverständlich klar, dass Helden und Herferder mit jedem weiteren Augenblick im Freien auf den sicheren Tod zusteuern: Die beißende Kälte raubt selbst dem stärksten und ausdauerndsten Recken die Kräfte, schneidende Eisklumpchen hinterlassen blutige Wunden auf der Haut, nicht richtig festgezurte Gegenstände werden von Windgeschwindigkeiten mit über 150 Meilen pro Stunde fortgerissen. Manch' ein Herferder hat bereits die Gruppe verloren, wurde von einem Windstoß mitgerissen oder irrt orientierungslos und allein für nur noch kurze Augenblicke seines Lebens durch den Schnee, der sich mancherorts bereits schritthoch als Neuschnee auftürmt und jedes Leben unter sich zu begraben droht.

Wenn die Spieler wirklich um ihre Helden zu fürchten beginnen, lassen sie die Umrisse des Eingangs zu den Höhlen der Fjarninger vor ihnen auftauchen. Die Gruppe wird die Höhlen nun sicher nicht mehr so bald verlassen.

Eine kurze Beschreibung der Eishöhlen sowie eine Karte des Höhlenkomplexes finden Sie im Anhang c).

Während des Aufenthaltes in den Höhlen – der Sturm hält zunächst an – erkennt die Gemeinschaft deren wahren Hintergrund: Es handelt sich um eine uralte Grabstätte der Fjarninger. Man tastet sich vorsichtig zwischen schier unzählbaren, zum Teil gewiss seit Jahrhunderten gefrorenen Leichen durch schmale, kalte Gänge im Eis. Gestalten Sie das Geschehen unheilvoll. Im flackernden Fackelschein durch eine unbekannte vereiste Höhle voller Leichen zu spazieren ist gewiss nicht für jeden Helden einfach. Nutzen Sie die Nachteile Dunkelangst und vor allem Totenangst für das Spiel und lassen Sie ihre Spieler immer wieder Proben darauf ablegen. Als Begegnung können Sie jedwede Gattung von Untoten (dezentere Einsatz von Skeletten bis hin zum kürzlich verstorbenen Wiedergänger) zum Einsatz bringen. Die Untoten wurden durch die geballte dämonische Präsenz aufgrund der Rituale der Glorianier belebt und irren seitdem ziel- und ruhelos durch die Höhlen, um den Frevel des Leichendiebstahls und der Wiedererweckung des toten Fleisches zu rächen. Eine unter dem Höhlenkomplex verlaufende Kraftlinie trägt ihren Teil dazu bei, dass sich die Untoten erheben: Sie verstärkt die in den Ritualen freigesetzte Astralenergie und (damit) auch das Auftreten von „Nebeneffekten“.

Den wahren Grund für die wandernden Untoten finden die Helden wahrscheinlich nie heraus. Gewiss werden die Untoten sie aber etwas

stutzig machen und möglicherweise auch auf die glorianischen Eisschergen und deren Wirken schließen lassen.

Lassen Sie die Helden immer wieder auf leere „Gräber“ stoßen, nur um sie im nächsten Moment durch unheilvolle Geräusche auf den ehemaligen Bewohner aufmerksam zu machen. Achten Sie auf eine stimmige Horroratmosphäre (z.B. durch Beleuchtung, Musik).

**II.** Während des Sturmes dringen die Glorianier in die Höhlen ein: Sie haben den Sturm erzeugt, zwingen damit die Fjarninger in ihr Dorf zurück und können sich in aller Ruhe in den Höhlen „bedienen“. Durch die vernichtende Gewalt des Sturmes bewegen sich die Glorianier mittels einer dämonisch erzeugten Schutzglobule.

Innerhalb des Höhlenskomplexes begegnen sich Thorwaler / Helden und Glorianier nicht direkt. Die beiden Gruppen hören sich in der Höhle zunächst nur: Die Thorwaler befürchten, dass sich einige Fjarninger vor dem Sturm hierher geflüchtet haben; die Glorianier indes vermuten Wachen der Fjarninger. Dementsprechend vorsichtig agieren beide Gruppen, keiner will den vermeintlichen Fjarningern begegnen. Ein zauberkundiger Held, nötigenfalls ein Runajaski („Liskolf Kjaskarson“) könnte nun auf magische Weise die Situation klären: Z.B. könnte er sich mittels „Visibili Vanitar“ unsichtbar an den Feind heranschleichen. Denken Sie dabei an die Kälte in der Höhle, die den nackten Zauberer nun mit voller Gewalt treffen würde. Eine andere, jedoch nicht ganz unauffällige Variante, wäre das Heranschleichen eines magiebegabten Helden im Schutze einer „Dunkelheit“. Falls die Helden erfahren genug sind, können Sie auch Schleichen- und Sich-Verstecken-Proben zulassen. Ein hoher



Wert auf Sinnesschärfe (und die dazu gelungene Probe) ist jedoch ebenfalls vonnöten, um ohne Auffälligkeiten den Feind zu entdecken.

Auf die eine oder andere Art und Weise der vorsichtigen (!) Erkundung kann schließlich festgestellt werden, dass es sich bei den anderen Höhlenbesuchern nicht um Fjarninger handelt. Evtl. kann auch ein Leichenraub beobachtet werden. Als Hinweise auf Glorania dienen mitgehörte Gespräche, denen auch weitere Informationen über den Rhythmus der Besuche etc. entnommen werden können: Vielleicht beschwert sich ein Glorianier, dass „beim nächsten Mal noch viel mehr Leichen gebraucht werden, weil die Magier ein großes Ritual planen. Der Zeitpunkt dafür liegt nahe, am geeignetesten wäre wohl der nächste Vollmond“. (...) Jetzt haben die Helden ein Gefühl, wann es zur großen Konfrontation kommt. Wie viele Tage die Helden bis zum Vollmond bzw. zum Tag des nächsten Besuches wirklich noch Zeit haben, überlassen wir dem Meister.

### 4. Beratungen

**I.** Nachdem der Sturm sich beruhigt hat, gelingt den Thorwalern die Flucht aus den Höhlen. Die Glorianier ziehen zuvor im Schutz des Sturmes innerhalb ihrer „Schutzglobule“ ab. Auf dem Rückweg zum



Lager muss sich die Gruppe intensiv mit dem Eisreich (Gefahren im Eis, Fauna usw.) auseinandersetzen. Gestalten Sie die Rückreise nicht zu einfach. Es ist kein Vergnügen im Eisreich direkt nach einem Sturm zu Fuß unterwegs zu sein.

**II.** Zurück im Lager folgt ein Zusammentreffen mit den anderen Thorwalern. Eifrig werden die erlangten Informationen ausgetauscht:

- \* Informationen über Größe des Fjarningerstammes bzw. -dorfes (etwa 100 Personen, davon ca. 70 waffenfähig)
- \* Informationen über geographische Situation
- \* Informationen über die erforschte Höhle und den Besuch der Glorianier

**III.** Schließlich beschließt man, den glorianischen Leichendieben in einem großen, überfallartigen Angriff bei der Fjarningergrabhöhle das Handwerk zu legen. Die Herferder rüsten zum Angriff. Die Information über den Zeitpunkt des nächsten Besuches erfahren die Thorwaler durch das Belauschen der Glorianier innerhalb der Eishöhle. Lassen Sie die Helden einen Schlachtplan aufstellen. Wir empfehlen einen Kampf in bzw. direkt vor der Eishöhle.

