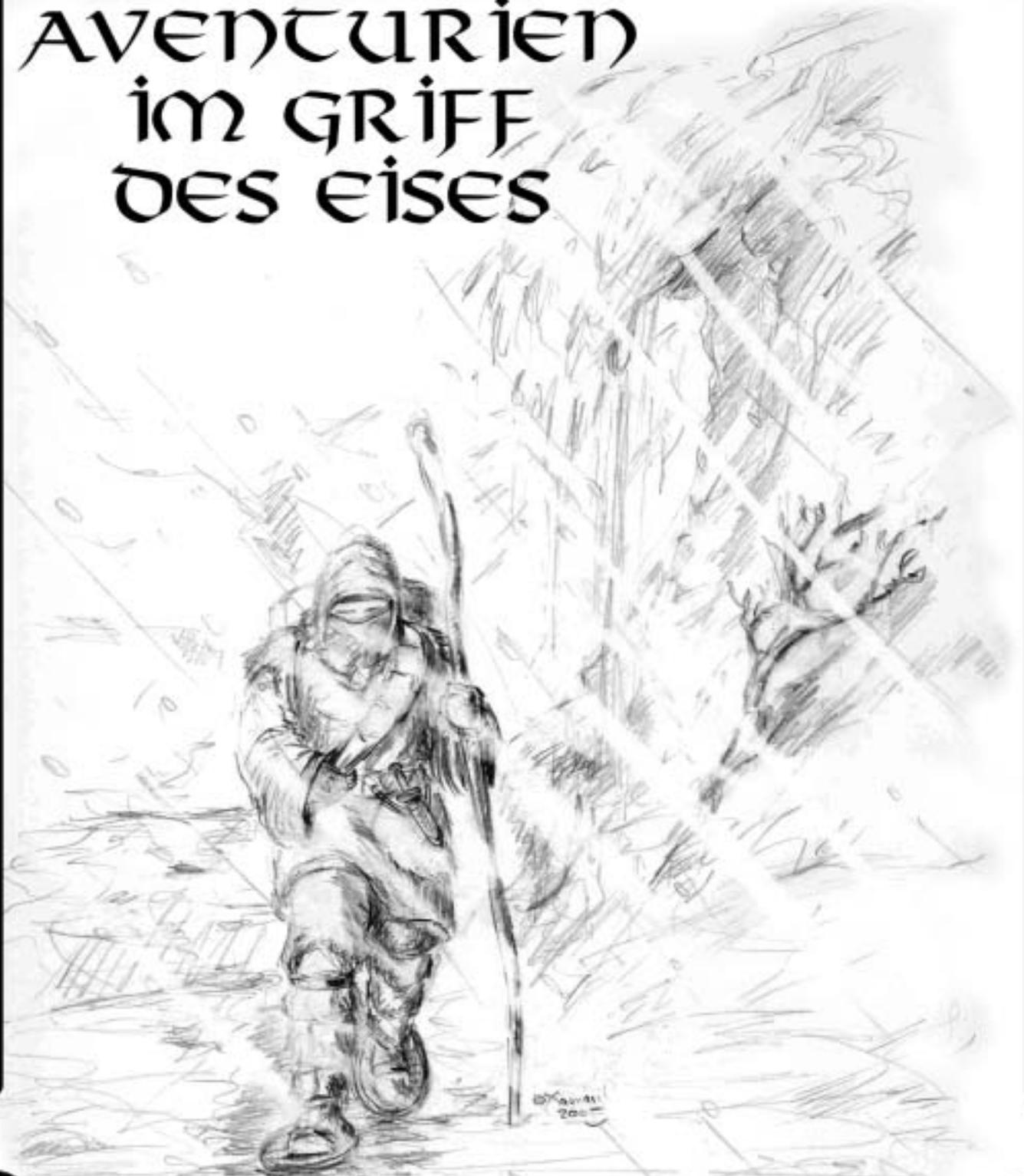


BELEMAN #6

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

3,70 €

AVENTURIEN IM GRIFF DES EISES



Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernia & Windhag: Jan Rodewald (jr)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Robert-Björn Albrecht (rba), Michael Borth (mib), Marcus Buss (mb), Stephanie Danne (scd), Martin Groh (mg), Nina Hassmann (nh), Peter Reif (pr), Martina Schmaltz (ms), Heinrich Schmidt (hs), Jochen Zowe (jz)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Marc Thorbrügge (mt)

Redaktion Nostris: Julian Marioulas (jm)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Tahir Zia Shaikh (tzs), Gerrit Gericke (gg)

Redaktion Thorwal: Albert Muigg (am)

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Kristina Dostall (kri), Detlev Erdmann (de), Steven Hepp (sh), Jens Arne Klingsöhr (jak), Volkmar Lehmann (vl), Ragnar Schwefel (rs)

Korrektorat: Jan Rodewald

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner, Volkmar Rösner

Titelbild: Bernadette Wunden

Abbildungen:

Marcus Buss (Seite 10)

Caryad (Seite 28)

Alexander Hajek (Seiten 24, 33)

Nina Hassmann (Seite 3)

Jan Rodewald (Seiten 5, 13, 14, 16, 19)

Volkmar Rösner (Seiten 47, 48)

Martina Schmaltz (Seite 8)

Nicole Schmidt (Seite 18)

Luzia Sievi (Seiten 30, 34, 36)

Bernadette Wunden (Seiten 20, 39, 41)

Jochen Zowe (Seite 12)

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

Bei allen Zwölfen! Das war eine schwere Geburt!

Leider kam es mal wieder zu Verzögerungen bei der lang erwarteten Ausgabe 6 des Beleman. Nein, der tödliche Griff des Winters, der in dieser Ausgabe Albernia, Windhag, Andergast, Nostris und Thorwal ergriffen hat, hat nicht auch die Beleman-Redaktion gepackt. Die Gründe sind rein irdischer Natur. Das verspätete Erscheinen des Beleman geht zu einem guten Teil auf meine Kappe, da ich nebenbei noch mit dem Verfassen meines ersten offiziellen Abenteuerbeitrags für die kommende Anthologie STROMSCHNELLEN beschäftigt war. Dazu kamen dann noch Probleme beim Satz des Beleman und die vielen anderen unvorhergesehenen Kleinigkeiten, die sich dann leider zu dieser Verspätung aufsummiert haben.

Doch nun halten Sie endlich, endlich die neue Ausgabe des Beleman in den Händen, und wir hoffen, dass der Inhalt die Verspätung mehr als ausgleicht. Neben den ausführlichen Berichten und Geschichten aus den vom unnatürlich harten Winter geprägten Regionen, haben wir auch wieder ein Szenario im Angebot: 'Die Schuldnerbände' von Tahir Shaikh und Julian Marioulas spielt in Nostris und vermittelt natürlich viel Nostrisches Flair.

In unserer Interview-Serie hat sich diesmal die bekannte DSA-Zeichnerin Caryad unseren Fragen gestellt und uns alles über ihre Vorbilder, die Veränderungen an ihrem Zeichenstil und vieles andere mehr verraten.

Doch wer uns mal auf der anderen Seite des Mikrofons erleben und vielleicht etwas mehr über die Hintergründe des Beleman erfahren will, der findet derzeit auf den Seiten von Borons Reich ein Interview mit der Redaktion des Beleman (<http://www.borons-reich.de/index.php?id=1463>). Das Interview ist Teil der sicherlich für viele interessanten Artikel-Serie "Die Dinosaurier: Fanzines Gestern und Heute".

Für die nächste Ausgabe suchen wir natürlich auch wieder Artikel und Geschichten aus den Landen unter dem Beleman, aber auch Szenarioideen oder selbst kreierte magische Lehrmeister und andere Hintergründe. Wer Ideen hat, kann sich gerne bei den jeweiligen Regional-Redaktionen melden, die Kontaktadressen stehen links auf dieser Seite im Impressum.

Ansonsten bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen des Beleman 6 zu wünschen! Bleiben Sie uns gewogen,
Ihr Jan Rodewald

**Redaktionsschluss
für Ausgabe 7
01.05.2006**

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.

Überweisungen gehen bitte auf folgendes Konto:

Empfänger: Johannes Beier

Konto: 99 03 66

BLZ: 700 520 60

Bank: Sparkasse Landsberg



DIE BELAGERUNG WEIDENAU

WEIDENAU. Wie in der letzten Ausgabe der Havena-Fanfare bereits berichtet, hat Oberst Lupold von Greifenberg, Kommandant des Söldnerheers Isoras, im Firun Weidenau erreicht. Das letzte als solches zu bezeichnende Hindernis auf seinem Weg nach Havena.

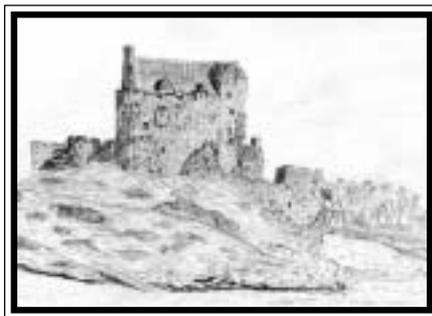
Die Ortschaft Weidenau selbst, sowie die umliegenden Dörfer und Weiler wurden rasch aufgegeben, die Bevölkerung in die Burg Dun Maraban gebracht. Auch die Einwohner Giegenaus, welches der Edle selbst in Brand gesteckt hatte, um es nicht in die Hände der Eindringlinge fallen zu lassen, weilten schon hier. Wie auch Draustein und Hanufer zuvor, sollte die malerische Wasserburg, der Stammsitz des Hauses Arodon, nach dem Plan Lupolds durch List und Verrat in die Hände der Invasoren fallen.

Die Baronin Weidenau, Macha Arodon von Weyringhaus-Rabenmund, saß mit ihren Rittern zu Rate, wie die Burg gegen die Belagerer, die sich vor den Mauern sammelten, zu verteidigen sei, als ihr Waffenmeister eintrat und zwei Eindringlinge vor sie zerrte. Diese hatte er überrascht, als sie sich über die Mauer in die Burg schlichen, und nach einem kurzen Handgemenge festgesetzt. Auf der Stelle wurden die beiden von der Burgherrin und ihren Getreuen verhört und gaben sowohl Namen der Belagerer als auch die Truppenstärken preis. Doch so sehr diese Nachrichten auch zur Sorge gereichten, viel mehr noch alarmierte die Auskunft, dass sich unter den Verteidigern selbst ein Verräter befinden sollte, mit dem die Eindringlinge in Kontakt treten wollten.

Lupolds Plan jedoch war vorerst vereitelt, seine Mietlinge in den Kerker verbracht. Nun widmete man sich im Lichte der neuen Informationen über das Belagerungsheer wieder dem Verteidigungsplan. Als bald schickte man die beiden anwesenden Schildmaiden zum Wachposten am Burgtor, um die Anweisungen der Baronin weiterzugeben. Am Tor wurden die beiden Zeugen, wie zwei Männer und eine Frau in den Rücken der Kronenritter den Belagerungsring durchbrachen und sich im letzten Moment in die Mauern der Burg retten konnten. Die drei Ritter wurden sogleich in

den Rittersaal geleitet und berichteten, die Königin habe bereits Entsatz gen Weidenau geschickt. Die Baronin solle einen Ausfall wagen und das Entsatzheer werde dann die Zange um die Belagerer schließen.

Noch während des Berichts der Boten wurde Frau Macha eine gesiegelte Botschaft des Rondra-Geweihten aus dem Ort Weidenau überbracht. Dieser bat die Baronin, ihn in vertraulicher Angelegenheit alleine und im 'Ge-



DUN MARABAN

wand des Fuchses' im Tempel aufzusuchen. So verließ sie über geheime Pfade die Burg gen Weidenau.

Ihre Ritter indes führten das Gespräch mit den Rittern der Krone fort. Diese hatten mittlerweile das Misstrauen der Weidenauer geweckt und verstrickten sich immer mehr in Widersprüche. Doch in dem Moment, da sie endgültig enttarnt wurden, hatte schon einer von ihnen sein Schwert an die Kehle des Waffenmeisters gesetzt. So mussten sich die Ritter widerstrebend den Angreifern ergeben und gefangen setzen lassen.

Die falschen Boten befreiten sodann auch die beiden anderen Mietlinge aus dem Kerker und verbarrikadierten sich mit den gefangenen Rittern im Rittersaal. Nicht viel später jedoch wurde die Saaltür von einer dritten Partei unerwartet durchbrochen. Die Neuankömmlinge bezwangen im Handumdrehen die anwesenden Söldner und befreiten die Gefangenen. Unter den Befreiern befanden sich die Baronin Macha selbst, sowie Streiter vom Orden des heiligen Zornes der Göttin Rondra, einige Partisanenkämpfer aus dem besetzten

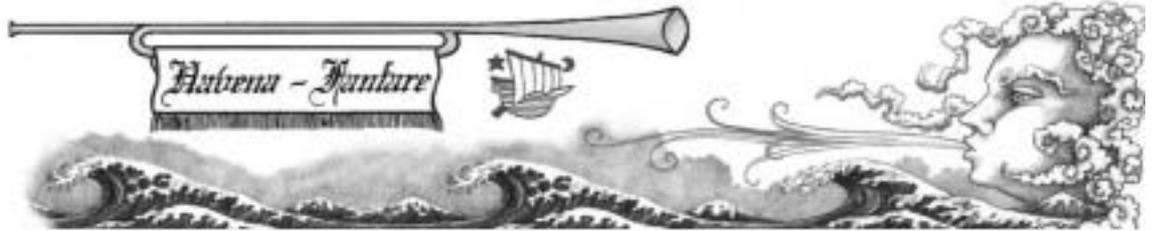
Osten Alberneas und auch die wahren Boten, die die Königin von Burg Feenquell geschickt hatte. Letztere überbrachten nun die Nachricht, die Königin werde Söldner als Entsatz nach Weidenau schicken und solange solle die Burg um jeden Preis gehalten werden.

Auf dem Weg nach Weidenau waren die Boten von dem Freikorps Meinhardts von Leihenhof, genannt der Mordbrenner, entdeckt und gefangen genommen worden, wie sie berichteten. Um sich zu hervorzutun, hatte besagter Meinhardt ohne das Wissen des Obristen Lupold von Greifenberg eine eigene Kriegslist geplant. Er hatte die falschen Boten gesandt, um die Verteidiger zu einem vorzeitigen Ausfall zu bewegen. Zum gleichen Zweck hatte er die Baronin mit einer gefälschten Botschaft in den Tempel gelockt, wo er sich mittels Magie als der Rondra-Geweihte ausgegeben hatte. Der echte Geweihte jedoch hatte unterdessen auf wundersame Weise eine geistige Botschaft an einen Glaubensbruder vom Zornesorden gesandt. Einige Zornesritter waren also in den Tempel geeilt und hatten den falschen Geweihten enttarnt. Jedoch war es Meinhardt gelungen, zu entkommen. Als die Ordensleute mit der Baronin aus der Stadt zur Burg hatten fliehen wollen, waren sie auf die Gruppe von Freiheitskämpfern getroffen, welche gerade die Boten der Königin befreit hatten, deren Gefangennahme sie beobachtet hatten. Zusammen hatten sie sich nach Dun Maraban durchgeschlagen.

Gemeinsam beriet man nun also auf der Burg und ein jeder berichtete, was ihm widerfahren war. Da erschien ein weiterer Zornesritter auf der Burg. Der Mann war völlig erschöpft, denn er hatte sich alleine und verwundet von der Ordensburg Rath Niallyn bis nach Dun Maraban geschleppt. Seine Nachricht war eine wahre Walpurgasbotschaft: Die Ordensfeste war gänzlich vom Mordbrenner zerstört worden, einzig er war entkommen. Den Ordenswächter, Alysclair ui Clandryn hatte er mit einem Kind auf dem Arm fliehen sehen, verfolgt von mehreren Schergen Meinhardts.