#### 5. „Zum Angriff, Herferder ...“

**I.** Beim Zusammentreffen zwischen Thorwalern / Helden und Glorianiern schätzen die Thorwaler die Glorianier falsch ein: An diesem Tag sind es besonders viele Schlitten und starker Schutz, da ein besonderer Nagrach-Paktierer oder eine ähnlich hohe Führungsperson die Leichenversorgung bzw. den Transport inspiziert. Dieser Umstand wurde jedoch nicht gehört oder ist falsch interpretiert worden. Falls die Helden stark genug sind, können Sie die Glorianier zusätzlich durch Dämonen (z.B. ein kleines Rudel Karmanthi, siehe MGS, S.67; oder mehrere Thalone, siehe MGS, S.72) verstärken. Bedenken Sie aber, werter Meister, dass dies noch nicht der Endkampf ist. Kampfwerte für Herferder und Gegner finden Sie im Anhang.

**II.** Der als harter und schneller Überfall geplante Angriff entpuppt sich als andauerndes Schreckensszenario für die Thorwaler. Aber es kommt noch schlimmer: Die Fjarningier greifen – informiert durch ihre scheinbaren glorianischen Verbündeten – in die Auseinandersetzung ein.

Der Kampf an bzw. in einer ihrer „heiligen Stätten“ lässt die Fjarningier besonders tapfer streiten und so setzen sie den Thorwalern kräftig zu. Sie können noch nicht ahnen, wer der wahre Feind ist.

**III.** Der Kampf nimmt eine entscheidende Wendung, als die Fjarningier die wahren Absichten ihrer scheinbaren Verbündeten erkennen. Hierzu kann ein schwer verletzter Thorwaler mit seiner letzten Kraft einen Schlitten umstoßen oder die Ladung eines der Schlitten enthüllen, damit die Fjarningier diese erkennen können. Ob der Erkenntnis der glorianischen Machenschaften verläuft das Gefecht als blutiges Chaos weiter. Jeder scheint jetzt gegen jeden zu kämpfen. Hin- und hergerissen schlagen die Fjarningier zunächst auf jeden Fremden ein. Vor allem die Glorianier holen sich im weiteren Verlauf des Kampfes mehr als eine blutige Nase, sind sie doch nun das Hauptziel der geführten Attacken. Es treffen jedoch auch immer wieder Thorwaler und Fjarningier aufeinander und strecken sich gegenseitig nieder.

Bedenken Sie, dass es notwendig ist, die Glorianier erst auf dem Rückweg zu erwischen, da erst zu diesem Zeitpunkt = gestohlene Lei-

chen „an Bord“ sind. Wenn die Helden vorschlagen, schon vorher mit den Fjarningiern Kontakt aufzunehmen, um sie auf die glorianischen Freveltaten hinzuweisen, so wird den Thorwalern zunächst nicht geglaubt. Sie werden stattdessen angegriffen und als Geschenk Frunus angesehen. Zu tief sitzt der Hass zwischen den Fjarningiern und den Hjaldingern.

**IV.** Es entsteht für die Zeit des Kampfes eine Art kurzzeitige „Zweckgemeinschaft“ zwischen Thorwalern und Fjarningern. Nach schweren Verlusten auf beiden Seiten müssen die Glorianier schließlich mit ihren Eisseglern und Schlitten fliehen. Evtl. deckt ein Nagrach-„Wunder“ (Regen aus nadscharfen Eiskristallen; dazu ein schneidender, scharfer Wind niederhöllischer Kälte, der auch mal einen Unglücklichen auf der Stelle festfrieren lässt ...) den Rückzug der Schergen Gloranas.

#### 6. Eine alte Feindschaft

**I.** Nach der Flucht der Glorianier stehen sich die beiden verfeindeten Gruppen Thorwaler und Fjarningier gegenüber. Der Kampf droht sogar weiter anzudauern, sind die Fjarningier doch alles andere als gut auf die Anwesenheit der Thorwaler zu sprechen.

**II.** Jetzt sind wahre Helden gefragt, die mutig genug sind, mit dem Anführer bzw. dem Schamanen der Fjarningier zu sprechen und sie von den guten Absichten der Hjaldingier zu überzeugen. Während dieser „Verhandlung“ stehen sich nach wie vor die beiden, bis an die Zähne bewaffneten, Parteien gegenüber, jeden Moment dazu bereit, den Kampf fortzusetzen.

Lassen Sie die Helden schließlich die Fjarningier überzeugen, am besten durch einen Stellvertreterkampf. Einer der Helden muss gegen den besten Fjarningier im Zweikampf antreten. Nur wenn der Held siegt, sehen die Fjarningier dies als Zeichen dafür, dass die Helden die Wahrheit sprechen. Nach Möglichkeit sollte sein Fjarningier-Gegner mit dem Leben davon kommen, dessen Tod trüge nicht unbedingt zur Verbesserung der ohnehin schon angespannten Situation bei. Der Held, der sich mit ihm misst, kann jedoch nicht auf Gnade hoffen. Nach einem turbulenten Kampf wird der siegreiche Held schließlich von dem unterlegenen Fjarningier bei dessen Überleben darum gebeten, ihn mitzunehmen. Durch die Niederlage gilt er in seinem Dorf als ehrlos und ein Verstoß aus der Gemeinschaft ist noch die geringste zu erwartende Strafe. Realistisch wäre wohl ein relativ kurzes Leben als Opfer für Frunu. Falls er das Dorf verlässt oder „nur“ ausgestoßen wird, ist ein Dasein als Einsiedler denkbar. Kein Wunder also, dass er die Helden um eine Passage in den Sidjan bittet. Dort versucht er sich dann als Söldner oder als Kundschafter durchzuschlagen – etwas anderes hat er nie gelernt.

Zumindest finden sich bei den Herferdern keinerlei Beweise für einen Leichenraub. Und den Besuch in der Eishöhle muss man schließlich keinem der Eisbarbaren auf die Nase binden ...

#### 7. Finale

**I.** Gemeinsam setzt man schließlich den glorianischen Eisschergen auf den Wegen der Fjarningier nach (evtl. auch mit zurückgebliebenen Schlitten?) und erreicht diese nach zwei Tagen wilder Verfolgung über das Eis. Es entbrennt fast schon ein Wettstreit zwischen den „Verbündeten“, wer als erstes ein Zeichen von Schwäche zeigt. Hier ist eine



starke Konstitution gefragt. Erweisen sich die Helden als zumindest ebenbürtig, steigt deren Ansehen bei beiden Gruppen.

**II.** Es folgt ein furioses Finale. Die Glorianer werden in ihrem Lager vernichtend geschlagen, wenn auch unter erneuten, nicht zu unterschätzenden Verlusten auf Seiten ihrer Verfolger. Spätestens jetzt können Sie den Glorianern den Einsatz von Dämonen erlauben. Gestalten Sie den Endkampf herausfordernd und blutig, aber mit gutem Ausgang für die Helden.

### 8. Abgang

**I.** Die Fjarninger stehen am Ende in einem gewissen Zwiespalt: Einerseits haben sich die Thorwaler aus ihrer Sicht wirklich bewährt, andererseits fühlt man sich traditionell geradezu dazu „verpflichtet“, einen regelrechten Thorwalerhass zu pflegen. Dementsprechend unentschlossen wird ihr Verhalten nach dem Finale anmuten. Wir schlagen vor, keine erneuten Konflikte ausbrechen zu lassen. Sie dürfen aber, wenn Sie mögen, die Helden gerne noch mal bei weiteren Gesprächen mit ihren „Verbündeten“ schwitzen lassen. Auf jeden Fall wird den Thorwalern und Helden zwar gedankt, aber deutlich der Hinweis gegeben, sich nie wieder blicken zu lassen.