Am folgenden Tag schloss sich der Belagerungsring und die Söldner griffen in ersten





Wellen die Burg an, da die anderen Pläne, die Burg durch eine Täuschung einzunehmen, fehlgeschlagen waren. Nicht einmal die Ordensritter, die bis zu diesem Zeitpunkte ihre Neutralität in diesem Konflikt gewahrt hatten, ließen die götterlästerlichen Söldlinge mehr aus der Burg hinaus. Auch der Forderung der Ordensleute, den Mordbrenner ausgehändigt zu bekommen, um sein Verbrechen an ihrem Orden zu bestrafen, kam Oberst Lupold von Greifenberg nicht nach. So sahen sich die Zornesritter schließlich gezwungen, auf Seiten der Verteidiger in die Kämpfe einzugreifen. Ein Ordensbruder wurde als Unterhändler ausgesandt und es wurden zwölf Duelle vereinbart, die als Göttinnenurteil über die Preisgabe der Burg oder das Abziehen der Belagerer entscheiden sollten.

Zwölf Streiter wurden also bestimmt. Der Baronin selbst, in der Schlacht von Crumolds Auen schwer verwundet, war es nicht möglich, gegen den Oberst Lupold von Greifenberg zu fechten. Mit ihm verbindet die Baronin eine innige persönliche Feindschaft, raubte sie ihm doch das Licht eines Auges. Neben zweien ihrer Ritter, den Zornesrittern und anderen Edelleuten kämpfte deshalb die Baronin Merewyn von Crumold-Conneleigh auf ihre Bitte an der Baronin statt. Und noch ein weiterer Streiter aus dem Hause Crumold focht wider Erwarten auf albernischer Seite. Der

Baron von Crumold, Ilaen Crumold, der sich zuvor dem Heer Lupolds angeschlossen hatte, schlug sich auf die Seite der Verteidiger. Somit wandte er sich gegen das Familienoberhaupt derer von Crumold, den Grafen von Bredenhag, der treu zum Herzog steht.

Das Aufeinandertreffen der Duellanten hielt noch eine weitere Überraschung parat. Als sich die Gegner nach einem Göttinnendienst gegenüberstanden, trat ein Ritter aus dem Gefolge Lupolds vor und hob zu sprechen an. In Händen trug der Ritter, der Edle Galdor von Grafenstift, Schwert und Schild der albernischen Königin, welche in der Schlacht von Crumolds Auen in die Hände der Nordmärker gefallen waren. Diese übergab er an die Albernier und reihte sich in die Linie der albernischen Streiter ein.

Man sagt, die Kriegsgöttin ist mit den Tapferen, und an diesem Tag war Rondra mit den albernischen Verteidigern. Duell um Duell gewannen sie gegen die Söldner Lupolds und der Abzug des feindlichen Heeres schien schon in greifbarer Nähe. Da brach plötzlich einer der Söldner zusammen, Schaum vor seinem Mund.

„Verrat!“, erklang es sofort aus einem Dutzend Kehlen und die Invasoren zogen sich auf der Stelle zurück. Den Entscheid der Göttin erklärten sie für nichtig, dem Rondra-Geweihten, der über die Duelle wachte, schenkten sie

keinen Glauben. Wie sehr kam ihnen dieser angeblich albernische Verrat doch zupass im Moment ihrer Niederlage.

So sammelten sich die Söldlinge erneut zum Sturm auf die Burg. Angriffswelle um Angriffswelle brandete gegen die alten Mauern und es war nur eine Frage der Zeit, bis der Widerstand der zahlenmäßig weit unterlegenen Verteidiger gebrochen würde. Das erste Tor fiel, dann das zweite, bis schließlich die letzten verbliebenen Streiter sich im Burgfried verbarrikadierten. Alle Hoffnung schien schon verloren und schließlich, da erste Brandpfeile flogen und es keine weitere Rückzugsmöglichkeit mehr gab, entschied man sich, einen letzten Ausfall zu wagen.

Ein gnadenloses Gefecht entbrannte im Burghof, als sich die letzten verbliebenen Verteidiger mit dem Mut der Verzweiflung gegen die Söldner warfen. Dun Maraban schien dem Untergang geweiht und mit der alten Burg auch das freie Albernia. Denn fiel die Burg, so wäre der Weg nach Havena frei. Da durchbrachen mit einem Male Hörnerrufe den Kampfeslärm. Die Königin hatte Wort gehalten! In der allergrößten Not erreichte der versprochene Entsatz die Burg und die Nordmärker Söldner konnten zurückgeschlagen werden. Vorerst ist der freie Westen sicher!

(nh)

JAHRHUNDERTHOCHWASSER AM GROßEN FLUSS

Flut stoppt Vormarsch Nordmärker Truppen.

Zuletzt schien es, dass die Nordmärker Truppen unter der Führung der Verräterin Isora von Elenvina bis nach Havena durchmarschieren würden. Angst und Verzweiflung machte sich im freien Albernia und entlang des Großen Flusses breit - denn wer sollte den Vormarsch noch stoppen?

Von der großartigen Wende bei der Belagerung Dun Marabans durch den rechtzeitigen Entsatz Königin Invhers wurde bereits anderswo berichtet (siehe vorherigen Bericht), doch auch ein weiteres Ereignis soll hier nicht verschwiegen werden. Denn neben dem Sieg in Weidenau stoppte anscheinend noch etwas anderes den Nordmärker Vormarsch: Ein plötz-

liches Hochwasser, das Truppenbewegungen nahe des Großen Flusses praktisch unmöglich gemacht haben soll. Dieses Hochwasser, gewaltiger als alles an das sich selbst die Ältesten erinnern können, ist den Berichten zufolge maßgeblich mitverantwortlich, dass sich die Nordmärker nicht weiter Havena nähern konnten. Es heißt sogar, dass ein ganzes nordmärkisches Heer in den Fluten versank oder von einer mächtigen Flutwelle mitgerissen wurde.

Viele sprechen davon, dass der ewige Efferd (oder auch der geheimnisumwitterte und undeutbare Flussvater) es nicht hatte zulassen wollen, dass die Nordmärker Havena zu Nahe kämen oder die Stadt gar besetzten, weshalb er das Jahrhunderthochwasser geschickt hät-

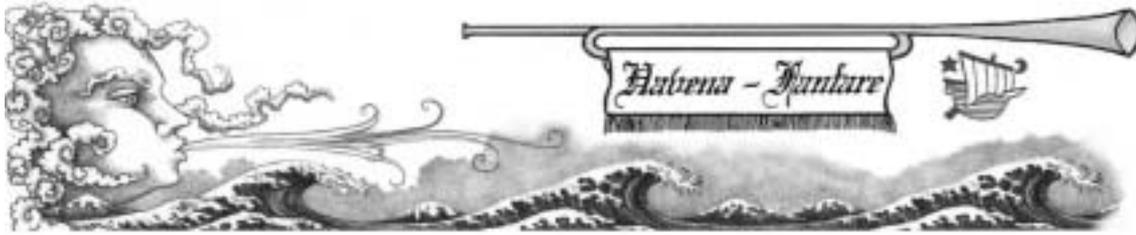
te. Mancher Albernier spricht deshalb auch von der Flut als Zeichen dessen, dass der Widerstand gegen die Besatzer eine gerechte und göttergefällige Sache ist!

Die Berichte sind allerdings widersprüchlich und können die Situation kaum erhellen. Tatsache ist aber: Auch wenn das Hochwasser den Vormarsch der Nordmärker gestoppt hat, so hat es doch auch viele Ländereien entlang des Großen Flusses in großes Unglück gestürzt. Länder, die zuvor schon unter dem eisigen Griff des Winters schwer gelitten hatten.

Doch für den Moment bleibt der Westen, bleibt Havena frei und ungebrochen! Mit uns Efferd und die Zwölfe!

(jr)





Die große Flut in Altenfaehr

... als die Regenfälle wolkenbruchartig zunahmen und auch der Grosse Fluss über die Ufer trat, hatten die meisten Einwohner der Flussdörfer Eichenfurt und Altenfaehr ohnehin schon alle wichtigen Habseligkeiten verstaut. Sie hatte damit gerechnet, dass die fremden Söldnerscharen, die nach den Gerüchten unaufhaltsam dem Flusslauf folgten und schon in die Nachbarorte vorgedrungen waren auch nach Altenfaehr kommen würden. Zwar war der Baron mit dem größten Teil der noch bestehenden Landwehr (einem kümmerlichen Rest von höchstens 3 Dutzend Männern und Frauen) nach Weidenau gezogen um bei der Verteidigung zu helfen, doch hatte er schon vorher den Befehl gegeben, sich auf eine Evakuierung vorzubereiten. Die Gerüchte von Misshandlungen und Tötungen der Einwohner der Dörfer längs des Flusses hatten ein übriges getan ...

Nun, jene Gefahr war vorerst gebannt: Die Söldner Isoras waren von einem Heer geschlagen worden, das der Ehemann Königin Invhers, Romin Galahan von Kuslik zur Unterstützung entsandt hatte, und die Überlebenden waren geflüchtet.

Nun kam die Flut ...

Den Göttern sei Dank, dass die Albernier wenigsten gewarnt waren. Es gab zwar Tränen, doch die Naturgewalten waren etwas mit

dem sie Jahr und Tag gelebt hatten. Die meisten Einwohner des Dorfes Altenfaehr fanden Zuflucht in der Wasserburg Faehrwacht, die



Bewohner Eichenfurts verteilten sich auf Faehrwacht, Grauweiden und Hoppingen. Ihre Habe und ihr Vieh führten sie mit. Nur einige Büttel blieben zur Wache in den Dörfern, bis

diese von der Flut heimgesucht wurden.

Die Flut stieg. Sie stieg bis fast ein Drittel der Baronie überflutet war. Inseln ragten aus dem flachen Meer, auch dort, wo das Wasser nur niedrig stand war es schwierig zu gehen, da der Boden sumpfig war. In den Dörfern am Fluss stand das Wasser jedoch mehrere Fuß hoch und riss alles mit sich, was nicht fest mit dem Boden verbunden war.

Der Baron, der mit der siegreichen Landwehr zurückgekehrt war, beruhigte die Menschen und sagte ihnen Hilfe zu. Die Flut – obwohl nicht ohne Gefahren und Schäden – müsse von den Göttern geschickt sein, da ein weiteres Söldnerheer des Feindes nun zum Teil in der Flut ertrunken und weggeschwemmt worden sei. Die Überlebenden seien nun ohne Vorräte und Verstärkung und es sei nicht damit zu rechnen, dass sie weiter vorzurücken wagten. Dies wurde von den Fischern bestätigt, die Leichen von Nordmärkischen und Ausrüstungsteile im Fluss hatten treiben sehen. Albernaria, die Königin und auch Altenfaehr seien damit gerettet worden.

Dann ging die Flut zurück, ließ jedoch eine eisige Fläche zurück ... zur Freude der Kinder, jedoch nicht der Erwachsenen. Es war schließlich Winter und Wasser und Eis würden den Pflanzen und Gebäuden schweren Schaden zufügen. *(pr)*

Nachdem die Flut zurückging

HANUFER, Firun 35 Hal

Der Regen fällt noch immer. Stunde um Stunde, manchmal mit Schnee zusammen, manchmal mit Eis. Verwandelt Wege in Matsch und Wiesen in Morast.

Doch auch Regen hat sein Gutes, wenn man es sehen will. So betrachtet es zumindest Adeptus Dohôm, als er Eimer um Eimer von Schlamm aus seinem Keller trägt. Immerhin muss er die Eimer nicht weit tragen, nur auf der Strasse ausleeren. Der Regen macht den Rest, spült alles in den Großen Fluss. Ja, Regen hat sein Gutes, wenn man in Schlamm steht.

Doch man kann auch anderer Meinung sein. Wenn man etwa das Dach des Kornhauses reparieren muss, wie Dachdecker Ott. Wenn man etwa in den Trümmern der Fischerhütten nach seinem Hab und Gut sucht, wie es viele

Familien heute tun, einheimische Fischer wie tobrische Flüchtlinge. Wenn man verzweifelt versucht die kranke Mutter zu pflegen, wie die kleine Joan es tut, das Dach undicht ist und die Fensterläden fehlen.

Ja, es gibt viele Gründe, den Regen zu verfluchen in diesen Tagen in Hanufer. Der Fluss mag wieder in sein Bett zurückgekehrt sein, doch was soll es? Kein Ort, kein Flecken Land, der nicht nass und von Wasser durchweicht ist. Kein Mann, keine Frau, niemand, der nicht nach draußen muss, in Kälte und Regen, um Schäden zu beheben oder Freunde zu unterstützen.

Manchen fällt es leichter als anderen. Diejenigen, die Hanufer zu ihrer Blüte geführt haben, sie wissen, wie etwas aufzubauen ist. Diejenigen, die auf ein Leben voller Kampf oder Reisen zurückblicken, sie wissen, wie man mit Krisen umzugehen hat.

Wie Tarbos, der Efferd-Geweichte, der die verbleibenden Fischer um sich versammelt hat, Mut zuspricht, an seiner Seite ein Wachmann, gerettet aus den Fluten, sein Leben dem Gott der Meere versprochen, noch immer das Unglauben in seinem Gesicht.

Wie viele andere, die sich darauf besinnen, was sie erreichen können. Die den Söldnern aus dem Weg gehen, ebenso wie dem Bürgermeister, die feststellen, dass Ressourcen besser verborgen bleiben, sofern man sie behalten will und nicht der großen Sache Isoras dienen, die feststellen, dass man Arbeitsdienste besser vermeidet, sofern man nicht Söldner werden will um der großen Sache Isoras dienen, die feststellen, dass man Unmut über Beschlagnahmungen besser sehr leise äußert, sofern man nicht als abschreckendes Beispiel der großen Sache Isoras dienen will.

Manchen fällt es schwerer als anderen.





Wenn das Leid zu groß ist. Wenn die Not einen erdrückt.

Manche geben auf.

Wie Kora, die auf ein Leben an der Seite ihres Mannes zurückblickt, ein Leben für den

Fluss, für die Fähre, ein Leben im Glauben an Efferd, doch jetzt, ein Ende wie ein Dolchstoß, grausam und ohne Warnung hat das Wasser ihr ihren Lutz genommen, ihr den Lebensinhalt geraubt. Koras Gesicht zeigt Trauer, als sie, unbeobachtet und alleine, die Kleider ablegt und sich den kalten Fluten anvertraut. Das

Wasser ist eisig, ihr Wille erloschen. Das Ende kommt schnell.

Und der Regen fällt noch immer. Stunde um Stunde, manchmal mit Schnee zusammen, manchmal mit Eis.

(mb)

KRIEGSGESCHICHTEN

GRENZAU, Hohelucht, im Tsamond

Sidech von Hohelucht blickte mit zusammengekniffenen Augen über den Großen Fluss. Mit Mühe konnte er einige Gebäude Hanufers ausmachen, doch ohne Sehrohr war es vergebens, Personen ausmachen zu wollen, geschweige denn zu unterscheiden, ob sie zur Bevölkerung von Niriansee oder den nordmärkischen Besitzern gehörten.

Mit einem tiefen Seufzer drehte sich der Ritter wieder um und betrachtete skeptisch die beiden Büttel, die an einer Holzkonstruktion auf Rädern hantierten.

Vor zwei Wochen war Vögtin Sihandra mit den Plänen dafür hier in Grenzau angekommen: „Katapulte, Sidech, Katapulte! Falls die Nordmärker versuchen sollten, den Fluss zu überqueren!“

Es war nicht leicht gewesen, an genügend geeignetes Holz zu gelangen, doch die Windhager Nachbarn hatten sich als äußerst hilfreich erwiesen.

Nicht, dass es etwas nutzen würde ... Vor drei Tagen hatten die Verdraig-Zwillinge, die eine Stellmacherei im Ort betrieben, das zweite Kriegsgerät fertiggestellt; voll funktionsfähig, aber mangels geübter Richtschützen nahezu völlig nutzlos. Sidech war schon froh, dass die quaderschweren, mit Flussgeröll gefüllten Fässer, die ihnen als Munition dienten, tatsächlich in Richtung Fluss flogen, und noch keiner der Büttel, die man zur Bedienung abkommandiert hatte, ernsthaft zu Schaden gekommen war. Aber dass sie im Ernstfall ein Schiff auf dem Fluss treffen würden war ... mehr als unwahrscheinlich.

Ein angedeuteter Rondragruß, dann

schwung der Ritter sich auf sein Pferd, wieder einmal froh um seine nivesische Abstammung. Die für sie unvertrauten Gesichtszüge machten es den Frauen und Männern schwerer, seine Gedanken zu erraten; so mochten sie seinen aufmunternden und zuversichtlichen Worten vielleicht sogar Glauben schenken. Sidech hielt sich für einen schlechten Lügner.

Wenn der Krieg nicht wäre, hätte Sidech sein Weg unten am Anleger an zahlreichen Flusskähnen und Fischerbooten vorbeigeführt, doch nun waren lediglich zwei große Ruderbarken am Steg vertäut, die gemächlich dümpelnd darauf warteten, im Bedarfsfall rasch einige Truppen flussabwärts zu bringen.

Die Fischerboote waren fast alle verschwunden, nur wenige lagen kieloben ein Stück die Böschung hochgezogen. Mit einem schweren Hammer waren Löcher hineingeschlagen worden, damit sie für die Nordmärker uninteressant waren.

Tatsächlich waren die meisten dieser Boote schon seit Jahren nicht mehr in Benutzung gewesen, hatten leck oder morsch in irgendwelchen Bootsschuppen vor sich hingemodert, eines hatte sogar im Gärtchen der Fischersfrau Rudraighe mit Erde gefüllt als Kräuterbeet gedient.

Sie sollten die Nordmärker nur von der Tatsache ablenken, dass alles was schwimmfähig war und über einen entsprechend geringen Tiefgang verfügte, schon vor geraumer Zeit in den seichten Nebenläufen und toten Seitenarmen der hiesigen Auwälder verschwunden waren.

Sidech grinste innerlich. Dies war wohl

das erste mal in den vergangenen Generationen, dass die Barone am Großen Fluss Piraterie eindeutig unterstützten ... Blieb nur zu hoffen, dass sich alle Beteiligten auch daran hielten, nur gegen die Nordmärker vorzugehen.

Müde lenkte der junge Ritter sein Ross auf den Weg, der ihn durch den nasskalten Spätwintertag von Grenzau zurück nach Broirwick bringen sollte. Nun schon seit mehreren Wochen hatte er kaum noch geschlafen; seit ihn die Baronin mit der Verteidigung Hoheluchts und der Aushebung neuer Landwehr beauftragt hatte. Seine Gedanken eilten die Tage seither zurück, zu einer Zeit, als der Jahrhundertwinter Fluss und Heide noch fest in seinen eisigen Klauen hielt, und das Herz seiner jungen Herrin von ebenso kalten Fingern umklammert schien ...

CAHIR ARDABHA, BROIRWICK, im Firunmond
„Oarwyn! Weshalb verlässt du deinen Posten?“

Der alte Baeltiann, wegen eines lahmen Beines vom Waffendienst im Felde befreit, und ob seiner Erfahrung zum Ersten der Burgwache ernannt, kannte seine Leute gut. Trotz seiner allmählich nachlassenden Sehkraft, hatte er die junge Frau sofort erspäht, die über einen schmalen freigeräumten Pfad im schneebedeckten Hof vom Bergfried zum Kücheneingang schlich, obwohl sie doch in der obersten Turmkammer Wache halten sollte.

Das Mädchen – beinahe noch ein Kind, und keinesfalls älter als fünfzehn – bemerkte Baeltiann, hielt schuldbewusst inne und blickte zu ihm hinüber. „Die





Herrin ist oben. Sie hat mich fortgeschickt“, rechtfertigte sie sich.

„Dann wartest du oben vor der Tür, damit du sofort, wenn sie wieder geht, zurück an deinen Platz gehen kannst. Sofort. Haben wir uns verstanden?“

Die Wache nickte beklommen und machte wieder kehrt, nicht ohne einen letzten bedauernden Blick in Richtung Küche zu werfen, wo sie sich zweifelsohne ein wenig Wärme und vielleicht einen Kanten Brot oder sogar einen Schluck heiße Brühe erhofft hatte.

Die in wärmende Pelze gehüllte Gestalt am offenen Fenster der Wachstube hatte von dem kurzen Dialog, viele Schritt unterhalb von ihr im Hof, nicht mitbekommen. Gedankenverloren starrte sie durch die Öffnung im Mauerwerk nach Südwesten. Hätte sie nach Osten geblickt, vielleicht hätten die von Ferne erkennbaren Gestalten der Menschen, die im tief verschneiten Dörfchen Broirwick ihren Geschäften nachgingen, ihre Aufmerksamkeit auf sich gezogen. Im Norden hätte sie hinüber nach Neuhaven und bis nach Weidenau blicken können, oder die Eisschollen betrachten, die den Großen Fluss hinunter getrieben kamen, und sich an seinen Ufern zu bizarren Gebilden auftürmten.

Doch ihr Blick fiel lediglich über die gleichförmig weiße winterliche Einöde, welche sich im Südwesten bis zum Horizont erstreckte, wo sie, kaum erkennbar, in den windgepeitschten, wolkenverhangenen Winterhimmel übergang, der bereits wieder einige vereinzelte Schneeflocken hervorbrachte. Weit und breit nichts, dass sie von ihren Gedanken ablenken konnte.

Auf den Tag genau einen Götterlauf war es her, dass die Hochgeborene Frau Ailill Ni Bennain von Brauningen-Binsböckel zu Hohelucht schweren Herzens das Krankenlager ihres Gemahls verlassen hatte, um der Lehnspflicht an ihrer Königin Folge zu leisten und zum Baihir nach Albernia zu reiten.

Zum ersten Mal seit Tagen war Borckhardt an jenem Morgen wieder genügend

klaren Verstandes aus seinen Fieberträumen erwacht, dass er mitbekam, was um ihn herum vorging. Ailill war dankbar, dass sie sich hatte verabschieden können, viel länger hätte sie die Reise nicht hinauszögern gekonnt.

Ebenfalls ein Jahr war es her, dass sie sich von ihren Söhnen verabschiedet hatte. Borckhardts Erstgeborener Ilkhold hatte, wie sein Vater es ihn nach weidenauer Art gelehrt hatte, versucht, seinen Kummer wie ein Mann und ohne Tränen zu tragen, dennoch war er überdeutlich in sein Kindergesicht geschrieben gewesen. Der kleine Belfionn Baerowein, ihr eigener Erbe, war hingegen damals erst ein gutes Jahr alt gewesen, und gar nicht in der Lage gewesen zu verstehen, dass er seine Mutter lange Zeit nicht wiedersehen würde. Vergnügt glucksend hatte er mit seinen kleinen Händen an Ailills goldenen Locken gezupft, sich dann aber wieder ohne Geschrei in die Arme seiner Amme gekuschelt, während seine Mutter mit den aufsteigenden Tränen kämpfen musste, und danach zügig Burg, Stadt und sogar Provinz hinter sich gelassen hatte.

Ein Jahr, welches im wesentlichen Leid, Kummer und Krieg gebracht hatte. Sie war entsetzt gewesen über den Fall Wehrheims, welches so dicht an ihrer Weidener Heimat lag. Mit Schrecken hatte sie die Kunde von dem Verhängnis vernommen, welches über die Kaiserstadt Gareth hereingebrochen war. Sie hatte ihre Pflicht getan, war ihrer Königin in den Wiederstand und die Reichsacht gefolgt. Hatte zahllose Schlachten und Scharmützel gegen die Nordmärker gefochten.

Doch jeden Tag fiel es ihr schwerer, morgens aus dem Bett zu steigen, das Schwert zu gürtlen und zu tun, was getan sein musste. Des Nachts verwehrte der Herr Boron ihr zunehmend seine Gnade, grübelnd lag sie immer öfter bis in die frühen Morgenstunden wach.

Schmerz und Ungewissheit hielten ihr Herz und ihren Geist umfangen, raubten ihr den Atem, jeden Tag ein wenig mehr, seit damals zum Hoftag in Elenvina die Weidener Delegation ohne Borckhardt

eingetroffen war. Keiner konnte ihr von einer Verbesserung in seinem Gesundheitszustand berichten, nach allem was sie wusste, konnte er ebenso gut tot sein. Auch von ihren Kindern wusste niemand etwas zu berichten.

Vielfach hatte sie seither versucht Nachrichten und Briefe nach Weiden zu senden oder zu bekommen. Wahrscheinlich hatten die meisten Albernia nicht einmal verlassen.

Die Dämmerung brach bereits herein, als die Gestalt am Fenster sich zum Gehen wandte. Der eisige Beleman hatte die Tränen auf ihrem Gesicht zu glitzernden Kristallen erstarren lassen, nach denen jetzt die Wärme der Wachfeuer begehrllich griff, als sie in die Burg zurückging.

Die Familie hatte sich in der großen Halle versammelt. Rauchgeschwärmte Deckenbalken spannten sich zwischen festen, rauen Steinmauern über den Köpfen einiger Burgmägde und Knechte, die sich Zeit damit ließen, im unsteten Licht und der behaglichen Wärme der Feuerstelle die Reste des Abendmahles zu beseitigen, bevor ihre Pflichten sie wieder in kältere, ungemütlichere Teile des alten Gemäuers rief.

Djannan Verdraig, der Edle von Broirwick, blickte auf, als seine älteste Tochter und Lehnsherrin den Raum betrat. Er überließ seinen fünfzehnjährigen Sohn Rhonwian, der mit Laute und volltönder Stimme ein lustiges Lied über scheinbar von Feen gefoppte Nordmärker vortrug, der uneingeschränkten Bewunderung seiner drei jüngsten Schwestern und setzte sich neben Ailill, die sich soeben den Schwertgurt von der Hüfte genommen und sich auf den ihr vorbehaltenen gepolsterten hohen Lehnstuhl fallen gelassen hatte.

Sie sah müde aus, mager. Sorgen hatten tiefe Furchen in ihr junges Antlitz gezogen, düstere Schatten unter die einst so strahlenden braunen Augen gemalt. Er ergriff ihre Hand mit der seinen.





„Kind...“

Für gewöhnlich hätte sie sich ihm jetzt entzogen, und ihn angefahren, sie nicht so zu nennen, doch heute ließ sie ihn gewähren. Mehr noch, sie hob den Kopf und suchte seinen Blick.

„Ich habe Angst um Belfionn.“

Ihre Stimme war leise, tonlos. „Die Nordmärker sind nicht dumm. Früher oder später werden sie herausfinden, dass er noch in Weiden ist, und versuchen, ihn in ihre Fänge zu bekommen. Und wie kann ich gegen sie kämpfen, wenn sie meinen Erben haben?“

Mitfühlend sah Djannan seiner Tochter in die Augen. „Dein Gemahl wird niemals zulassen, dass ein Nordmärker Hand an euer Kind legt“, entgegnete er nachdrücklich.

„Aber was, wenn er gar nicht in der Lage ist, ihnen Widerstand entgegenzusetzen? Wenn er immer noch krank ist? Oder sogar ...“ Ihre Verzweiflung war für einen Augenblick deutlich hörbar, dann fasste sie sich wieder.

„Und wenn er sich ihnen entgegenstellt – was wird dann aus ihm? Er kann sich nicht einfach dem Reichsregenten verweigern, ohne mit Konsequenzen rechnen zu müssen ...“

Hilflosigkeit sprach aus ihrem Blick, dann wandte sie ihn ab, um in das Spiel der Flammen in der Feuerstelle zu schauen.

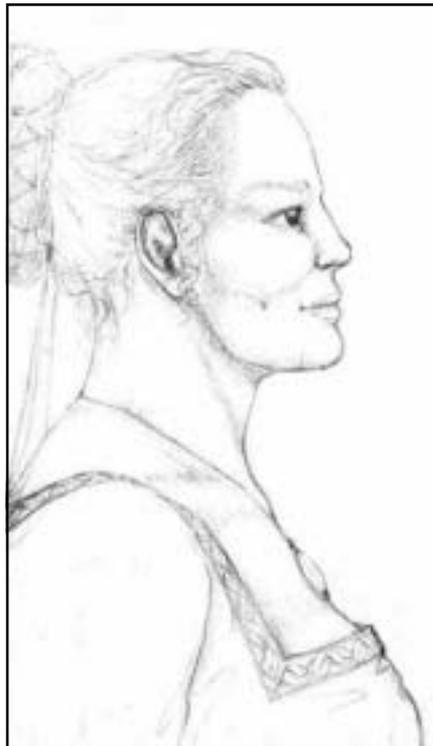
Die fünfjährige Branwen hatte sich vom Lautenspiel ihres Bruders losgerissen, und starrte, wie so häufig, die große, fremde Frau an, die diesen Winter bei ihnen lebte, an die sie sich kaum erinnern konnte, aber von der man ihr gesagt hatte, dass sie ihre ältere Schwester sei. Zögerlich stand sie auf und ging zum Ende des Tisches hinüber, wo sie einige Zeit scheu hinter dem Stuhl ihres Vaters stand, der schweigend und sorgenvoll das älteste seiner sieben Kinder beobachtete. Schließlich überwand sie sich, und ging die letzten paar Schritte zu dem großen Lehnstuhl hinüber.

„Warum bist du so traurig?“, verlangte sie zu erfahren.

Aus ihren Gedanken gerissen starrte

Ailill das kleine Mädchen einige Herzschläge lang an, bis dessen Frage zur Gänze zu ihr durchgedrungen war. Dann streckte sie die Arme nach ihm aus und hob es auf ihren Schoß.

„Weil ich mir Sorgen mache, um meine Familie“, erklärte sie schließlich, während sie dem Kind durch die hellbraunen



**AILILL NI BENNAIN VON
BRAUNINGEN-BINSBÖCKEL
ZU HOHELUCHT**

Locken fuhr und sich ein Lächeln abrang. Die Kleine runzelte nachdenklich die Stirn.

„Aber wir sind doch deine Familie!“, stellte sie sodann fest.

„Ich habe noch eine andere Familie, weit weg, in Weiden. Einen Mann, Borckhardt, und zwei Söhne, Ilkhold und Belfionn. Die beiden sind deine Neffen, das heißt, du bist ihre Tante.“

Branwen konnte mit der Vorstellung, jemandes Tante zu sein, nichts anfangen, doch die Aussicht auf neue Verwandtschaft entzückte sie.

„Warum sind sie nicht auch hier bei uns? Kann ich sie nicht bitte kennen ler-

nen?“

Die junge Baronin von Hohelucht musste schlucken. „Ich bete jeden Tag zu den Göttern, dass du das eines Tages kannst. Und ich wünschte mir mehr als alles andere, dass sie jetzt hier wären.“

„Warum schreibst Du ihnen dann nicht einen Brief, dass sie herkommen?“

„Du bist ein kluges Mädchen, kleine Branwen. Genau das habe ich schon versucht – aber es ist Krieg da draußen, und zu gefährlich zum Reisen für Kinder.“

Sie schlang die Arme um ihre kleine Schwester und drückte sie fest an sich. Diese jedoch war mit ihrem Gedanken noch nicht am Ende angelangt.

„Dann musst du sie abholen und beschützen. Du hast doch ein Schwert!“

Energisch deutete sie auf die Waffe, die in ihrer kostbar verzierten Scheide an Ailills Sitz lehnte.

„Die Zwölfe mögen mir beistehen, ich wünschte, ich könnte genau das tun.“

Branwen spürte, dass ihre Schwester nicht weiter über dieses Thema reden würde, und so kuschelte sie sich wortlos tiefer in deren Schoß. Gemeinsam lauschten sie wieder ihrem Bruder, der mittlerweile eine melancholische Weise angestimmt hatte, die er während seiner allzu kurzen Zeit auf Burg Abagund von der Edlen Merewyn gelernt hatte. Die traurige Melodie der Albernischen Rosen drang in die dunklen Ecken der alten Halle und in die Herzen der Zuhörer vor, doch es war nicht nur der bewegende Text über das traurige Schicksal der Abilachter Reiter, welcher Ailill eine Gänsehaut über den müden Rücken und die erschöpften Arme jagte.

„Vielleicht sollte ich es tatsächlich tun.“

Djannan blickte von dem Brief auf, in dem Vögtin Sihandra ihnen von den besorgniserregend schnell dahinschwindenden Vorräten in Murkathen und Paeranshain berichtete, und sah seine Älteste in voller Rüstung und mit Schnee in den Haaren vor die große Feuerstelle treten.





„Was tun?“

„Nach Weiden reiten. Borckhardt sehen. Mein Kind holen.“

Flackernd spiegelte sich der Schein der tanzenden Flammen auf den blanken Ringen ihres Kettenpanzers, in ihren Augen hingegen flackerten Hoffnung und Sehnsucht. Ihr Vater ließ das Pergament sinken, und betrachtete sie einige Zeit lang schweigend, strich sich nachdenklich über das rote, mittlerweile sacht ergrauende Haar.