**II.** Nachdem man wieder auf See ist und die anderen Schiffe er-

reicht hat, erfolgen die Vereinigung und der Austausch mit den übrigen Teilnehmern der Herferd gegen Glorania. An Bord werden Blessuren kuriert, nicht wenige sterben allerdings auch hier noch an den Folgen ihrer Kampfverletzungen und finden schon bald den Weg zu Swafnir.

**III.** Angeschlagen aber glücklich, ihren Teil zum Gelingen der Herferd beigetragen zu haben, geht die Fahrt der Helden zur Djarken Halla. Von dort aus können sie sich gen Sidjan in die Heimat mitnehmen lassen. Alternativ geht die Herferd weiter nach Riva bzw. Oblarasim.

Als Belohnung für die gemachten Erfahrungen schlagen wir Folgendes vor:

Jeder Charakter, der beim Hauptstrang (Eishöhlen, Flucht zum Landungsplatz, Kampf gegen die Glorianer und Fjarninger, Führen von Verhandlungen, Verfolgung und Endkampf) dabei war, erhält 300 AP. Dazu kommen noch spezielle Erfahrungen für Wildnisleben, Spurenlesen, Überzeugen (nur bei Verhandlung mit Fjarningern). Die Sonderfertigkeit Eiskundig kann um die Hälfte erleichtert erlernt werden. Weiterhin besteht die Chance die Totenangst vergünstigt abzusinken; auch evtl. Vorurteile gegen die Fjarninger sollten überdacht (oder aber bestätigt) werden.

## Anhang

### a) Die Herferder

- \* 1 Drakkar der Sturmtrotzer-Ottajasko, *Gischtreiter* (Besatzung: 40 Männer und Frauen der Sturmtrotzer unter *Kapitän Kjaskar Garheltson*; 25-köpfiger Haufen verzweifelter Njurungsgarder unter *Osgrin Laethelm*)
- \* 1 Drakkar der Hammerfaust-Ottajasko, *Wolfsfang* (Besatzung: 56 Männer und Frauen der Hammerfäuste unter Hetfrau *Thorid Eiriksdotter*)
- \* 1 Drakkar der Hjaldifrej-Ottajasko, (Besatzung: 40 Männer und Frauen der Hjaldifrej-Ottajasko unter *Iskir Ingibjarsson*; 12 Rekker der Funkenschläger-Ottajasko)

*Gesamtzahl der Herferder:* 173 Männer und Frauen, verteilt auf drei Drachenschiffe

### Werte der Herferder:

Thorw. (unerfahren) / Thorw. (erfahren) / Thorw. (Veteran)	
<b>Waffe</b>	Breitschwert, Axt, Speer / Breitschwert oder Orknase (+ Schild) / Breitschwert, Orknase (+ Schild), od. Barbaren streitaxt
<b>INI</b>	7/8+W6 / 9+W6 (8+W6) / 11+W6 (10+W6)
<b>AT/PA*</b>	11/10 / 13/12 (12/14) / 15/14 (14/16)
<b>TP</b>	W6+3/+4/+5 / W6+5/+6 / W6+5/+6/+7 od. 2W6+5/+6
<b>DK</b>	N / S / N / N
<b>LE/AU</b>	29/30 / 34/36 / 39/41
<b>KO</b>	12 / 14 / 15

<b>MR</b>	2 / 2 / 3
<b>GS</b>	7 / 7 / 7
<b>RS</b>	3/4+1 (Krötenhaut, Winterkleidung, z.T. Helm) / 3/4/5+1 (Krötenhaut / Kettenhemd, Winterkleidung + Helm und z.T. Rundschild) / 4/5/6+1 (Kettenhemd / Schuppenpanzer, Winterkleidung, + Helm und z.T. Rundschild)

\* AT/PA inkl. WM-Modif.; man beachte ggf. bei sehr hohem RS die zusätzliche BE.

Je nach Erfahrung verfügen die Thorwaler-Rekker über eine Reihe von Kampf-Sonderfertigkeiten (z.B. Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Hammerschlag, Linkhand + Schildkampf I, Ausweichen), sowie Vor- und Nachteile (z.B. Aberglaube, Ausdauernd, ggf. Kampf- bzw. Blutausch).

### Die Sturmtrotzer-Ottajasko:

Die 40 Rekker und Skipmader der olporter Sturmtrotzer-Ottajasko sind allesamt geübte, darüber hinaus z.T. erfahrene Kämpfer. Wenige Veteranen sind in ihren Reihen. Die Mehrzahl von ihnen versorgt im Alltag die beiden Olporter Schiffsbauplätze und geht dem Holzfällerhandwerk nach. Sie segeln – bestens mit frischem Stahl aus den Schmieden Olports ausgerüstet – an Bord der Gischtreiter unter der Führung von Kapitän *Kjaskar Garheltson* mit, „für eine gerechte Sache zu ziehen und die Heimat vor Glorania und ihren frostigen Häschern zu verteidigen“. Im Kontrast zu den ebenfalls an Bord der Gischtreiter mitfahrenden *Njurungsgardern* verfügen nicht wenige Mitglieder der Sturmtrotzer-Ottajasko über schräg gestellte Augen, was auf die nordthorwalsche Herkunft und nivesische Vorfahren verweist.

## Kapitän Kjaskar „Sturmtrotzer“ Garheltson



Von allen Mitgliedern der Sturmtrotzer-Ottajasko entspricht Kjaskar rein äußerlich mit einer Körpergröße von 2,04 Schritt, muskelbepackten Armen und dem im Wind wehenden, feuerroten Haupt- und Barthaar (im Kontrast zu den leuchtend blauen Augen) wohl am ehesten dem Bild eines südländischen Thorwalers. Dazu trägt auch die von ihm mit einigem Geschick geführte, imposante Zweihand-Axt nicht unwesentlich bei. Kjaskar ist jedoch keinesfalls ein „Hau-

drauf“, auch wenn er einer guten Kneipenschlägerei nie abgeneigt ist. Er ist ein stolzer Familienvater, herausragender Rekker und erfahrener Seemann und Kapitän. Einst erbe die Otta seines Vaters, die *Gischtreiter*, an deren Ruderpinne er seitdem die Meere durchkreuzt: Sei es auf, Handels- oder auf Heerfahrt.

Die Freiheit des Meeres und des freien Himmels über dem Kopf ist ihm alles (sollte er mit in die Höhlen ziehen, so wird ihm seine Raumangst stark zu schaffen machen). Seine Herkunft merkt man dem Olporter an, auch wenn er weniger am alten Thorwal hängt, als sein Mitfahrer *Iskir Ingibjarsson*. Dennoch ehrt er die alten Bräuche, Sitten und Traditionen und weiß nicht so recht, was er von einem thorswalschen Staat halten soll. Als Vertreter des alten, grauen Hetmanns *Hjaldar Ragnarson* steht Kjaskar zwischen Jurga und Marada, ist mit keiner der beiden wirklich einverstanden und insbesondere Iskir gegenüber ob der jüngsten Ereignisse in Olport von großem Misstrauen erfüllt.

*Geb.*: 2598 nJL. *Haarfarbe*: feuerrot  
*Augenfarbe*: blau *Körpergröße*: 2,04  
*Kurzcharakteristik*: kräftiger, mutiger und herausragender Kämpfer; erfahrener, weitgereister Seefahrer und Kapitän; fähiger Anführer an Land und zur See, jedoch bisweilen waghalsig  
*Besonderheiten*: Anführer der Rekker der Sturmtrotzer-Ottajasko, Kapitän der Gischtreiter

MU 15 KL 11 IN 12 CH 11 FF 11 GE 14 KO 13 KK 16  
 LeP 36 AuP 34 MR 3 RS 3-4 (Krötenhaut, Leder- und Fellkleidung)

Streitaxt: INI 6+W6 AT 15 PA 11 TP 2W6+5 DK N (AT/PA inkl. WM-Modif.)  
 Schneidzahn: FK 13 (FK inkl. Probenerschwernis +1)

*Bemerkenswerte Vor- und Nachteile*: Aberglaube 6, Raumangst 9, Ausdauernd, Richtungssinn.  
*Sonderfertigkeiten*: Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Waffenlos: Hammerfaust, Sturmangriff, Hammerschlag.  
*Relevante Talente*: Raufen 11, Hieb Waffen 12, Zweihand-Hieb Waffen 13, Körperbeherrschung 10, Schwimmen 11, Zechen 13, Menschenkenntnis 9, Orientierung 12, Wettervorhersage 14, Boote fahren 14, Seefahrt 15.

## Liskolf Kjaskarson

Der Runajaski Liskolf Kjaskarson ist der Sohn *Kjaskar Garheltsons*. Er ist von kleine(re)m Wuchs, eher schwächlicher Statur und kommt im Verhältnis zu seinem Bruder Lasse so gar nicht nach dem Vater (dunkle, tiefliegende Augen, braunes Haar). Dies betrifft jedoch nicht nur seinen Körperbau; nicht von ungefähr geschah die Aufnahme Liskolfs in den Kreis der Runajasko vor nun schon etwa 25 Jahren. Seitdem hat sich der kleine, zurückhaltende Junge von damals zu einem selbstbewussten und engagierten Mann entwickelt. Auch auf der Herferd wird Liskolf also gemeinsam mit den Anführern der Ottajasko und den Helden über das Vorgehen planen, wobei er zum Ansprechpartner für die Helden werden kann – je nach dem, ob diese dem geheimnisvollen, stillen und auf Außenstehende zuweilen auch unheimlich wirkenden Zauberer trauen. Vorschnelle, unüberlegte oder noch nicht zu Ende gedachte Vorschläge / Vorstöße der Gruppe wird Liskolf außerdem nach Möglichkeit vorzeitig bremsen. Er ist jedoch nicht allein Theoretiker, sondern versteht es auch, die Dinge in die Hand zu nehmen und bei Bedarf selbst zu Skraja oder Schneidzahn zu greifen. Unter den Thorwalern begegnet man Liskolf mit Skepsis: Einerseits besitzt er der Herferd möglicherweise nützliche Kräfte, andererseits fürchtet man sich auch vor seiner astralen Macht. Dabei muss man vor dem Runajaski eigentlich keine Angst haben, es sei denn man hat ihn zum Feind oder soweit in Rage gebracht, dass er einem seltenen Bluttausch verfällt ...

*Geb.*: 2619 nJL. *Haarfarbe*: mittelbraun  
*Augenfarbe*: dunkelbraun *Körpergröße*: 1,85  
*Kurzcharakteristik*: fremdartiger, geheimnisvoller Zauberer; fortgeschrittener Elementarist  
*Besonderheiten*: Zauberer der Runajasko

MU 14 KL 16 IN 14 CH 15 FF 12 GE 12 KO 12 KK 12  
 LeP 31 AuP 29 AsP 40 MR 5 RS 2-3 (Leder-, Fellkleidung / Umhang)

Skraja: INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK N (WM: 0/0)  
 Magierstab: INI 11+W6 AT 9 PA 12 TP 1W6+1 DK NS (AT/PA inkl. WM-Modif.)  
 Schneidzahn: FK 15 (FK inkl. Probenerschwernis +1)

*Bemerkenswerte Vor- und Nachteile*: Neugier 7, Totenangst 5, Jähzorn 5, Prinzipientreue, Richtungssinn, Lebenskraft, Kälteresistenz, Bluttausch.

*Sonderfertigkeiten*: zzgl. zu den Automatischen: Fernzauberei, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnisse [Umwelt, Elementar (Wasser), Elementar (Luft)], Regeneration I, Schalenzauber [Weihe, Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit], Stabzauber [Flamme, Seil, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Wasser)], Zauberkontrolle.

*Relevante Talente*: Lehren 9, Orientierung 9, Wettervorhersage 9, Geographie 10, Geschichtswissen 10, Götter / Kulte 10, Magiekunde 14, Rechnen 10, Sagen / Legenden 10, Sternkunde 10, Alchimie 10.

*Relevante Zauberfertigkeiten und Rituale*: Aeolitus 10, Dschinnenruf 12, Elementarer Diener 10, Fulminictus 9, Nebelwand 10, Wettermeisterschaft 12, Windstille 10.



### Swangard Jurgasdotter

Die alte, weise Swafnirpriesterin mit dem ergrauenden, rotblonden Haar und dem klaren, gütigen Blick ist eine höchst charismatische Person, die nicht nur innerhalb der eigenen Ottajasko sondern in ganz Olport sich einiger Bekanntheit und Beliebtheit bei Jung und Alt erfreuen kann. Bereits seit langer Zeit dient sie Swafnir und vermittelt den Sturmtrotzern mit eindrucksvollen Worten den thorwalschen Glauben. Hetmann Hjaldr Ragnarson bittet sie seit vielen Jahren vor jeder wichtigen Entscheidung um Rat, denn ihr geschärfter Blick, ihre klare Wahrnehmung und ein ebensolches, kompetentes Urteilsvermögen, machen sie in rechtlichen, religiösen wie politischen Fragen zu einer sicheren und entscheidungsfähigen Person. *Liskolf*, mit dem sie sich übrigens gut versteht, nicht unähnlich, gibt sie vielleicht manchen Teil der Planungen noch einmal zu überdenken oder wirft evtl. einen noch gar nicht beleuchteten Aspekt ein. Ebenso könnte ihre Gabe des Prophezeiens ins Spielgeschehen eingebracht und damit das Szenario noch etwas weiter mystifiziert werden.

Swangard findet im Verlaufe der Auseinandersetzungen mit den Gloraniern innerhalb der letzten Kämpfe ihren Weg zu Swafnir. Auch die Helden werden gleich vielen anderen Herferdern diese vielleicht im Laufe der Fahrt lieb gewonnene Person sicher nicht ohne Emotionen von sich gehen lassen. Gutes Rollenspiel und die Sorge um eine würdige Bestattung und die letzte Reise zum Walgott sollten entsprechend belohnt werden.

*Geb.:* 2596 nJL. *Haarfarbe:* rotblond / grau  
*Augenfarbe:* blau/grau *Körpergröße:* 1,94  
*Kurzcharakteristik:* charismatische, geachtete und bekannte Swafnirpriesterin; urteilsfähige Rechtskundige und besonnene Ratgeberin; Seherin  
*Besonderheiten:* Swafnirpriesterin im Tempel zu Olport

MU 14 KL 13 IN 15 CH 16 FF 10 GE 12 KO 11 KK 13  
 LeP 33 AuP 31 KE 24 MR 2 RS 3-4 (Leder- und Fellkleidung, Kriegsmantel und Swafnirhelmet)

Skraja und Rundschild: INI 11+W6 AT 14 PA 15 TP 1W6+3  
 DK N (AT/PA inkl. WM-Modif.)  
 Schneidzahn: FK 14 (FK inkl. Probenerschwerms +1)

*Bemerkenswerte Vor- und Nachteile:* Geweiht, Moralkodex (Swafnir-Kult), Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Echsen), Gabe Prophezeien 7, Neugier 7.

*Sonderfertigkeiten:* Liturgiekenntnis (Swafnir) 12, Liturgien (s.u.), Karmalqueste, Kampf im Wasser, Meereskundig, Linkhand, Schildkampf I, Ausweichen I.