„Ja“, beschied er dann.

„Vater!“, Ailill fuhr abrupt zu ihm her, Unglauben ins Gesicht geschrieben. „Ich erzähle dir davon, damit du es mir mit vernünftigen, wohlgesetzten Worten ausredest!“

„Warum sollte ich das tun?“ Im grauen Zwielflicht der Halle bildete die helle Haut des Edlen gegen seine schwarze Kleidung einen harten Kontrast, doch in dem weißen Gesicht waren seine grauen Augen dunkel von Wärme und Mitgefühl.

„Weil es unmöglich ist! Der Winter geht dem Ende zu, ich muss Truppen ausheben und in den Krieg ziehen. Im Reich herrscht vermutlich immer noch das Chaos, und ich weiß nicht einmal, was mich in Perainenstein erwarten würde. Ganz zu schweigen davon, dass wir allesamt unter Reichsacht stehen!“

Erregt schritt die junge Frau zu ihrem

Vater hinüber, setzte sich kurz auf den Stuhl neben ihm, nur, um sogleich wieder aufzuspringen und unruhig im Raum umherzustreifen. Der ältere Mann blieb gelassen, und folgte den Bewegungen seiner Tochter ruhig mit dem Blick.

„Aber du willst es“, entgegnete er leise, doch bestimmt, „weil Du in deinem Innersten weißt, dass es richtig ist. Du und Borckhardt, ihr seid vor den Zwölfen verbunden, und alle Nordmärker in der Welt können das nicht ändern. Wir alle hier sind deine Familie – aber wir könnten niemals deinen Sohn ersetzen.“

„Aber ich habe Verpflichtungen. Ich kann nicht einfach losreiten, nur weil ich Sehnsucht nach meinem Kind habe.“ Unentschlossen trat Ailill von einem Bein auf das andere, hin und her gerissen zwischen den widerstreitenden Vorstellungen, was sie tun zu müssen glaubte, und dem was sie sich wünschte.

„Sihandra verwaltet die Baronie gut, sie ist deine Vögtin. Sidech kann deine Leute ins Feld führen. Aber niemand anderes als Belfionn ist dein Erbe, und du bist diejenige, die dem Perainensteiner die Hand zum Traviabund gereicht hat. Manche deiner Pflichten können von Freunden wahrgenommen werden – diese nicht.“

Djannan erhob sich und legte seiner Tochter, welche jetzt stehen blieb, die

Hand auf die Schulter.

„Schlaf eine Nacht darüber, wenn du willst. Niemand sagt, dass es leicht würde, aber ich glaube, dass du es tun solltest. Du wirst sonst daran zerbrechen, dass du es nicht wenigstens versucht hast, und nur, wenn du dir nicht ständig Gedanken um meinen Enkel machen musst, kannst du deiner Tante mit aller Kraft folgen.“

Er schenkte ihr noch ein aufmunterndes Lächeln, dann wandte er sich zum gehen, und ließ die junge Baronin nachdenklich in der Halle zurück.

Die tief stehende Wintersonne hatte sich einen Weg gebahnt durch die schneeschweren Wolken, und das sanfte Streicheln ihrer goldenen Finger ließ verschneiten Dächer der Burg glitzern, als ob sie mit Diamantstaub anstelle von Ifirnssternen bedeckt seien. Laut hallte einige Herzschnitte lang das Klappern beschlagener Pferdehufe auf dem Pflaster im Gewölbe des Torhauses wider, dann hatten die beiden Reiterinnen, von den Wachhabenden respektvoll begrüßt, den Hof erreicht, und der dicke, weiße Teppich aus Firuns Element warf die sanfte Stille der Wintertochter über das Geräusch und dämpfte es zu einem leisen Knirschen.

(ms)

NIEDERHONINGEN IST VERWAIST

HAVENA / HONINGEN. Aus der alten Hauptstadt Albernias, nun von Thronräuberin Isora schändlich besetzt, erreichte uns überraschende Kunde: Rahjalyn Herlogan von Niederhoningen ist verschwunden!

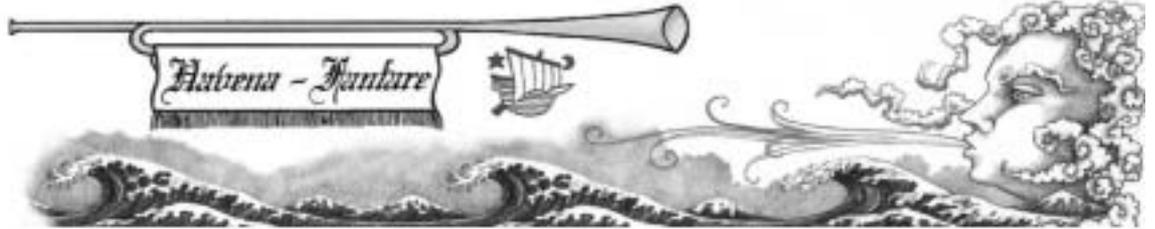
Spät erst drang dies ins freie Havena durch, doch spät erfuhr es auch die Usurpatorin. So schnell sich die Baronin für den Verrat an Albernia entschieden hatte, so lang schien sie sich mit dem Kniefall vor der Fürstin von Jast Grausams Gnadenzeit lassen zu wollen. Am 1. Phex 1028 BF, dem letzten Tag der von Isora gesetzten Frist, kamen endlich drei Reiter aus Niederhoningen – eine in den Farben der Baronie gewappnete Frau und zwiefaches, wenn auch unbewaffnetes Geleit.

Hochwohlgeboren Franka Salva Galahan, die unerschrocken und tapfer für Albernia kämpft, hätte sofort erkannt, dass dies niemals die Baronin sein konnte, trug diese doch stets grün und weiß, die Farben ihres Hauses! Doch die Buhle Rhianna und die angebliche Ullaman Isora ahnten nichts davon, in Albernia fremd und voller

Gier auf den Kniefall der so tief gefallenen Herlogan.

Sie ließen die Besucherin vor und wie erstaunt waren sie, als anstelle der Erwarteten eine andere vor sie trat! Es war die Edle von Andoain, albernisch gekleidet, doch von südländischem Aussehen. Sie verneigte sich vor der falschen Fürstin und ihrer Gräfin und sprach: „Ich weiß, Ihr erwartet meine Herrin, die Baronin von Niederhoningen, doch ich bringe arge Kunde. Verschollen ist Ihre Hochgeborene Rahjalyn Herlogan, heute seit Vierteljahr und Tag. Nicht zum ersten Mal verrete ich sie als Vögtin, doch vermag ich nach Praios' Geboten nicht, den Lehenseid an ihrer Statt zu leisten.“ Sie kniete nieder, die rechte Faust am Herzen und den Kopf nach Sitte der freien Albernier erhoben. „Doch schwöre ich Euch vor den Zwölfen in Alveran, dass Niederhoningen bis zu dem Tag, an dem sich seine Herrin zum Treu-





eid niederkniet, Euch unter meiner Führung treu Gefolgschaft leistet.“ Es folgten weitere Formeln der Versicherung, die beiden Kronrüberinnen, so heißt es, waren es alsbald zufrieden. So bestätigten sie die Edle als Vögtin von Niederhoningen und sicherten ihr Hilfe auf der Suche nach der verschollenen Baronin zu.

Wie kam es zu deren Verschwinden und was verbirgt sich dahinter? Darüber kann nur spekuliert werden. Nach der Rückkehr vom Schandreichskonvent zu Elenvina hatte sich Rahjalyn Herlogan unverzüglich zum neuen ‘Reichsregenten’ bekannt, was zum Bruch des ehemals so einigen Hauses führte. Ardach Herlogan, Vogt Havenas und ein Vetter der Baronin, steht ebenso treu zur Königin wie Rhonwian Herlogan, der einige Jahre jüngerer Bruder der Verräterin und ein beherzter Ritter, der sich im Kampf gegen die Invasoren als charismatischer und offenbar fähiger Anführer erweist. Caillinnis Herlogan, bisher kaum in der Öffentlichkeit in Erscheinung getreten, hat den Entschluss ihrer Schwester ebenfalls verurteilt. Im Volksmund heißt es, sie sei aus Verzweiflung über das Zerbrechen ihrer Familie mit dem einzig verbliebenen Kind der Baronin fort gegangen (einige Verwegene munkeln gar, in den Farindel!). So verdient das ehemals allseits respektierte Oberhaupt

eines der ältesten und einflussreichsten Häuser Albernias in Ermangelung einer Familie kaum noch diese Bezeichnung.

Kaum jemand in den Honinger Landen mag den Stimmen glauben, die Baronin sei von einem einsamen Ausritt zur von ihr auch im Winter hochgeschätzten Beizjagd nicht zurückgekehrt. Sollte sie wirklich mitten im Krieg ganz allein zur Jagd geritten sein, wo sie als Verräterin die albernischen Freiheitskämpfer wohl ebenso sehr zu fürchten hat wie die Invasoren? Dies erscheint wenig wahrscheinlich. Sollte sie nicht albernischen Freiheitskämpfern in die Hände gefallen sein, sondern ihren nordmärkischen Freunden – als Opfer einer Verwechslung oder unter Missachtung ihres Bündnisses (den Mordmärkern wäre dies allemal zuzutrauen!)? Sollte Rhonwian Herlogan zurückgekehrt sein, um seine eigene Schwester zu richten? Doch wo mag dann ihr Leichnam, wo ihr Grab sein?

Und die Gedanken auf der Suche nach einer Erklärung schweifen weiter. Kein Herlogan ist mehr in Niederhoningen, das Tor Albernias zum ersten Mal seit den Zeiten Selma Bragolds nicht mehr vom Einhorn bewacht. Auch wenn zuletzt Verrat das Tor öffnete, so wird dies so manchen Albernier mit Unbehagen erfüllen.

Linai Travor Pergan (scd)

DER ROTE BARON HERRSCHT UNANGEFOCHTEN

WINHALL. Wie die Fanfare in den vergangenen Ausgaben berichtete, musste der Kampf des albernischen Adels gegen den abscheulichen Baron Muiradh von Niamor-Jasalin aufgrund der überraschenden Ereignisse während des Reichskongresses, sowie des Einmarsches der Truppen Jast Gorsams, abgebrochen werden.

Die Baronie Niamor wurde in der Folge von nordmärkischen Kräften besetzt und diese begangen schon bald die vergangenen Ereignisse, die zum Kommen und Gehen der unheimlichen Roten Wälder geführt hatten, zu untersuchen. Nordmärkische Inquisitoren leiteten die Untersuchungen und Verhöre.

Schon zu Beginn der Verhandlungen ließ sich erahnen, dass die Ergebnisse der Praioten dem freien Albernia kaum gefallen würden. Der üble Muiradh hatte schließlich selbst nach der Nordmärker Inquisition gerufen und stellte sich nun als reuiger Sünder dar. Auch seine Untaten, die kurz zuvor zum Fall Honingens beigetragen hatten, mochten ihm Sympathien

eingebraucht haben.

Zusätzlich beäugten die Inquisitoren die anwesenden Zeugen gegen Muiradh mit Misstrauen. Allesamt gehörten sie dem Königin Invher verbundenen Albernia an, so musste ihnen der treu zum Reich stehende Muiradh ein Dorn im Fleische sein. Die Abgesandten



des Hauses Fenwasian standen zudem für viele der Nordmärker nicht weniger im Verdacht, mit den Feen des Farindel zu paktieren, als der angeklagte Muiradh, welcher nun immerhin seine Vergehen einsah und nach Läuterung suchte.

Die Hauptzeugin gegen den *Roten Baron*, seine Gattin Laille, welche sich von ihm abgewandt und bald mit den Fenwasian gegen ihren ehemaligen Gatten gekämpft hatte, war nicht einmal auf Feyrenwall erschienen, um gegen ihren Mann auszusagen. Die von der Krone zur Vögtin über Niamor und Neuwiallsburg bestellte Laille mochte die Inhaftierung durch die Nordmärker fürchten. In den Augen der Inquisitoren bekräftigte ihr Fernbleiben Muiradhs Hetztiraden, in denen er sie unab-

lässig als „Hexe“ und „Schwarzkünstlerin“ titulierte.

Am 30. des Praios 1028 BF verkündete der Inquisitionsrat Irion Praiophann von Föhrenstieg schließlich sein Urteil, welches von den Feinden Muiradhs mit großem Murren vernommen wurde. Der Baron von Niamor wurde für schuldig erkannt, mannigfaltiges Unrecht begangen zu haben. Doch der Tod sollte ihm erspart bleiben. Die Inquisition sah die Hauptschuld in den Intrigen seines ehemaligen Beraters, über dessen Schicksal uns leider keine genauen Informationen vorliegen. Muiradh selbst wurde dazu verpflichtet zwei Diener des Praios in sein Land zu holen und mit ihnen fürderhin gegen die unheiligen Feenkulte zu kämpfen.

Seit diesen Tagen hat der Baron Muiradh anscheinend versucht, mit Hilfe der ihm beistehenden nordmärkischen Kontingente, seine Macht über Niamor und Neuwiallsburg wieder zu festigen. Genaue Nachrichten aus der Region erreichen uns nur spärlich. Es soll im Sommer an der Grenze zwischen Niamor und Weyringen zu vereinzelten Auseinandersetzungen mit dem Haus Fenwasian gekommen sein. Über erfolgreiche Übergriffe in das Stammland der Schwarzen Distel haben uns





allerdings noch keine Nachrichten erreicht.

Überraschend scheint es noch im Rondra einem Angriff von Niamor aus auf Neuwiallsburger Gebiet gegeben zu haben, wo sich die Vögtin Laille und ihre Anhängerschaft aufhielten. Erst vor kurzem erfuhren wir von dieser schändlichen Attacke, welche die Vögtin und die Verteidiger Neuwiallsburgs überrumpelte. Laille und wenigen ihrer Getreuen gelang die Flucht zur Verwandtschaft in Winde-hag.

Als die Scharen des Lupold Greifenberg dann schließlich trotz des derzeitigen harten

Winters auf Weidenau marschierten, ließ es sich die herzensgute Vögtin nicht nehmen, ihre wenigen Gefolgsleute auszuschicken, um den Verteidigern Weidenaus beizustehen.

Im Süden Winhalls ist es derweil still geworden, Niamor und Neuwiallsburg sind in Gänze unter Kontrolle des dunklen Muiradhs und seiner Nordmärkischen Verbündeten. Noch immer liegt der grimme Winter über dem Land, welcher Raubzüge in das nördliche Winhall unmöglich macht.

Laille und ihre Gefolgschaft sind nach den

Kämpfen um Dun Maraban wieder in ihr Windehager Exil zurückgekehrt. Es bleibt die Frage, wie lange sich die Vögtin mit einem Leben fern des ihr von der Krone zugeteilten Lebens abfinden wird.

(mb)

Im Zusammenhang stehende Artikel:

BELEMAN 3, S. 6, „Der Fall des Drachen“

BELEMAN 4, S. 4, „Der Süden Winhalls...“

BELEMAN 5, S.10, „Das Reich eilt...“

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

VERRAT in BRÜLLENBÖSEN

Eine Nordmärkische Geschichte

Ein ohrenbetäubendes Krachen erklang. Die Türe des Thronsaales flog auf und ein Bediensteter konnte sich gerade noch in Sicherheit bringen als ein Stuhl hinter ihm durch die Türe flog und an der gegenüber liegenden Wand zerbarst.

„BEI ANGROSCH, ER WAGT ES MICH ZU VERRATEN!“

Vogt Barox Sohn des Burgamon von Brüllerbösen stand mit hoch rotem Kopf im Saal. Die anwesenden Edlen zuckten zusammen als die Streitaxt des Vogtes wieder hinabsauste und einen weiteren Stuhl zerstörte.

Der einzige der ruhig an die Wand gelehnt da stand war der Edle Xorgolosch Sohn des Fanderam zu Erzwacht.

„Wenn ihr so weitermacht mein Vogt, dann werdet ihr auf dem Fußboden sitzend speisen müssen!“

„Erzwacht, macht jetzt keine Scherze sonst werfe ich Euch von den Zinnen meiner Burg!“, schrie der Vogt den Zwerg an.