*Relevante Talente:* Hiebaffen 9, Körperbeherrschung 11, Schwimmen 10, Singen 9, Lehren 11, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 11, Wettervorhersage 12, Geschichtswissen (Thorwal) 13, Götter / Kulte 14, Rechtskunde 10, Sagen / Legenden 12, Sternkunde 9, Boote fahren 13, Fischen / Angeln 9, Seefischerei 10.

*Liturgien:* diverse allgemeine wie auch besondere und höherstufige Liturgien (Grade I-IV).

### Die Njurungsgarder

Unter den Streitern der Hjaldringer ist eine kleine Gruppe von etwa 25 Rekkern aus dem Jarltum Njurunggard. Alle von ihnen waren beim

Befreiungskampf von Muryt (siehe BELEMAN 3) dabei – und alle tragen seitdem körperliche oder seelische Wunden. Die Muryter der Gruppe haben während der Schreckensherrschaft des Verräters Thurske Nellgardson ihre Familien oder ihre gesamte Habe verloren. Andere Rekker, die der geknechteten Stadt zu Hilfe geeilt sind, wollen erst nach eigenen großen Heldentaten zu Ehren der gefallenen Gefährten wieder in ihre Heimatdörfer zurückkehren. So kam es, dass sich diese Gruppe der Herferd Jurgas anschloss und mit ihr gen Norda reiste. Angeführt wird die kleine Schar von *Osgrin Laethelm* aus Ardahn. Die Stimmung der Rekker ist latent depressiv, im Kampf bricht die geballte Wut und Trauer aus ihnen heraus. Sie kämpfen todesmutig gegen jeden Feind, haben sie selbst doch nur noch wenig zu verlieren. Gewinnen können sie aber alle einen Platz in den unsterblichen Sagas der Skalden. Am Ende des Szenarios sollten nur etwa zwei Hand voll überlebt haben. Setzen sie die Njurungsgarder im Kampf ein, wenn es gilt eine hoffnungslose Situation hinauszuzögern, dabei sollen sie aber nicht zu „Schwertfutter“ verkommen. Es geht den Njurungsgardern darum, unsterbliche Ehre zu erlangen.

### Die Hammerfaust-Ottajasko

Auch wenn die Hammerfauste im Normalfall nicht viel für die Eignigkeitsbestrebungen der Obersten Hetfrau übrig haben (man übt sich in Neutralität), unterstützen sie, ob der noch frischen Erinnerungen an den gloranischen Angriff auf Olport 2653 nJL. eine Herferd gegen Glorana und ihre Schergen. Man will Rache üben.

Neben Hetfrau *Thorid Eiriksdotter* sind als besondere Besatzungsmitglieder der erprobte Steuermann *Kjetil Gundridsson*, der Skalde *Raskir Donnerhall*, *Halvdan „Halbmann“ Runesson*, *Ceolgar „der Flinke“*, *Swangerda Ordlafsdotter*, *Hjalmar Hakonsson*, *Inga Raskirdottir* und *Syr Ingrarsson* mit an Bord der *Wolfsfang*. Syr und seine drei bis vier engsten Kumpanen bilden eine lautstarke Opposition gegen die Hetfrau Thorid. Syr war Steuermann auf einer tollkühnen Rachefahrt gegen Grangor 2650 nJL. Obwohl durch das Mitnehmen von Ingrarsson und seinen Leuten Schwierigkeiten quasi vorprogrammiert sind, behält Thorid ihn lieber in ihrer Nähe und unter Kontrolle, als dass er möglicherweise während ihrer Abwesenheit auf dumme Gedanken kommt. Er wird versuchen, stets die Verantwortung auf Thorid abzuwälzen.

Insgesamt beläuft sich die Besatzung der *Wolfsfang* auf 56 Mann, wobei das Schiff bei einer Länge von 27 Schritt 2 x 22 Riemen hat. Das Schiff ist neu, liegt darum also gut im Wasser und macht gute Fahrt.

### Thorid Eiriksdotter

Eine kurze Beschreibung der Hetfrau finden Sie im Szenario „Auf dünnem Eis“ (AB 112).

### Die Hjaldrfrej-Ottajasko

Die Ottajasko genießt unter den anderen olporter Herferdern einen mäßigen bis schlechten Ruf. Jüngst von Iskir Ingibjarsson und seiner Frau Lingard Ranghildsdottir ins Leben gerufen, umfasst sie viele junge Leute (ungeübte Kämpfer), die den anderen olporter Ottajaskos freimütig abgeworben worden sind. Zudem heißt es von der Gemeinschaft, dass sie ein Auffangbecken für Heimat- und Ottalose sei, die zusätzlichen Unfrieden ins sonst so ruhige Olport bringen würden. Auf der Fahrt kann es zwischen Mitgliedern der Hjaldrfrej-Ottajasko und anderen Olportern durchaus zu „Streitigkeiten“ kommen, wobei Iskir seine Leute vor einer bewaffneten Auseinandersetzung stets zurück-



pfeift. Derbe Wortwechsel, Beleidigungen und auch eine Schlägerei treten aber gewiss bisweilen auf. Die streitlustige Hjaldfrej-Ottajasko schafft während der Herferd Konflikte, in die auch die Helden schnell hinein geraten können.

#### Iskir Ingibjarsson

Eine kurze Beschreibung des Skalden und Hetmannes der Hjaldfrej-Ottajasko finden Sie in UdW, S.167 f.

#### b) Fjarninger und Glorianier

##### Die Fjarninger

Der Stamm der Fjarninger lebt schon seit sehr langer Zeit hier oben im Eis. Einst wanderte er aus seinem alten Jagdgebiet fort, auf der Suche nach einer neuen Bleibe mit ausreichenden Jagdgründen. Der Gründer des Dorfes, der legendäre Frungar, tötete wirklich einen Frostwurm, der einst im Höhlenkomplex in der Nähe des Dorfes lebte. Allerdings war der Drache damals aufgrund eines Kampfes mit anderen Drachen bereits sehr schwer verletzt und kaum noch am Leben. Nachdem der Wurm sein Leben ausgehaucht hatte, nutzten die Fjarninger die Höhlen selbst als geschützte, sichere Heimstatt. Ein Schamane schließlich bemerkte die schwache Kraftlinie unter dem Höhlenkomplex (deshalb hatte sich der Frostwurm hier zur Regeneration niedergelassen), den Fjarningern galten die Höhlen fortan als heilig. Der Stamm zog nun in die Ebene und gründete die bekannte Siedlung. Die Höhlen werden seit dieser Zeit ausschließlich als „Friedhof“ genutzt: Der Stamm will Frunu für den letzten Kampf eine ausreichend große Streitmacht zur Verfügung stellen. Die Glorianier entdecken den Stamm und seinen „Schatz“ – die gefrorenen Leichen – auf einer ihrer Erkundungsfahrten. Die beiden Parteien schließen eine Art Frieden, die Glorianier dürfen sich auf dem Gebiet der Fjarninger bewegen, im Gegenzug erhalten diese wiederum von den Glorianern Eisenwaffen und Nahrungsmittel. Dass Leichen gestohlen werden, ist bisher noch nicht entdeckt worden.

Zur Zeit des Besuches der Thorwaler besteht der Stamm aus etwa 100 Personen, davon etwa 70 in waffenfähigem Alter. Für Helden und Thorwaler ist es gefährlich, sich innerhalb des näheren Umfeldes und Jagdgebietes der Fjarninger zu bewegen: Leicht kann man von einer Gruppe Jäger entdeckt, bzw. aufgespürt zu werden.

##### Die Fjarninger unter Waffen

Die Fjarninger sind im Kampf ernsthafte Gegner, sie schonen weder sich noch den Feind. Gnade ist von ihnen nicht zu erwarten – immerhin haben Thorwaler im Stammesgebiet oder gar in den heiligen Höhlen nichts zu suchen.

Die meisten von ihnen sind groß gewachsen und haben eine kräftige Statur – ein Tribut an die harten Lebensbedingungen, unter denen nur die Starken überleben. Gekleidet sind sie meist in Felle und Pelze, die Krieger sind mit primitiver Lederkleidung bzw. Lederrüstungen gewappnet. Als Waffen verwenden die Fjarninger archaisch aussehende Schwerter, Keulen oder große, grotesk wirkenden Äxte. Im Kampf verlassen sie sich auf pure Kraft, besondere Feinheiten sind mit Ausnahme der Sonderfertigkeiten Hammerschlag, Sturmangriff, und Wuchtschlag nicht zu erwarten. Dennoch sind sie gerade auf ihrem Stammesgebiet nicht zu unterschätzende Gegner (SF Eiskundig). Einige von ihnen fallen während des Gefechts in einen Rausch (Nachteil: Bluttausch). Dann ist niemand mehr vor ihren kräftigen, wuchti-

gen und alles unter sich zermalmenden Hieben sicher, nicht einmal ihre eigenen Gefährten.

#### Werte der Fjarninger:

Fjarn. (unerfahren) / Fjarn. (Stammeskrieger) / Fjarn. (Veteran)	
<b>Waffe</b>	Schwert, Axt, Keule, Barbarenschwert / Barbarenstreitaxt, Zweihandschwert / Barbarenstreitaxt, Zweihandschwert
<b>INI</b>	8/9+W6 / 10+W6 / 12+W6
<b>AT/PA*</b>	12/10 / 14/11 / 17/13
<b>TP</b>	1W6+3/+4/+5 / 2W6+5/+6 / 2W6+5/+6
<b>DK</b>	N / N / N
<b>LE/AU</b>	30/32 / 35/38 / 40/43
<b>KO</b>	13 / 14 / 16
<b>MR</b>	2 / 2 / 3
<b>GS</b>	7/8 / 8 / 8
<b>RS</b>	2/3 (Pelz und Umhang) / 3/4 (Lederrüstung, Pelz) / 3/4 (Lederrüstung, Pelz)

\* AT/PA inkl. WM-Modif.

Stimmen Sie ggf. die Werte auf die Stärke ihrer Gruppe ab und lassen sie ihre Spieler nicht auf zu starke Gegner treffen. Für die Werte des Kämpfers im Ehrenduell (siehe Abschnitt 6) orientieren Sie sich am besten an dem Helden, der die Herausforderung ausspricht. Bieten sie ihm einen harten Kampf.

#### Der Fjarninger Häuptling, Frungaar Glyndwulf

Der Anführer der Fjarninger ist nicht der erwartete Hüne. Im Gegenteil, er ist für einen seines Volkes eher klein geraten – was aber heißt, dass er immer noch gut 95 Finger groß ist. Seine grauen, fast schon weißen Haare reichen bis weit über die Schultern, darunter beginnt ein imposanter Brustkorb. Auch der Rest seiner Statur zeigt vom zähen Ringen ums Überleben im Eis. Körperlich ist er wohl den meisten seines Stammes überlegen. Im Kampf ist er ein direkter Gegner, der ohne viel Tricks oder Finten arbeitet. Seine Hiebe sind von brutaler Kraft, gegnerische Schilde sind meist schon in den ersten Kampfunden unbrauchbar. Dann können nur noch eine gute Waffe und noch bessere Reflexe ein Überleben garantieren. Bisher aber ging Frungaar immer als Sieger vom Schlachtfeld ...

Von den Mitgliedern seines Stammes wird er anerkannt, keiner macht ihm seine Stellung streitig. Zeigen Sie den Helden dies während der Verhandlungen, die geführt werden. Keiner murt oder widerspricht, wenn es gilt, die Thorwaler nicht zu bekämpfen. Keiner der Fjarninger erhebt danach mehr eine Waffe gegen die Hjalddinger, obwohl es einigen sichtlich schwer fällt.

<i>Geb.:</i> 2592 nJL.	<i>Haarfarbe:</i> helles grau
<i>Augenfarbe:</i> blau	<i>Körpergröße:</i> 1,90
<i>Kurzcharakteristik:</i> wagemutiger Kämpfer mit brutaler Kraft, unangefochtener Häuptling der Fjarninger, zäher Verhandlungsführer	

MU 17 KL 11 IN 11 CH 10 FF 11 GE 14 KO 19 KK 18  
LeP 45 AuP 47 MR 3 RS 3-4 (Lederrüstung sowie Pelzkleidung)

Großer Kriegshammer: INI 11+W6 AT 16 PA 12 TP 2W6+5



# Aus der Redaktion

DK N (AT/PA inkl. WM-Modif.)

**Bemerkenswerte Vor- und Nachteile:** Aberglaube 8, Vorurteile (Hjaldinger) 6; Raumangst 9, Ausdauernd, Richtungssinn.

**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Gegenhalten, Hammerschlag, Meisterparade; Eiskundig.

**Relevante Talente:** Raufen 14, Hiebaffen 16, Zweihand-Hiebaffen 13, Körperbeherrschung 10, Wildnisleben 12, Zechen 11, Menschenkenntnis 7.

## Der Schamane der Fjarninger, Ghambor

Der Skuldur des Stammes ist groß gewachsen und mit allen körperlichen Attributen seines Volkes ausgestattet; eine kräftige und zähe Statur sichern das Überleben im hohen Norda. Dazu gesellen sich bei Ghambor ein messerscharfer Verstand und eine donnernde Stimme. Wenn er das Wort erhebt, verstummt sogar Frungaar. Nur selten mischt sich Ghambor in die Belange des Stammes ein, doch dann hat sein Wort sehr gewichtigen Einfluss. Seine schamanistischen Fähigkeiten nutzt er, um den Willen der Götter für seinen Stamm zu deuten und ihm so das Überleben zu sichern. Seine Kenntnisse der Heilkunst sind sehr umfassend, eine Tatsache, die evtl. die Helden nach den Kämpfen schätzen werden. Ghambor hat einen Schüler – *Bazgurna* – auf den er große Stücke hält.

**Geb.:** 2587 nJL.

**Haarfarbe:** schwarz

**Augenfarbe:** grün

**Körpergröße:** 2,06

**Kurzcharakteristik:** meisterlicher Heiler, unangefochtener Skuldur, intelligenter und damit gefährlicher Verhandlungsführer

MU 15 KL 14 IN 16 CH 13 FF 11 GE 11 KO 15 KK 15  
LeP 37 AuP 39 AsP: 15 MR 5 RS 3-4 (Lederrüstung & Pelzkleidung)

Speer: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 2W+3 DK N (AT/PA inkl. WM-Modif.)

**Bemerkenswerte Vor- und Nachteile:** Innerer Kompass, Vorurteile (alle Sidjans – auch Thorwaler und Glorianier), Affinität zu Geistern und Elementaren, Gefahreninstinkt, Schutzgeist, Meisterhandwerk (Heilkunde-Talente), Verpflichtungen ggü. Stamm und Ahnen.

**Sonderfertigkeiten:** Eiskundig, Gezielter Stich, Finte, Todesstoß.

**Relevante Talente:** Raufen 10, Speere 11, Heilkunde Wunden 14, Heilkunde Krankheiten 11, Wildnisleben 9, Überzeugen 9, Menschenkenntnis 12, Lehren 12.