Xorgolosch grinste nur hinter seinem Bart, er wusste dass der Vogt es schwer hätte dies zu tun.

Noch einmal überflog Barox mit hoch rotem Kopf das schreiben Oberst Lupolds von Greifenberg. Sein Edler Galdor von Grafenstift hatte den Auftrag gehabt das Schwert und Schild der Reichsverräterin Invher ni Bennain dem Oberst zu übergeben, damit dieser die Insignien der ehemaligen Königin Albernias im Kampf gegen die Verräter des Reiches einsetzen konnte. Doch

was machte dieser elende Hund, er läuft einfach zum Feind über.*

Der Vogt drehte sich und wies mit der Axt auf die anderen Edlen, welche in einer Ecke standen.

„Ich will diesen Verräter und zwar lebendig! Dieser Hund soll ehrlos wie ein Gemeiner hingerichtet werden. Aber erst werde ich ihm alle Knochen brechen die er besitzt!“

Ein weiterer Wutausbruch überkam den Vogt und wenige Augenblicke später steckte die schwere Streitaxt zitternd in einem Holzpfeiler des Saales.

Xorgolosch verknipte sich dieses eine Mal eine spitze Bemerkung und grinste nur ein weiteres Mal in seinen Zwergenbart. Der Vogt wettete weiter.

„Und wenn ich jede Zwergensippe meiner Verwandtschaft ausheben und alle Albernier von hier bis Havena erschlagen muss, ich werde diesen Hund in meine Finger bekommen.“

Er schritt auf die Adligen zu welche mit bleichen Gesichtern zusammen standen.

„Sollte einer von Euch auch nur wagen daran zu denken mich oder den Herzog zu verraten, dem werde ich bei lebendigem Leib die Haut abziehen und ihn an der höchsten Zinne meiner Burg hängen.“

Barox beruhigte sich langsam. Mit schnellen Schritten durchmaß er den Raum, nahm einen Humpen Bier von einem Tisch leerte ihn in einem Zug, nur um ihn dann an die Wand zu werfen. Noch einmal Schritt er zu den Adligen.

„Ihr Kinson von Khorogar wart Galdors Knappe. Ich will dass Ihr ihn findet! Bringt ihn mir lebendig.“

„Zu Befehl, Euer Hochgeboren.“

„Hiermit nehme ich Galdor von Grafenstift dem Verräter und seiner Familie alle seine Güter und Ansprüche. Er sei ab dem heutigen Tage für vogelfrei erklärt. Jeder der ihm Schutz oder Unterkunft gewährt handelt gegen mich, Herzogtum und das Reich. Die Strafe dafür wird ebenfalls der Galgen sein! Euch Kinson von Khorogar erenne ich im Namen des Herzogs zum neuen Herrn des Gutes Grafenstift mit allen Ländereien und Titeln die dazu gehören. Ab sofort sollt ihr den Namen Kinson von Khorogar zu Grafenstift tragen und des Herzogs und mein treuer Untergebener sein! Schwört hier und jetzt Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluß und mir Barox Sohn des Burgamon des Herzogs Vogt die Treue!“

Der junge Kinson kniete nieder und leistete den Treueschwur.

Es war ein ungewöhnlicher Anblick, denn der junge ehemalige Knappe war ein Hüne von einem Mann und überragte den Vogt, obwohl er kniete, immer noch um zwei Spann.

„Erhebt Euch Wohlgeboren Khorogar. Eure erste Aufgabe, Wohlgeboren, wird sein, mir diesen Verräter zu bringen! Lebendig!“

Der bittere Beigeschmack von Verzweif-

*) Siehe „Die Belagerung Weidenaus“ in dieser Ausgabe der Havena-Fanfare





lung und Zorn trübte Kinsons Stolz, zum Edlen ernannt worden zu sein. Galdor hatte Kinson unbedingte Reichstreue anerzogen, und nun hatte er selbst das Reich verraten. Zu allem Überfluss sollte der neue Edle auch noch gegen seinen Mentor antreten. Gleichwohl Kinson Galdor kannte wie wohl kein Zweiter, war ihm doch unbehaglich bei dem Gedanken daran zu mute. Hoffentlich würde er seinen Vogt nicht schon bei seiner ersten Aufgabe enttäuschen.

Das Gemüt des Vogtes hatte sich beruhigt. Er stand an einem Fenster und blickte zum Hafen des Ortes Steinfriedsweiler. Auf der anderen Seite der Rodasch erhob sich Albernia.

„Wo bist du von Grafenstift! Wo versteckt sich die Maus vor dem Adler? Genieße deine Tage Verräter, denn dein Tod ist näher als du denkst!“

Der Diener des Vogtes hatte sich wieder in den Raum gewagt und sammelte nun kopfschüttelnd die Reste der zertrümmerten Möbel zusammen.

Barox drehte sich um und blickte zu sei-

nen Edlen.

„Wie geht es Euch von Schellenberg?“

Halmar von Schellenberg zu Ackerfeldern trug nach seiner schweren Verwundung, die er sich bei der Schlacht auf den Auen Crumolds zugezogen hatte, immer noch seinen linken Arm in der Schlinge.

„Danke, gut, mein Vogt! Der Arm heilt gut und Euer Medicus ist zuversichtlich, dass ich ihn in einem Mond wieder ohne Einschränkung bewegen kann.“

„Dann wollen wir hoffen, dass er schnell heilt, denn ich habe eine Aufgabe für Euch, von Schellenberg. Ihr werdet Euch ein Halbbanner zwergischer Axtschwinger nehmen und mit Odelinde von Neidenstein, der Baronin von Nablafurt nach Ottertal reisen, um die Baronie dem Reich zurück zu holen. Nehmt außerdem noch eine Rotze mit Geschützmannschaft mit! Sorgt für den Erfolg, ich kann mir einen weiteren Fehler nicht leisten!“

„Ich werde mein Bestes tun, mein Vogt!“

„Davon bin ich überzeugt, von Schellenberg! Ich zweifle nicht am Erfolg der Mission!“

„Ihr, von Erzwacht, werdet mich in den Kosch nach Wegenholm begleiten, wo seine Hoheit Fürst Blasius von Eberstamm geladen hat! Es ist eine weite Reise, denn wir werden zuerst nach Elenvina reisen und am Hofe von dem Verrat berichten! Sorgt für den reibungslosen Ablauf!“

Xorgolosh verbeugte sich und verließ grinsend den Raum.

„Ihr, von Landwacht, werdet in meiner Abwesenheit gut auf die Vogtei achten. Sorgt dafür, dass der Handel reibungslos weiterläuft und sendet mir bei Problemen sofortige Nachricht!“

Sorgt auch dafür dass unsere Gefangenen, der Ritter Amando und die Bäckerin, die sich für Invher ausgab, nicht fliehen! Behandelt den Ritter der Krone wie es sich für einen Adligen geziemt, auch wenn der Reichsregent dies anders sieht, ich ehre jeden tapferen Kämpfer, ob Freund oder Feind. Was die Bäckerin betrifft, sobald der Reichsherold die Burg verlassen hat, holt auch sie aus dem Kerker und versorgt sie wie eine Adlige! Ich habe Respekt vor so viel Mut und wie ich den Reichsregenten kenne, wird sie nicht lange ihr Leben genießen können. Sorgt gut dafür von Landwacht! Jetzt lasst mich allein ich will mir noch einige Gedanken machen! Die Götter mit Euch, meine Freunde!“

Schnell verließen die Edlen den Raum. Barox schritt zu einem Stuhl und setzte sich. Schnell reichte man dem alten Zwerg einen Krug Bier.

Der Vogt bemerkte wie Filius, sein Kammerdiener, mit hochrotem Kopf versuchte, die schwere Streitaxt aus dem Holzpfeiler zu ziehen. Ein Lächeln huschte über sein Gesicht.

„Lass sie stecken Filius, ich werde sie mir nachher selbst holen. Mach bitte meine Sachen für die Reise in den Kosch bereit!“

„Wie Ihr wünscht, mein Vogt!“ Filius verließ schnell den Raum.

Barox leerte seinen Krug und schritt zum Pfeiler. Ohne Probleme zog er die Axt aus dem Holz und stellte sie in die Halterung an der Wand.

„Genieße die wenige Zeit wo dir bleibt, Galdor, ich werde dich finden! Warum hast du das getan mein Freund? Warum dieser Verrat?!“ Kopfschüttelnd verließ der Vogt den Saal.

(jz)

ALBENHUSER BUND nimmt Stellung

ELENVINA. Meldung erreichte die Redaktion der Havena-Fanfare aus Elenvina vom erst jüngst gegründeten Zusammenschluss von Händlern am Großen Fluss, dem Albenhuser Bund.

In den vergangenen Monaten schienen gewisse Kreise in den Nordmarken Stimmung gegen den Albenhuser Bund zu machen, wogegen sich der Bund immer wieder zu wehren versuchte. Anscheinend musste sich der Händlerbund nun allerdings dem Druck des Nordmärker Herzogs beugen. Laut dem Sprecher des Händlerbundes, Phexhild Ehrwald, stellte der Bund nun alle Handelsbeziehungen mit Albernia bis auf weiteres ein.



Grund dafür sei der Konflikt zwischen dem Raulschen Reich und dem Königreich. Der Bund erklärte, er wolle nicht „gegen den Willen des Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss“

handeln, weshalb man die Handelsbeziehungen vorerst auf Eis lege.

Dass diese Verlautbarung, besonders auf albernischer Seite, doch unter vorgehaltener Hand auch in den Nordmarken, nicht überall Zustimmung fand, war mancher Orts durchaus zu vernehmen. Zudem wurden vereinzelt Stimmen laut, dass der Albenhuser Bund keineswegs den Handel eingestellt hätte und unter der Hand weiter mit dem freien Albernia handle.

(jz/jr)





BLUTIGER ZWISCHENFALL BEI LEBENSMITTEL-REQUIRIERUNG

WINDHAG. Feldlager vor Harben. „Dünne Suppe, schwacher Arm“, so lautet eine alte Söldner-Binsenweisheit und während die Truppen Herzog Cusimos vor den Toren Harbens darauf warten, dass die Vorräte der Verteidiger zur Neige gehen, stellt nun im Winter auch die Versorgung des Belagerungsheeres ein ernsthaftes Problem dar.

Überall in der Markgrafschaft tauchten in den letzten Wochen die Versorgungsoffiziere der Goldenen Legion mit ihren schwer gerüsteten Waffenknechten auf und beschlagnahmten, was nicht niet- und nagelfest war. Bangte das Landvolk in diesem harten Winter bereits um sein tägliches Brot, so bedroht nun der Appetit der um die Markgrafenstadt versammelten Landsknechte so manche Familie in Windhag und Phecadien mit dem Ruin oder gar dem Hungertod.

Besonders hart betroffen sind wegen ihrer Nähe zur Stadt Harben der Süden und Westen des Windhags, wo es mittlerweile sogar zu blutigen Auseinandersetzungen zwischen Bewaffneten und der Bevölkerung kam. Auslöser war ein Zwischenfall im Reichsland Wettershag, wo die Bäuerin Fenalind aus der Borgrunfamilie einen Söldling mit dem Beil erschlug,

der sich ungefragt über ihre Speisekammer hermachen wollte. Das sich anschließende Handgemenge forderte weiteren Blutzoll unter den Soldaten und der Sippschaft der streitbaren Frau.

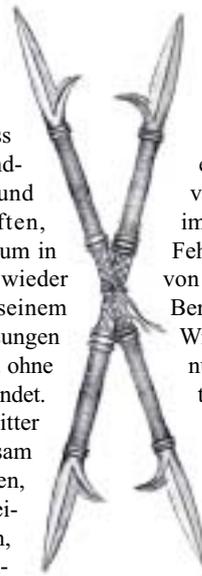
Condottiere Zandor von Nervuk, Statthalter von Phecadien und Befehlshaber der Goldenen Legion, ließ daraufhin bekannt machen, dass die Truppen Herzog Cusimos grundsätzlich nicht gegen die Brüder und Schwestern im Windhag kämpften, schließlich stehe man vor Harben, um in Praios Sinne Recht und Ordnung wieder herzustellen; und wenn es unter seinem Kommando tatsächlich zu Entgleisungen käme, so würden diese verfolgt und ohne Ansehen von Stand und Person geahndet.

Dennoch scheint es, dass die Ritter des Windhager Landes sich furchtsam in ihren festen Häusern verkriechen, ihre Schutzbefohlenen der Willkür einiger der grangorischen Verbündeten, unbestätigten Gerüchten zufolge unter anderem Truppen des Hauses Streitebeck, überlassen und ansonsten hoffen, dass der Kelch der Inanspruchnahme an ihnen vorübergehen möge. Hat der Herzog doch

auch dem Landadel empfindliche Strafen angedroht, sollte dieser nicht seine Scheunen und Speicher für die Versorgung des gemeinsamen Aufgebots öffnen.

So verzweifelt scheint die Lage in einigen Gegenden Windhags inzwischen zu sein, dass so mancher Junker versucht, sich als Raubritter über den Winter zu retten und dass einige Edelmänner und -frauen des tief verschneiten Landes nun miteinander im Kampf um den letzten Schinken in Fehde liegen. Gerüchte, dass der Junker von Kleinau, dessen Junkergut traurige Berühmtheit erlangte, als der Wurm vom Windhag dieses fast völlig zerstörte, sich nunmehr als Raubritter verdingt konnten noch nicht bestätigt werden.

Die Herolde des Herzogs verkünden jedenfalls unablässig, die Moral der eigenen Soldaten sei gut, und das in Harben eingeschlossene Piratengesindel sei nur deshalb so schwer von den Mauern zu schießen, weil es vom Hunger ausgezehrt nur noch ein halbes Ziel biete. Daher sei der Fall Harbens nur noch eine Frage der Zeit. *(hs/jr)*



DIE KLAWEN DES WINTERS

KYNDOCH. Aus verschiedenen Teilen Windhags sind Schreckensmeldungen über den bitteren Winter zu uns gedrungen. Nach den furchtbaren Ereignissen um den Wurm vom Windhag, fragen sich die Menschen nun, ob die Prüfungen für die Windhager Familien und Sippen denn nie ein Ende nehmen werden.

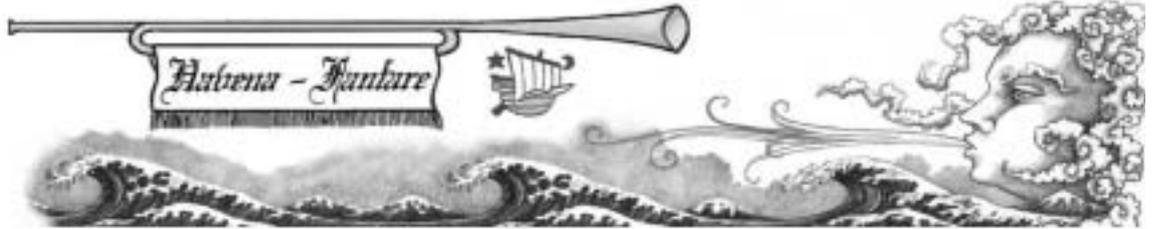
Vielen scheint es, dass Windhag im Vergleich zu Nordmarken und Albemia ungewöhnlich stark vom frühen und tödlichen Wintereinbruch getroffen wurde. Während die meisten dies als Ammenmärchen abtun, schließlich gäbe es häufiger strenge Winter im Windhaggebirge, scheinen einige dies auch für eine Strafe der Götter, ob der Frevel der Meuterei in Harben zu halten. Ein Untergangsprophet, der einen ewigen Winter für die Lande nahen sah und Chaos und Tod heraufbeschwor, wurde in die Obhut der Boron-Geweihten am Schattengrundpass verbracht, wo er schließlich verstarb.

Andere Windhager glauben, die Orks und Goblins der Berge wären für die eisigen Tage und Nächte verantwortlich, werden diese doch verstärkt in den Niederungen gesichtet, wo sie nach Nahrung suchen

und einzelne Gehöfte plündern. Eine Heilerin aus dem nördlichen Gebirge wurde angeblich von einer Sippe Schwarzpelze in die Berge verschleppt, nachdem der Hof auf dem sie weilte, angegriffen und in Brand gesteckt worden war.