## Die Glorianier

Die Diener von Glorana sind immer auf der Jagd nach Arbeitskräften, die im Eisreich für die Eishexe arbeiten. Der schwach bevölkerte Norda zwingt sie dabei manchmal auf weite Wanderungen. Als Arbeitsklave ist jedes noch lebende Wesen mit zwei Händen geeignet und wenn es nicht mehr arbeiten kann, gibt es sicher noch eine andere Verwendung – schließlich müssen Schlittenhunde auch fressen. Nachdem entdeckt wurde, dass mit Leichen eine noch bessere Wirkung des geförderten Theriak erreicht werden kann (siehe dazu AB 112), sind die Schergen Gloranas auch auf der Suche nach Leichen. Dabei ist es zunächst unwesentlich, ob die Opfer noch am Leben sind. Auf einem dieser Streifzüge wurden das bekannte Dorf der Fjarninger und die nahe gelegene Grabhöhle entdeckt. Mit den Barbaren war man schnell

handelseinig; für primitive Waffen aus Eisen und Nahrungsmittel wurde den Glorianern zugestanden, sich auf dem Gebiet des Stammes bewegen zu dürfen. Was aus der recht einseitigen Handelsbeziehung wird, wenn die Höhlen „abgeerntet“ sind, ahnen die Fjarninger nicht.

Eine übliche Patrouille der Glorianier besteht aus etwa 15 Mann, davon mindestens ein Nagrach-Paktierer und ein Magiekundiger (meist skrupellose Magier oder dunkle Druiden, die sich dem Element Eis verschrieben haben). Sie reist per Hundeschlitten oder per Eissegler, je nach Zweck der Fahrt. Einer ihrer weißen Eissegler mit blutrotem Segel (das Zeichen, dass sie in Gloranas Diensten stehen) fasst etwa 4-6 Personen.

## Die Glorianier unter Waffen

Der Trupp der Glorianier besteht aus erfahrenen Kämpfern, die sich mit dem Eisreich und seinen Widrigkeiten angefreundet haben. Große Teile von ihnen haben ein Vorleben als Söldner oder Soldaten hinter sich und sind zu den Dämonenanbetern übergelaufen. Auch Waldläufer und Kopfgeldjäger sind unter ihnen. Als Gegner sind die meisten durchaus diszipliniert und können sich bzw. den Gegner recht gut einschätzen. Ein unterlegener Gegner wird meist mit vielen kleinen aber schmerzhaften Treffern zur Aufgabe gezwungen – er soll schließlich noch als Sklave arbeiten können. Hat man es mit einer Gruppe oder mehreren starken Gegnern zu tun, werden meist ein oder zwei von ihnen möglichst schnell und blutig getötet, um die anderen zur Aufgabe zu zwingen.

Die Bewaffnung der Glorianier ist wie ihre Rüstung so unterschiedlich, wie die Eisschergen selbst. Je nach Vorleben sind die verschiedensten Kombinationen denkbar.

Die Paktierer tragen beseelte Waffen, die zusätzlich zum normalen Schaden noch 3 TP Kälteschaden verursachen. Bei Geweihten (insbesondere Firun- oder Ifirngeweihten) verdoppelt sich der Zusatzschaden.

## Werte der Glorianier:

Glor. (unerfahren) / Glor. (erfahren) / Glor. (Veteran) / Paktierer

**Waffe** Speer (zweihändig) / Schwert oder Beil (+ Schild) / Kriegssaxt oder Bastardschwert / Einhandwaffe (beseelt) + Kälteschaden

**INI** 7/8+W6 / 8+W6 (7+W6) / 10+W6 / 10+W6

**AT/PA\*** 11/10 / 13/11 (12/13) / 15/13 / 14/12

**TP** 1W6+5 / 1W6+4+5 / 1W6+6 / 1W6+6

**DK** S / N / N oder NS / N

**LE /AU** 25/25 / 32/33 / 38/39 / 32/32

**KO** 11 / 13 / 15 / 14

**MR** 3 / 4 / 5 / 7

**GS** 7 / 7 / 7 / 7

**RS** 3/4 (Leichte Lederrüstung, Pelz) / 4/5 (Kettenhemd + Pelz) / 5/6 (lg. Kettenhemd + Pelz) / 3 (lei. Lederrüstung, Umhang)

\* AT/PA inkl. WM-Modif.; man beachte ggf. bei sehr hohem RS die zusätzliche BE.

Je nach Erfahrung verfügen die Glorianier über eine Reihe von Kampf-Sonderfertigkeiten (z.B. Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Hammerschlag, Linkhand + Schildkampf I, Ausweichen), sowie Vor- und Nachteile (z.B. Ausdauernd).

Auch hier gilt: Passen Sie die Werte an die Stärke Ihrer Gruppe an.

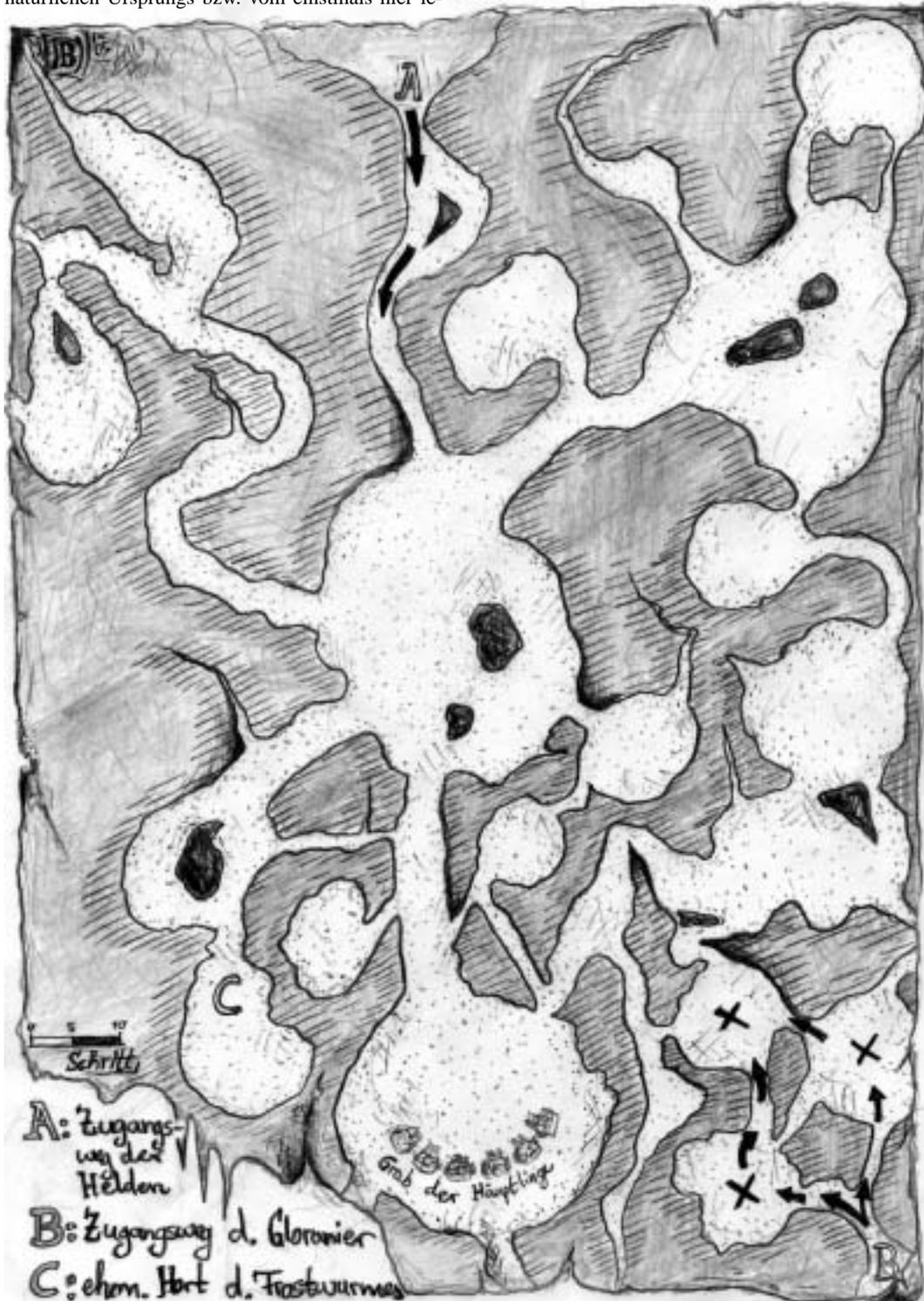
## c) Die Eishöhlen der Fjarninger:

Das weitverzweigte Höhlensystem der Fjarningergrabhöhle umfasst eine Vielzahl an kleineren und größeren Kammern, die von schmalen und breiteren Gängen miteinander verbunden werden. Es ist zu Teilen natürlichen Ursprungs bzw. vom einstmals hier le-

benden Frostwurm ins Eis gegraben worden (ehemaliger Hort des Forstwurmes, C). Eine Vielzahl von Gängen wurde jedoch auch erst während der Zeit, als die Fjarninger die Höhlen bewohnten, „nachträglich“ ins Eis gehauen. Der Boden hier unten ist glatt und z.T. abfallend, die Luft ist trocken und kalt, aber immerhin wärmer als außerhalb der Höhlen. Die Wände sind selten eben, sondern zu-

meist schroff und unbearbeitet, einzige Ausnahmen: Die zentrale Halle, sowie die Grabhöhle der (Fjarninger-) Häuptlinge, mit den aus dem Boden gearbeiteten Eishockern, auf denen die gefrorenen Leichen einstiger Stammeshäuptlinge thronen. Innerhalb vieler Wände, insbesondere in den Kammern aber z.T. auch in den breiteren Gängen, liegen die bisweilen jahrhundertealten Leichen vieler Dutzend Fjarninger in ausgehöhlten Wandnischen. Das Eis konserviert die Toten so gut, dass sie auf den Betrachter wirken, als würden sie höchstens seit einem Jahr unter dem Eis liegen. Bei genauerem Hinsehen bemerkt man recht bald, dass die Leichen in Familien / Sippen angeordnet sind, bisweilen auch entsprechend ihres Handwerks / ihrer Profession (Häuptlingsgrab, Schamanengrab, Kriegerkammer, usf.).

Die Helden betreten die Höhlen über den normalen Eingang A. Über einen abfallenden Gang, der die Herforder tiefer unter das Eis führt, gelangen sie in die zentrale Halle, von wo aus sie weiter vordringen und schließlich die Glorianier belauschen können (Höhenunterschied: Eingang – zentrale Halle, ca. 4 Schritt). Die Glorianier wiederum dringen während des Sturmes über einen mittels dämonischer Hilfe ins Eis gegrabenen Eingang in die Höhlen ein (im Bereich B) und rauben nun – eine Kammer nach der nächsten – die gefrorenen Fjarningerleichen aus dem Eis.



## Büchertipps

<b>Titel:</b>	<b>Medizin in der Antike</b>
<b>Autor:</b>	<b>Ernst Künzel</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Theiss</b>
<b>ISBN:</b>	<b>3-8062-1669-X</b>
<b>Preis:</b>	<b>26,- Euro</b>

Ein Buch für diejenigen, die einen Medicus facettenreicher darstellen wollen, als einfach nur: „... ich mach' dann mal die Heilkunde-Probe ...“

Das DIN-A-4-formatige Hardcover beinhaltet auf knapp 120 Seiten 160 Abbildungen von Farbfotos bis zu Kupferstichen und zählt ausführlich die Funde aus der Antike im ehemaligen Römischen und Griechischen Imperium auf. Nebenbei erfährt man auch einiges über die Operations- und Heilmethoden dieser Zeit, die durchaus schon Augenoperationen wie Starbehandlungen und Blasensteinentfernungen umfaßten.

Von den vielzitierten Trepanationen (Schädelknochenöffnungen) mal ganz abgesehen.

Nach der Lektüre dieses Buches ist mein Respekt vor den Ärzten und Patienten dieser Epoche gewaltig gewachsen: Vor den Ärzten für die Fingerfertigkeit und tatsächliche Kompetenz bei den Operationen, bei den Patienten für den Umgang mit den Schmerzen bei den ohne Narkose durchgeführten Operationen.

Die Überlebenschancen bei solchen Operationen waren überraschend hoch und lagen bei Schädelöffnungen teilweise bei über 90%, wie man anhand von abgeheilten Eingriffen an Skeletten in Gräberfunden feststellen konnte.

Der interessierte Medicus findet hier eine Vielzahl von Abbildungen nützlicher und gebrauchsfreundlicher Instrumente für alle medizinischen Zwecke, die in wenig abgeänderter Form teilweise bis ins 18./19. Jahrhundert hinein verwendet wurden, also auch aventurisch in alle Regionen passen.

Von Wundhaken, Skalpellen, Pinzetten und Pfeilspitzenziehern bis hin zu Zahnzangen und Vaginalspeculi für den Frauenarzt.

Auch die Medikamentenherstellung wird – allerdings nicht sehr ausführlich – mit angeschnitten. Das hätte den Rahmen des Buches gesprengt.

Doch so bekommt der Allgemeinposten im Gepäck „Kleines Chirurgisches Besteck, 100 Unzen“ plötzlich ein detailliertes Gesicht, das man mit ins stimmige Spiel integrieren kann.

Wer darauf Wert legt, dem sei dieses interessante Buch wärmstens empfohlen. (vr)



<b>Titel:</b>	<b>Praktische Alltagsgegenstände des Hochmittelalters</b>
<b>Autor:</b>	<b>Stephan Wester</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Barbarossa</b>
<b>ISBN:</b>	<b>3-935274-00-9 (Best.-Nr.: 8211-1995)</b>
<b>Preis:</b>	<b>18,- Euro</b>

Der Titel des Buches steht Programm für den Inhalt: Das Paperback im ¾ DIN-A4-Format widmet sich auf etwas mehr als 80 Seiten vielen Dingen, die für das alltägliche Leben unentbehrlich waren. Dabei geht es über eine bloße Aufzählung hinaus und der Autor – selber Handwerker und Schausteller auf Mittelaltermärkten – erklärt teilweise recht ausführlich die Funktionen, wie auch die eigene Herstellung von Rekonstruktionen nach althergebrachter Weise. Mit diesen Tipps kann sich jemand mit etwas Fingerfertigkeit durchaus selber Gegenstände wie Käämme oder einfache Lederschuhe herstellen.

... oder eine Beinflöte, oder Kinderspielzeug.

Im Anhang findet man noch fast zwei Seiten mit Adressen von Museen und gewerbliche Herstellern mittelalterlichen Zubehörs.

Wer sich allgemein näher für Alltagsgegenstände interessiert,

oder sich sogar etwas für seine LARP-Gewandung einigermaßen realistisch oder stilecht selber basteln möchte, ist mit diesem Buch recht gut bedient.

Er sollte sich dabei nicht an der etwas unprofessionellen Aufmachung des Buches stören, die sich vor allem in einer amateurhaften Klebebindung und mehr Schreibfehler als in einem Wald-und-Wiesen-Fanzine äußert. Der Barbarossa ist halt ein klitzekleiner Verlag, der sich mit „Museumsmerchandising“ befasst. Der Inhalt entschädigt für die Aufmachung allemal. (vr)



Wer wird darüber spotten?



2655 nJL.  
Das Jahr des Premier Feuers

Hjalskes Rotbrand

Rüben in ihrer schönsten Form