Fernia Siebenbrück, eine Geweihte der Lebensspenderin, die sich im Herbst aufgemacht hatte, das aufziehende Leid zu mindern, wurde ebenfalls ein Opfer des harten Winters. Ein Kyndocher Händler fand die Geweihte wenige hundert Schritt vor der rettenden Pfalz Weißenstein erfroren im Schnee liegen. Der Säugling, den sie in den Armen hielt und den sie anscheinend zur Burg hatte bringen wollen, war zwar stark unterkühlt, überlebte jedoch wie durch ein Wunder.

Selbst die Westwinddrachen Windhags scheinen unter dem harten Winter zu leiden. Ein Fischer berichtete, dass eine ganze Schar der Drachen in Richtung Westen über das Meer verschwand, ja, geradezu zu fliehen schien. Einer von ihnen sei jedoch nicht hinter seinen Kameraden hergekommen und sei urplötzlich wie ein Stein vom Himmel gefallen und in das Meer der Sieben Winde gestürzt. *(jr)*



WINTER ÜBER WIDDERNHALL

Widdernhall: Erfolglose Jagd. Wilder Mann gibt Rätsel auf.

So manches Märchen erzählt von der alten Feindschaft zwischen dem Einhorn und dem Auerochsen und davon, wie es dem klugen Einhorn gelingt, den jähzornigen Stier zu überlisten und ihm immer wieder zu entfliehen. Und während das Einhorn allgemein als Symboltier von Nandus göttlicher Weisheit gilt, so ist es mehr als ungewiss, welchem Herrn die wilden Rinder dienen. Hört man doch von den Orks, sie verehrten einen gehörnten Götzen in Stiergestalt, und auch bei den Tulamiden sollen heidnische Kulte um Kuhgottheiten existieren, ja selbst vom Tanz um ein goldenes Kalb will man schon gehört haben. So ist also von dem wilden Vieh im Allgemeinen nichts Gutes zu erwarten, und die gemeine Frau tut gut daran, ihnen aus dem Wege zu gehen. Als besonders launisch und aggressiv gelten dabei die auch in unseren Wäldern verbreiteten Auerochsen. Und es ist ein Exemplar dieser Gattung, welches seit einigen Jahren im östlichen Windhag von sich reden macht. Der so genannte *Alte vom Chattenwald* – benannt nach dem für seine Wildkatzen bekannten Forst, in welchem er zuerst gesichtet wurde – gilt als gefährlicher Einzelgänger, über den im Volke allerlei schaurige Geschichten erzählt werden.

Nach dem frühen und harten Wintereinbruch im Monat Travia und einigen merkwürdigen Vorfällen in der Windhager Baronie Widdernhall, machte sich im Monat Boron eine Jagdgesellschaft auf, um den als Bedrohung erscheinenden Auerochsen zu finden und das Untier zur Strecke zu bringen. Durch die verwegene Jagd hoffte man zudem, den grimmen Firun im Angesicht eines drohenden Hungerwinters milde zu stimmen und des Weiteren ein wenig Ruhm auf windhagsche Schilde zu heften. Für das von dem zu jener Zeit in Xorlosch weilenden Baron Gringulf Sohn des Gromosch autorisierte und vom örtlichen Bauernmeister Leuthwin Eisenblatt aus Udamans Sippe angeführte Unternehmen wurden neben den wackersten Einwohnern Widdernhalls auch ortsfremde Spezialisten hinzu-

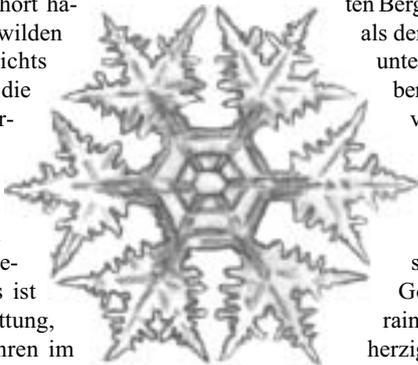
gezogen. Von „weit gereisten Recken“ war da die Rede, wobei die Mitwirkung von zumindest einem ausgewiesenen Zauberkundigen besonders hervorzuheben ist. Durchführbar wurde das Unterfangen erst durch die einfallreiche Verwendung von Schneeschuhen, wie man sie aus den Nordlanden kennt, denn die ungewöhnlich ergiebigen Schneefälle hatten Feld und Flur unter einer mehrere Spanndicken weißen Decke verschwinden lassen. Ausgestattet mit den dichtesten Winterpelzen und den solidesten Waffen, welche verfügbar waren, drang die Gesellschaft in die verschneiten Bergwälder vor. Wenn es auch als dem Firun gefällig gilt, sich unter Einsatz des eigenen Lebens den Herausforderungen von Wildnis und Witterung zu stellen, so erfüllte ebendies die einfachen Landleute nicht mit Freude, denn die fühlten sich eher den fürsorglichen Göttinnen Travia und Pe-raine verbunden als dem hartenherzigen Wintergott.

Tage bangen Wartens vergingen, in welchen die Dörfler ängstlich um die sichere Rückkehr ihrer wagemutigen Angehörigen und für den Erfolg der Jagd beteten. Was gab das für ein Hallo, als am vierten Abend endlich die Ankunft der Truppe gemeldet wurde. Was jedoch Aufsehen erregte, war die Tatsache, dass man mitnichten das Gehörn und das zottige Fell des weißen Ochsens als Trophäe mit sich führte, sondern einen großen, buckligen, an Händen und Füßen gebundenen Mann. Dieser wurde mehr von seinem verfilzten, wild wuchernden grauen Haar als von den spärlichen Lumpen seiner völlig unzureichenden Kleidung bedeckt. Die abstoßend platte – womöglich gebrochene – Nase war kaum unter dem struppigen Bart zu erahnen und die Nägel seiner Finger und Zehen waren zu hufartigen Klauen gewachsen. Nicht nur sein Aussehen, auch sein Gebaren erinnerten mehr an ein wildes Tier, als an einen Menschen. Ein Blick aus seinen blutunterlaufenen Augen und ein leises Grollen aus seiner Kehle genügten, um die sich neugierig nähernden Kinder schreiend auseinander stieben zu lassen. Nach

kurzer Diskussion, was mit dem Gefangenen zu geschehen habe, entschied man sich dafür, ihn vorläufig im Hundezwinger des Fuhrhofes zu verwahren, wo zwei kräftige Mägde zurückblieben, um ihn zu bewachen.

Nachdem zunächst allerlei Volk herbeigeströmt war, um den Wilden Mann aus der Nähe zu sehen, drängte man sich bald danach im Saal des Gasthauses, um die abenteuerliche Geschichte der Ausgezogenen zu hören. Mehrere Teilnehmer der Jagd wiesen Blessuren auf, denn man war mit einem Rudel Waldwölfe aneinander geraten, welches zwar von der entschlossenen auftretenden Gruppe schnell in die Flucht geschlagen werden konnte, ihr aber in den folgenden Stunden stets auf den Fersen blieb, was sichtlich an den Nerven so manches armen Landmannes gezehrt hatte. Außerdem war eine der gedungenen Streiterinnen von der Kreatur bössartig zerkratzt worden. Diese hatte sogar versucht, sie zu beißen, bis ihre Gefährten den Wüterich schließlich überwältigen konnten.

Wie zu hören war, hatte man lange suchen müssen, ehe man im Schnee auf die erste frische Fährte eines Auerochsen stieß. Als diese sich jedoch zwischen den Felsen verlor, teilte man sich in mehrere kleine Gruppen, um die Spur wieder zu finden. Bei dieser Gelegenheit äußerte bereits der erste den Verdacht, er fühle sich beobachtet. Und tatsächlich berichtete die Gruppe fahrender Recken, wie sie von einem zunächst unsichtbaren Beobachter verfolgt wurde und wie es ihr schließlich gelang, diesen zu entdecken und dingfest zu machen. Letzteres gelang jedoch erst nach einer wilden Verfolgungsjagd, die quer durch den verschneiten Winterwald, über einen gefrorenen Wasserfall und scharfkantige Klippen hinweg führte. Hatte man zunächst an ein wildes Tier, vielleicht sogar einen Waldschrat, geglaubt, so erwies sich das Ungeheuer schließlich im Kampf als geifernder Derwisch von animalischer Wildheit, doch mit menschlichen Zügen. Trotz angedrohter Gewalt war es nicht möglich, sich mit dem Wilden Mann zu verständigen, da er auf keine ihm gestellte Frage mit verständlichen Worten antwortete, stattdessen wirres Zeug brabbelte, grimmig knurrte oder hysterisch zu kreischen begann. Dies alles war





so entsetzlich anzuhören und anzusehen, dass einige der Anwesenden wie von Furien gehezt das Weite suchten oder vor Furcht nur noch unverstündlich lallen konnten. Doch schließlich gelang es den Tapfersten, den Unhold zu bändigen und zu binden, woraufhin Leuthwin, der Bauernmeister Widdernhalls, die Jagd für beendet erklärte. Den Gefangenen nehme man mit, denn je weniger solches Gelichter den Windhag unsicher mache, umso besser.

Die Luft im Saal des Gasthauses hätte man schneiden können, so heiß und stickig war es mittlerweile geworden, und die Diskussion erhitze sich an der Frage, was man nun mit dem Wilden Mann anfangen solle. Die einen wollten ihn sofort erschlagen, damit er nicht ihre Kinder fresse, andere – allen voran die junge Geweihte der Tsa – wollten ihn studieren und lehren und wieder andere wollten ihn gar an einen Schausteller verkaufen. Mehrere rieten, die Rückkehr Baron Gringulfs aus Xorlosch abzuwarten, da eine solche Entscheidung nicht dem Dorfrat obläge, sondern allein der adligen Herrschaft. Mitten in diese Debatte platzte ein gedämpft klingendes Knallen und Bersten, welches von weit her durch das nächtliche Dorf hallte. Erschrocken drängten die

Menschen zur Tür hinaus, wo sie überrascht auf die beiden Wächterinnen stießen, welche sich von Neugier getrieben von ihrem Posten entfernt hatten, um auch zu hören was gesprochen wurde. Unverzüglich begab man sich nun zum am Rande des Dorfes gelegenen Fuhrhof, von wo das Geräusch gekommen war. Das Licht des vollen Mondes beschien eine unheilvolle Szenerie: Der aus massiven Bohlen gezimmerte Hundezwinger war geborsten wie ein geplatzter Kürbis, die armdicken Stangen geknickt wie Zahnstocher, die Fesseln zerrissen, der Unhold nirgends mehr zu sehen. Trotz eilig herbeigeholter Fackeln und Laternen, war es nicht möglich, die Spur des Flüchtigen aufzunehmen, da der Boden in der Umgebung zuvor von unzähligen Schaulustigen zertrampelt worden war. Allein den zerschmetterten Körper eines Hundes fand man anbei im blutigen Schnee. Erwartungsvoll blickte man sich nach dem reisenden Magier und seinen Gefährten um, da man sich von ihnen eine Erklärung der unerhörten Ereignisse erhoffte. Es stellte sich jedoch heraus, dass diese offenbar den Tumult genutzt hatten, um den Ort klammheimlich zu verlassen, was sogleich zu Spekulationen darüber führte, ob nicht die Fremden gar Komplizen des Wilden Mannes gewesen seien und

die ganzen Geschehnisse der letzten Tage, vom Auftauchen der Fremden angefangen, nur eine unheilige Inszenierung. Aus diesem Grund wurden erneut Wachen eingeteilt und ein großer Götterdienst für den nächsten Morgen angesetzt, um das Dorf mit alveranischem Beistand vor Unheil zu bewahren. Wie sich später zeigte, waren die fremden Glücksritter bereits zu Beginn der Versammlung unverzüglich aufgebrochen, nachdem der Magier, wie ein Augenzeuge gesehen haben will, mit besorgtem Gesichtsausdruck mehrere Zaubersprüche auf seine verwundete Gefährtin angewendet hatte.

Das Auftauchen und Verschwinden des Mannes aus den Wäldern gibt weiterhin Rätsel auf. Über seine Herkunft und seinen Verbleib ist nichts bekannt, ebenso wenig darüber, wie es ihm möglich war, seine Fesseln zu sprengen und sein Gefängnis zu zerstören – hätte es doch dazu der Kräfte eines rasenden Bullen bedurft.

Baron Gringulf von Widdernhall zeigte sich bei seiner Rückkehr erschüttert und versprach demjenigen eine Belohnung, dem es gelänge, das Geheimnis des Wilden Mannes vom Windhag zu lüften. (hs)

NEUER NORDMÄRKER DIPLOMAT IN KYNDOCH

ELENVINA. Es war früh am Morgen. Die Praiosscheibe erhob sich über dem großen Fluß und tauchte die seichten Bewegungen des Wassers in ein schönes orange.

Viel Adel hatte sich am Kai versammelt um Rotger von Bienenturm viel Glück auf seiner Reise zu wünschen. Den meisten war bewusst, dass der Herr von Bienenturm es nicht einfach bei seiner Aufgabe haben würde.

Diplomat in Kyndoch.

Ja selbst die Reise in das Dreiländerdreieck war in diesen Zeiten eine Herausforderung. Lautstark plauschte der Adel am Kai und rätselte gespannt welches Schiff von Bienenturm nach Kyndoch bringen sollte. Endlich tauchten Segel am Horizont des großen Flusses auf und die

ersten wiesen in Richtung des einlaufenden Schiffes.

Auch Rotger von Bienenturm blickte gespannt auf das herannahende Schiff.

Niemand konnte es glauben als man das stolze Schiff erkannte, aber es hielt genau auf die kleine Gruppe zu.

Die *Schwan von Albenhus* war es, die den Gesandten nach Kyndoch geleiten sollte.

Schön sah sie aus, der weiße Schwan am Bug des Schiffes vor der aufgehenden Praiosscheibe. Die Segel voll gebläht vom Wind lief das stolze Schiff des erst vor kurzem gegründeten Albenhuser Bundes in den Hafen Elenvinas ein.

Schon kurze Zeit später hatte die *Schwan von Albenhus* angelegt und Kapitän Halmar von Streglitz verließ sein

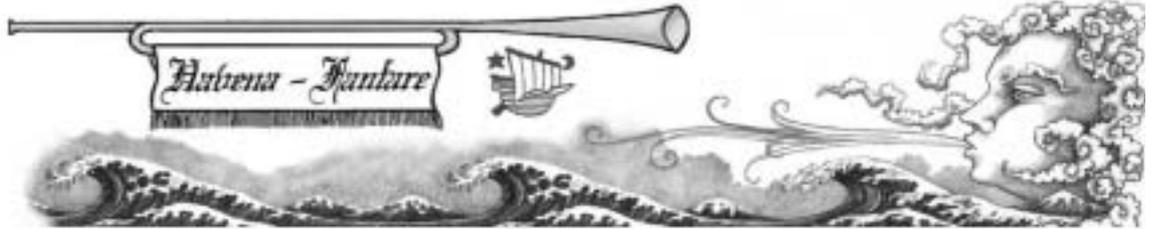
Schiff und trat direkt vor Rotger von Bienenturm.

„Euer Wohlgeboren! Es ist mir und meiner Mannschaft ein außerordentliches Vergnügen Euch nach Kyndoch zu begleiten. Seid versichert, dass ihr mit dem besten Schiff reist das den großen Fluß zur Zeit beschifft. Es wird so schnell kein Pirat wagen die *Schwan von Albenhus* anzugreifen. Er würde bei diesem Versuch unweigerlich versenkt werden. Ich soll Euch auch die besten Glückwünsche im Namen des Albenhuser Bundes zu Eurer Ernennung überbringen.“

„Seid bedankt Kapitän. Es ist auch mir ein Vergnügen die *Schwan von Albenhus* in Aktion zu erleben.“

Der Abschied ging rasch von statten und die Güter des Bundes waren eben-





falls schnell geladen.

So bestieg Rotger von Bienturm das stolze Schiff um sein Amt in Kyndoch anzutreten.

Elenvina war nur noch klein am Horizont zu erkennen. Rotger von Bienturm lehnte am Bug der Schwan von Albenhus. Seinen rechten Arm auf einen Flügel der Figur gelehnt ging er seinen Gedanken nach.

Nachdenklich schaute Rotger auf die Wassermassen die das Schiff zur Seite schob.

Er musste ehrlich zu sich selbst sein, er konnte nicht im geringsten einschätzen auf was er sich da eingelassen hatte. Seine Mutter sagte nur zu ihm, das wäre die einmalige Chance nicht irgendwann einmal mit leeren Händen dazustehen. Als jüngster Spross von dreien war das durchaus möglich. So ließ er sich darauf ein, gerade in so schwierigen Zeiten wie diesen, in ein Dreiländerdreieck zureisen, das er als Nordmärker lieber gemieden hätte. Kyndoch!

Diplomatisch und wirtschaftlich hätte

es aber auch sicher seinen Reiz. Sein Kopf schmerzte von so vielen Gedanken die ihm durch den Kopf gingen. Wie hatte Mutter das nur geschafft, einen Auftrag des Herzogs zu erlangen.

Nun sei es darum, so kann ich beweisen, dass 'Das Kücken auch zu etwas nutze ist.

Entschlossen und doch leicht verunsichert von so vielen Fragen die offen blieben, schaute er auf die Wassermassen, die das Schiff zur Seite schob ...

(jz)

NEUES AUS WINDHAGS NORDEN

KYNDOCH. Bedingt durch Umstürze, Witterung und Krieg konnten wir unsere geschätzten Leser in den letzten Ausgaben nur unzureichend über die Vorgänge aus der nördlichen Markgrafschaft unterrichten. Doch inzwischen ist es gelungen, genug Berichte von Reisenden zusammenzutragen, um einen Überblick zu geben.

Die Lage in den nördlichen Baronien:

Wie vielleicht bekannt ist, gibt es im Norden Windhags den einen oder anderen Adligen, vor allem unter den Niederadligen, der in der Vergangenheit mit dem heute abtrünnigen Albernaria sympathisierte. Daran scheint sich nur wenig geändert zu haben. Die Enteignung der Barone von Fuxwalden und Grenzmarken hat zu Unruhe unter den Adligen des Nordwindhag geführt. Während wenige offenbar auf der Seite der Enteigneten stehen – sei es aus Sympathie oder aus Angst, selbst auch enteignet zu werden – gibt es auch die, die aufrecht und loyal zur praisogefälligen Ordnung stehen. Andere nutzen die Umstände, um alte Konflikte für sich zu entscheiden. In jüngster Zeit drängen aus den Bergen, von



Kälte und Hunger getrieben, Banden von Vogelfreien, aber auch Wolfsrudel herunter. Die Verhältnisse werden von einigen Augenzeugen als chaotisch bezeichnet.

Als gesichert kann jedoch gelten, das Baron Jando von Fuxwalden verschwunden ist, angeblich wurde er aber am Rande des mysteriösen Fuxwald gesehen. Vom ehemaligen Baron von Grenzmarken gehen Gerüchte, wonach er plant, Material nach Norden gen Weidenau schaffen zu lassen oder dies sogar schon getan hat. Es muss aber weitere Unterstützer geben. Die Berichte von kleinen

Gruppen Bewaffneter, die gen Albernaria streben und sich nach Invhers Heer erkundigen, reißen nicht ab.

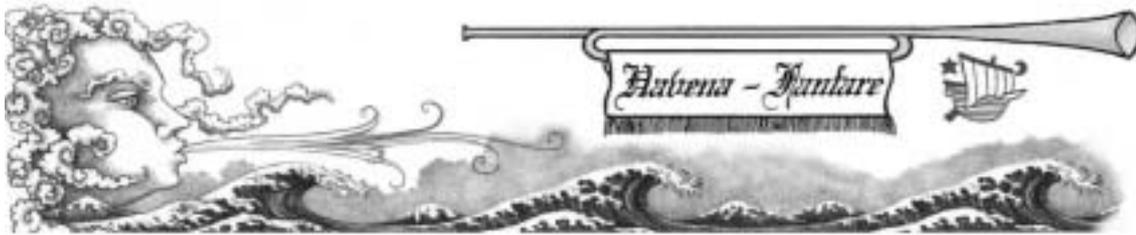
Piraten vor der Küste:

Immer wieder kommt es auch vor der Küste Nordwindhags zur Sichtung von Schiffen, die unter der Flagge des renitenten Piratenadmirals Radulf Eran Galahan oder gar ganz ohne Kennzeichen fahren. Auffällig ist, wie wenig die an der Küste ansässigen Fischer darüber zu wissen scheinen. Entweder haben die Piraten ein gutes Versteck, oder manch ein

Fischer weiß doch mehr, als er preiszugeben bereit ist. Widersprüchliches hört man aus der Baronie Rondbirge. So heißt es einmal, die Baronin und ihr Junker von Quellenbruch gewährten einem Piratenschiff Unterschlupf, während andere bezeugen, dass Bewaffnete unter dem Wappen des Junkers von Quellenbruch hart gegen Piratengesindel durchgriffen. Diese Berichte sind jedoch schon einige Wochen her. Seit der extremen Kälte hat man noch nichts Neues gehört.

Der Winter und die Kälte:

Der lange und strenge Winter setzt den Bewohnern arg zu. Viele Einsiedelhöfe werden verlassen und man zieht in die nächste größere Siedlung. Dies führt dort zu einer Verknappung der Vorräte. Die Versuche durch Jagd die Mägen zu füllen werden durch die grimme Kälte und den tiefen Schnee behindert. Ein zunehmendes Problem sind Räuber-, Ork- und Goblinbanden und Wolfsrudel, die versuchen in den verstreuten Siedlungen Nahrung und Unterschlupf zu finden. Viele Siedlungen, Einsiedelhöfe und Sippen sind eingeschneit und abgeschnitten. Seit Wochen kam keine Nachricht mehr. Die Adligen befürchteten zahlreiche Tote. Das könnte für manchen Junker im Frühjahr zum Problem werden, angesichts der sowieso geringen Zahl der Bewohner im Windhagschen, denn wer wird die Felder bestellen? (mg)



eine geschichte VON DER ROTEN FEE

wie sie im Nordwindhagschen erzählt wird*

In den Hügeln des Windhag lebte einmal ein Mann mit seiner Frau und den Kindern. Sie wohnten in einer kleinen, aber festen Hütte mit steinernen Grundmauern. Das karge Land gab gerade genug her, um sie zu ernähren und trotz der Armut lebten sie einige Jahre froh zusammen. Doch da kam ein heißer und trockener Sommer wie es manchmal passiert und der dritte Teil der Pflanzen verdorrte.

Der Mann verzagte nicht und sagte zu seiner Frau: „Dann müssen wir eben etwas weniger Essen, dann wird es schon reichen. Hauptsache wir haben ein festes Dach über dem Kopf.“

Es wurde Herbst und die Zeit der Ernte nahte. Doch viel früher als sonst kamen Frost, Schnee und Eis und ein weiteres Drittel der Ernte erfror und war verloren. Da wurde dem Mann doch bange, denn mit dem, was er noch retten konnte, würden sie den Winter nicht überstehen. Jeden Abend, wenn der Sturm dicke Schneeflocken über den Windhag jagte, klagte er und betete zu den Göttern. Als es wieder einmal abends stürmte, klopfte es an der Türe. Ein frierender Jägersmann – ganz in einen roten Fellmantel gekleidet und mit hässlichen Zähnen – bat um Einlass und Unterkunft für die Nacht. Der Mann ließ den Fremden ein.

„Bleiben kannst du wohl, doch zu Essen haben wir nichts mehr.“

Der Jäger sah die Not und weil sie ihm geholfen hatten, beschrieb er ihnen den Weg zum Tal der roten Fee, die ihnen wohl Rat geben könnte. Am nächsten Tag schon machte sich der Mann auf und fand das Tal wo die rote Fee mit ihrer Sippe wohnte. Ihr erzählte er von dem Jäger und bat um Hilfe. Die rote Fee versprach ihm zu

helfen, wollte als Preis aber das Herz seines Hauses. Schweren Herzens ging der Mann nach Hause und überlegte den ganzen Weg über, was er tun sollte. Schließlich besprach er Zuhause alles mit seiner Frau.



„Wenn wir unseren Herzstein hergeben, wird unsere Hütte bald einstürzen. Wo sollen wir leben, wo unsere Kinder aufziehen?“, fragte die Frau.

Der Mann antwortete: „Wenn wir erst den Winter überstanden haben, und alles besser wird, können wir leicht einen neuen Herzstein suchen und ein neues Haus bauen. So lange wird die Hütte noch halten. Hauptsache, wir leben!“

So brach er das Herz ihrer Hütte aus dem gemauerten Herd in der Mitte der Hütte und brachte es der roten Fee. Die war zufrieden und gab dem Mann ein Ferkel mit, das sie den Rest des Winters ernähren würde. Und tatsächlich, sooft der Mann das Ferkel schlachtete und die Fa-

milie davon aß, sooft stand es am nächsten Tag wieder munter in ihrer Hütte. Und so überstanden sie mit Hilfe der roten Fee den Winter – doch schon der erste milde Frühlingswind brachte das Dach der Hütte zum Einsturz, denn die Gaben der Feen sind trügerisch ...

*) Die rote Fee wird in anderen Geschichten oft auch die rote Weise vom Berg oder die rote Frau geheißen

Meisterinformation:

So fand ich noch eine ältere Variante der Geschichte von der Roten Fee, in der von einer roten, alte Weisen die Rede ist. Dies, zusammen mit weiteren Indizien (der rote Fellmantel des Jägers, seine hässlichen Zähne, die Sippe, das Ferkel, ...) lassen mich vermuten, dass es sich im Kern um eine Rotpelzsippe und bei der roten Frau um eine alte mächtige Schamanin handelt. Alles hat also offenbar nichts oder nur sehr wenig mit Feen zu tun.

(aus den Aufzeichnungen von Aurentian Melcher von Quellenbruch, Magier, forschte nach Feentoren, seit 34 v. Hal in den Windhagbergen verschollen).

Aurentian vermutet richtig, bei der ‚roten Fee‘ handelt es sich in Wahrheit um eine Goblin-Schamanin. Die Geschichte zeigt, dass es offenbar in der Vergangenheit durchaus auch Zusammenarbeit zwischen Menschen und Goblins gab. Für das Ferkel vergleiche *Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen* S. 58, die Schweine des ewigen Schinkens, dieser Teil des Märchens ist sicher übertrieben. Vermutlich entstand die Variante mit der Fee in Zeiten, als man mit den Goblins nicht gut auskam.

(mg)



NUMMERO 8

Andergastische
Freie Trommel

DER SCHÄNDLICHE IST TOT

ROMMILYS/ANDERGAST. Nicht nur schlimmes dringt in diesen Zeiten aus dem Osten an unser Ohr, auch gute Nachricht findet in den Kämpfen dort ihren Ursprung. Er, dessen Namen für alle Zeiten aus den Annalen getilgt ist und der nur noch mit dem Beinamen 'der Schändliche' bezeichnet wird, ist tot. Er stiftete seinen Neffen dazu an, unseren in alle Zeiten hoch verehrten König Wendolyn und dessen Sohn Wenzeslaus den Jüngeren zu töten. Er versuchte jüngst erst, die Kroninsignien Andergasts zu stehlen. Doch nun hat seine Strafe ihn ereilt.

Er versuchte, die Stadt Rommilys, in der mittelreichischen Provinz Darpatien gelegen, einzunehmen. Weit schon war er vorgedrungen, allein der Tempel der Travia hielt ihm noch stand. Da geschah das Wunder, welches die Stadt errettete: Der Tempel öffnete seine Pforten und die hungernden Belagerer wurden gespeist und versöhnten sich mit jenen, die drinnen ausgeharrt hatten. Der Schändliche versuchte noch zu fliehen, allein es war zu spät, er fand sein Schicksal von der Hand der Verteidiger der Stadt Rommilys.



PRINZ WENDELMIR

Sofort sandte man Boten nach Andergast, um von diesem wichtigen Schlag gegen den gemeinsamen Feind zu berichten, denn der Schändliche war einer der schlimmsten Widersacher nicht nur unserer Heimat, sondern auch des Mittelreiches.

Und so verbreitete sich die Nachricht wie ein Lauffeuer, so dass wir uns an dieser Stelle die Verzeihung des Geneigten Lesers erbitten wollen, wenn ihn diese frohe Kunde bereits von anderer Seite erreichte.

Vielleicht mag der Leser uns verzeihen, wenn wir ihm gleichsam mit einer Anekdote entschädigen. Denn als Prinz Wendelmir, der Sohn des Recken Rondras und Kronprinzen Wenzeslaus des Älteren, vom Tode des Schändlichen erfuhr, sprach er grimmig „Da hat er Glück, dass er mir entkommen ist“.

Und wahr gesprochen, zeigte der Prinz doch unlängst sein Geschick mit der Waffe, als er eigenhändig mehrere nostrische Strolche zum Verschicken bereit machte, die im Niederwaldischen die Ingvalstraße bedrohten.

(ps)

BESORGNIS ERREGENDE KUNDE AUS DEM RAULSCHEN REICH ZERFÄLLT DAS MITTELREICH GANZLICH?

ANDERGAST/MITTELREICH. Wieder einmal geht unser besorgter Blick über die sicheren Grenzen unserer geliebten Heimat gen Osten, wo unsere Verbündeten und Freunde aus dem Raulschen Reiche sich erneut schweren Prüfungen gegenübersehen. Schreckliches ist geschehen und Schlimmes droht bevorzustehen.

Doch beginnen wir vorne: Zunächst schien die Lage sich zu beruhigen. Reichsregent Jast Gorsam vom Großen Fluss, der Herzog der Nordmarken, einer der wenigen intakten Provinzen des

Mittelreiches, erwies sich als der erwartete fähige Interimsherrscher. Allein in Alberrnia gelangen ihm zwar bedeutende militärische Siege, doch die von ihm eingesetzte Fürstin Isora von Elenvina vermochte es dennoch nicht, diese Provinz zu befrieden. Dadurch blieben weite Teile der militärischen Macht der Nordmarken und des gesamten Mittelreiches im Westen gebunden.

Als dann der Ork sich erneut gen Südosten aufmachte und die Greifenfurter Mark bedrohte, zeigte sich ein neuer Hoff-

nungsschimmer: Answin von Rabenmund, ein erfahrener Feldherr und Herrscher, sorgte für Entsatz der überforderten Markgräfin Irmenella von Wertlingen und warf den Ork mit starker Hand zurück in seine Grenzen. Die junge Prinzessin Rohaja hatte zu diesem Zeitpunkt versäumt, die Ostgrenze des Mittelreiches zu halten, obgleich ihr die kampferprobtesten Truppen zur Verfügung standen, zu denen ihr Bruder Selindian Hal noch Almadanische Freiwillige hinzugefügt hatte. Erst als auch hier Answin von



Rabenmund eingriff, fielen auch ihr erkennbare militärische Erfolge zu.

Anstatt in dieser Situation die Hand zur Versöhnung zu reichen und den kleinlichen Streit ihres Hauses mit dem Retter beizulegen, wandte sie sich gegen ihn und zwang ihn erst dazu, sich gegen sie zu stellen. Bei Gareth kam es zu einer Schlacht, in der Answin den Sieg errang, bis plötzlich der einstmals verschollene Kaiser Hal auf Rohajas Seite eingriff.

Auf dem anschließenden Reichskongress kam es dann zum Eklat: Kronprinz Selindian Hal wurde seiner Rechte beraubt und Rohaja, die sich - wie wir sehen konnten - bisher allein dadurch ausgezeichnet hatte, dass sie im rechten Moment die Lorbeeren an sich riss, welche andere verdient hatten, wurde zur Kaiserin gekrönt.

In Gareth geht damit die Verderben bringende Weiberwirtschaft, die schon unter Regentin Emer das Mittelreich fast zugrunde gehen ließ, weiter. Erstaunlich

ist dabei vor allem, dass selbst ein Herrscher wie Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss, der seine Klugheit deutlich unter Beweis gestellt hat, diesem Treiben keinen Einhalt gebot. Auffällig ist jedoch, dass eine der ersten Amtshandlungen Rohajas war, die Rechte der Provinzen so weit zu stärken, dass man kaum mehr von einem Kaiserreich sprechen kann, sondern es sich vielmehr um eine Ansammlung von Fürstentümern handelt. Angesichts der Person auf dem Thron zu Gareth sicher nicht die schlechteste denkbare Lösung. Andererseits fragt man sich, warum Rohaja jenes Reich, dessen Krone sie so dringend tragen wollte, jetzt zerschlägt. König Efferdan hat sich jedenfalls bereits dazu entschlossen, auch an die einzelnen Herzogs-, Fürsten- und Königshöfe dessen, was einst das Mittelreich war, Gesandtschaften zu entsenden.

Eine Sonderstellung nimmt hier gewiss der Gesandte in Punin ein. Denn allein Almada erkannte die gerechtfertigten An-

sprüche Selindian Hals an, welcher dort denn auch zum Kaiser gekrönt wurde.

Gewiss, es ist eine innere Angelegenheit des Raulschen Reiches, wer dieses als Kaiser regiert, doch jede Erfahrung zeigt, dass Frauen nicht dazu geschaffen wurden, eine Krone zu tragen. Der Gründer des Reiches, Raul der Große, erkannte dies - und ohne Not geschah die Änderung dieses weisen Ratschlusses - Not jedoch entsprang dann der Abkehr von dieser Sitte, Not, welche nun auch unsere Heimat bedroht, denn noch immer gibt es Feinde jenseits des Mittelreiches, die sich nun in seinem Herzen eingenistet haben und mit gierigem Blick auf unser blühendes Land schauen und jede Schwäche auszunutzen trachten. Seien wir also daher wachsam und auf der Hut und hoffen, dass Kaiser Selindian Hal seine viel versprechenden Anfänge bestätigt, auf dass unser Nachbar bald wieder zu Frieden und Ordnung zurückfinde.

(ps)

HALGERN VON ORKS BEFREIT

TALSCHAFT BUCHHEIM. Frohe Kunde erreichte uns vor kurzem aus den abgelegenen Gebieten im Steineichenwald, aus dem im strengen Winter keine Nachrichten kamen. Natürlich hat unser wackeres Volk auch diesen Winter überstanden, so heftig er auch gewütet haben mag und blickt nun voller Zuversicht in die Zukunft. Doch nicht nur das andergastische Durchhaltevermögen, sondern auch der Mut und die Schläue eines jeden Andergasters, sei er noch so niedrig von Geburt, wurden in diesem Winter bewiesen. So erreichen die Hauptstadt immer wieder Gerüchte von einer kleinen Talschaft, die während des Winters von marodierenden Schwarzpelzen besetzt wurde, die wohl zu faul waren, selbst um ihr Überleben zu sorgen. Zunächst mussten die Bewohner des kleinen Weilers Halgern die unerwünschte Gäste ertragen und sie bewirten, auf dass sie kein Blutbad unter der Bevölkerung anrichten, doch im Laufe des Winters stieg der Hass auf die Besatzer immer mehr, sodass den Orks Angst und Bange wurde und sie beschlossen das Weite zu suchen. Allerdings stahlen sie vorher noch das Vieh der Halgerner und versuchten damit wieder in die Lande hinter dem Steineichenwald zu fliehen. Nun besagen die Gerüchte, dass einer der Halgerner sich daraufhin in das etwas größere Dorf Buchheim aufmachte, was ihn einige Anstrengung und aufgrund seiner Eile wohl auch das Leben kostete. Bevor er jedoch seinen letzten Atemzug tat, erreichte er Buchheim und berichtete den dortigen Männern von den Schwarzpelzen, die mit dem Vieh aus dem Wald in die Steppe fliehen wollten. Der Aldermann des Buchheimer Tals versicherte dem sterbenden Halgerner, dass er sich sofort mit den Männern des Dorfes auf die Jagd machen würde. So hetzten die Buchheimer den Orks hinterher, die sich mit dem

Vieh im Schlepptau nicht schnell bewegen konnten und unterwegs einen Hof plünderten, um dort Halt zu machen. Einzig den jungen Sohn des Bauern ließen sie am Leben, damit er sie bewirten könne. Als der Junge kurz vor Einbruch der Nacht draußen Holz für den Kamin hackte, erreichten die Buchheimer den Hof und hätten ihn wohl angegriffen, hätte der Junge ihnen nicht davon abgeraten. Stattdessen riet er den Buchheimer zu einer List und erklärte ihnen seinen Plan. Der von den Überderischen mit beispiellosem Einfallsreichtum gesegnete Junge schritt nun wieder ins Haus und entzündete den Kamin. Während er nun die Orks bewirtete erzählte er ihnen schauerhafte Geschichten über Geister, die mit schrecklichem Pfeifen des Nachts durch die Wälder zögen, um die Leichen der Verstorbenen zu sammeln. Zunächst mochten ihm die Orks nicht glauben, aber als der Junge die Fensterläden schloss, begann draußen ein ohrenbetäubendes Pfeifen. Die Orks sollen daraufhin panisch das Weite gesucht haben, ohne die im Gebüsch hockenden Buchheimer auszumachen, die sich Sumus Atem aus dem Leib pfffen. So siegten die Bauern mit erstaunlicher Schläue über die gierigen Schwarzpelze und brachten das Vieh zurück. Ob dieser Bericht tatsächlich der Wahrheit entspricht, wird sich erst später klären lassen, da die Täler im Steineichenwald immer noch nicht ganz zugänglich sind.

Uns bleibt nur zu hoffen, dass nicht auch andere Banden von Schwarzpelzen auf diese verachtungswürdige Idee kamen, und dass nicht noch mehr Dörfer im Norden von ihnen besetzt sind. Doch dieser Bericht macht uns allen Mut und lässt auf einen freudigen Frühling hoffen, wenn sich auch unser Land aus der Kältestarre zu alter Pracht erhebt.

(mt)

Nostriſche Kriegsvoſaune

Auſgabe 9

Grimmiger Winter über dem Königreich

NOSTRIA, WINTER 1882. Es war nicht lange nach dem Hoftag, da kündigten geſchwind von Norden heraufziehende Wolken den Winter an. Die Tage waren zunehmend in Zwiſelicht gehüllt und brachten beſtändig ſinkende Temperaturen. Unter dieſen Vorzeichen bemühte ſich die Königliche Verwaltung unter Majordomus Toran vom Lichte, die Verſorgung der Hauptſtadt für den kommenden Monde zu ſichern, und ließ im Umland große Mengen an Getreide und Fleiſch einholen. Zumindeſt war eine reichliche Ernte eingefahren worden, und ſo blieb man zuverſichtlich, daſs die Vorräte für die Wintermonde reichen würden. Ähnlich geſah es in Salza. Graf Albio, nach der Rückkehr aus Noſtria zunächſt als Gaſtgeber auf der Hochzeit ſeiner Tochter geſellſchaftliche Aufgaben verrichtend, ordnete in der zweiten Hälfte des Boronmondes die Protokollierung aller Getreidevorräte an. Als dieſes getan war erließ der Commerzienrat prompt einen Ausfuhrſtopp für Getreide und Fiſch, da ſonſt die Verſorgung der Stadt während der kommenden Wochen nicht gewährleistet ſei. Gräfliche Gardiſten überwachten die Zufahrtswege nach Salza und das Umland der Stadt ſowie den Hafen, auf daſs jeder Verſuch, daſs Handelsverbot zu umgehen verhindert würde.

Gegen Ende des Boronmondes überzogen heftige Sturmwinde daſs geſamte Königreich. Hinzu kam dichter Schneefall und ein Temperaturſturz weit unter den Gefrierpunkt. Schnell erſtarb daſs Leben in den Städten und Dörfern, Bauern zogen ſich in ihren Hütten zurück, und auch der Adel bezog Quartier hinter den ſchützenden Wänden ſeiner Burgen. Es war abzusehen, daſs dieſer Winter hart und lang werden würde, und ſo war daſs maßvolle Abwägen der angesammelten

Vorräte daſs Gebot der Stunde. Schon ſprachen die Älteren von einem Wolfswinter, der daſs Land ſelten heimsucht, dann aber mit der geballten Macht der Elemente zuſchlägt. Wer dieſen Warnungen in den erſten Wintertagen noch nicht ernſt nahm wurde ſchnell eines beſſeren belehrt: in der Nacht des 30. Boron war vielerorts daſs Heulen der Wölfe zu hören. Seit einer Generation war ein ſolche Zuſammenkunft in Noſtria nicht bezeugt geweſen, nun ſtellte ſie die endgültige Ankündigung dar für die ſchweren Wochen, die da kommen ſollten.



Im Heſinde lagen viele Ortschaften von der Außenwelt abgeſchloſſen, Reiſen und Überlandhandel fanden kaum mehr ſtatt. Selbſt die Küſtenſtraße lag unter ſchritthohen Schneemaſſen verborgen, und weder in Noſtria noch in Salza wagte es irgendwer in See zu ſtechen. Heftige Stürme von Norden her wühlten daſs Meer auf und trugen eiſige Wellen über die Deiche. Große Eiſſchollen auf Ingval und Tommel brachten auch die Fluſſſchiffahrt völlig zum Erliegen. Jeder, der genügend Brennholz und Vorräte beſaß, niſtete ſich zuhauſe ein und betete zu den Göttern um ein ſchnelles Winterende. Daſs ſollte vorerſt nicht kommen, brachte der Firun doch einen weiteren

Kälteſturz. Langſam erſtarbte die Welt in einem bitterkalten Gemälde aus Weiß und Grau. Weder die dünnen Holzwände einer Bauernkate noch die ſteinernen Mauern der ſtolzen Höhenburgen boten mehr Schutz vor den niederhöllischen Temperaturen. Nahrung gefror ſelbſt in tiefgelegenen Kellern, und ſo auch daſs Waſſer in den Brunnen. Erfrierungen bei Menſch und Tier waren an der Tagesordnung, ſelbſt wer keinen Schritt vor die Tür wagte konnte nur hoffen, daſs Herdfeuer und wärmende Decken zumindeſt die größten Auswüchſe der Winterkälte vertreiben würden.

Nach der Blauen Keuche vor gerade einmal 15 Monden erlebte Noſtria im Jahrhundertwinter erneut viele leidvolle Momente, auch wenn in der Stadt dank des ſtrickten Regiments der Verwaltung die Ordnung aufrecht erhalten blieb. Karge Rationen wurden wöchentlich vor den Speichern ausgeteilt, Weizenkleie und ein Stück Brot muſſten an den meiſten Tagen ausreichen. Glückliche konnte ſich nur ſchätzen, wer ſelbſt vorgeſorgt und die Keller rechtzeitig mit Vorräten gefüllt hatte. Zuſammen mit Kriegerern der Noſtriſchen Wehr wachte die Stadtgarde an den Ausgabeſtellen, und wehe dem der verſuchte, mehr an ſich zu nehmen als erlaubt war. Solcherart ſchändliches Treiben wurde mit einem Tag Kerkerhaft beſtraft, wer auch darauf keine Beſſerung zeigte muſſte gar einen vollen Mond in Gewaſſer verbringen und dabei bei kläglicher Verſorgung hungern. Daſs harte Durchgreifen zeigte Erfolg, nach den erſten Wochen kam es kaum mehr zu Zwiſchenfällen bei der Nahrungsausgabe. Größere Revolten, wie ſie die Stadt nach der Seuche noch erſchütterten, blieben gänzlich aus. Einzig auf der Hafeniſel ſoll es wiederholt zu Kämpfen zwiſchen



einigen Unterweltgrößen gekommen sein, wobei dies in den allerkältesten Nachstunden des Tsamondes einige Tote forderte. Als Zeugnis dieser Auseinandersetzung in den Schatten fanden einige Herumtreiber die Leichen der finsternen Gesellen am folgenden Tag auf einer Eisscholle im Hafenbecken. Auch in Salza harnte die Bevölkerung aus und sah davon ab, den Unmut über Firuns eisigen Griff an der Obrigkeit auszulassen. Hingegen kam es zum Zwist unter den Streitern des Grafen und der Königin. Dieser dauert bis zum heutigen Tage an, es steht gar zu befürchten, dass die Fehde zwischen den Grafen Albio von Salza und Muragio von Kendrar weiter eskalieren wird.

Eine Zahl für die Opfer des Winters zu nennen ist schwer. Es mögen weit über hundert im gesamten Königreich sein, wenn man die Toten der Küste aufrechnet. Dafür erzählt man sich schon jetzt gräuliche Geschichten über die vergangenen Monde. So brachte ein Vagant Kunde aus dem Thuranischen, wo ein schinderischer Ritter mitsamt seinem Gefolge über Dörfer hergefallen, Kinder entführt und verspeist haben soll. Eine Variante dieser ungeheuerlichen Mär, herangetragen aus dem Norden, erzählt von Thorwalern, die auf der Suche nach

Brennholz kurzerhand über den Ingval setzten und einen Weiler mitsamt der Bevölkerung in Flammen aufgehen ließen. Auch der unheimliche andergaster Schwarzzottel soll wieder in den Wäldern umhergegangen sein und mit seinen mächtigen Klauen unbedarft Bauern niedergestreckt haben. Gesicherte Zeitung aus Arraned berichtet, dass die Stadt für über einen Mond von einem Pack aus Niederadligen und Räufern belagert wurde. Inzwischen haben sie sich in den Gordelwald Arraneds zurückgezogen, wo ihre Burg verborgen liegt.

Erst gegen Ende des Phexmondes konnte man im Königreich aufatmen, als endlich die Temperaturen den Gefrierpunkt überstiegen und der Schnee innerhalb weniger Tage schmolz. In einigen höhergelegenen Regionen der Waldwildnis kam es daraufhin zu neuen Problemen, als nämlich Schmelzwasser die Täler überflutete und viele Wege unbegehbar wurden. Am Urfan soll angeblich ein Trupp mirdiner Kundschafter, ausgeschickt durch Varigio Belafin von Mirdin, von den reißenden Fluten des Flusses mitgerissen worden sein. Schlimm traf es ebenfalls die Bewohner eines Wehrhofes am Tommel, die nach mehreren Tagen des Hochwassers ihre Heimstatt vollends aufgeben mussten. Verschont blieb dagegen

die Siedlung der Seuchenflüchtlinge bei Elger, in der inzwischen die ersten festen Hütten stehen. Im letzten Götterlauf war es dort zu schweren Überflutungen gekommen, dieses Mal aber hielten die Küstenbefestigungen den Wassermassen stand.

Inzwischen blüht das Land in der Frühlingsmilde wieder auf, und auch wenn immer wieder ungewohnt heftige Gewitter die Bauern sorgen lassen, so hat das Wetter sich doch beruhigt. Berichte aus dem zentralen Mittelreich, das sehr viel stärker vom Jahrhundertwinter heimgesucht wurden, sorgen nun in Gelehrtenkreisen für reichliche Spekulationen. So lautet das Postulat der Erleuchteten Synode des Herren Praios von Trontsand, dass der nun vergangene Winter nicht dieser Sphäre entstamme, sondern das Werk der Verderbnis sei. Diese habe die gegenwärtige Schwäche der Menschheit ausgenutzt und niederhöllische Kälte über die Lande Aventuriens gebracht. Ob auch in Zukunft solcherlei Übel zu erwarten sei, darauf gab die Synode keine eindeutige Antwort. „Die Mächte der siebten Sphäre sind die Mächte des Chaos, und so ist nicht vorherzusagen, welcherlei ihre verdorbenen Ränke sein werden.“ (jm)

Aufruf zur Plackerei!

NOSTRIA, HESINDE 1882. Wie durch den Königlichen Majordomus Toran vom Lichte zu erfahren war, sucht man in der Hauptstadt händeringend nach tatkräftigen Gesellen, die bereit sind, die kommende Plackerei auf der Seenländer Platte zu überwachen. In allen Schänken der Stadt und vor dem Nostrischen Uffiz finden sich Anschläge, in denen gute Bezahlung versprochen wird für alle freiwilligen Helfer beim Austreiben und Sammeln des Heidekrauts.

Das Heidekraut, welches turnusgemäß nur alle 25 Götterläufe zu ernten ist, verspricht einen guten Gewinn bei hohem Einsatz. Immer wieder kommt es zu tragischen Unfällen auf dem schlüpfrigen Untergrund, und mehr als ein guter Nostrier hat bei der letzten Ernte sein Leben gelassen. Ertrunken in unsichtbaren Tümpeln, von wilden Tieren gerissen, oder von der Riede (Stab mit scharfer waagerechter Klinge am Fuß – Anm. der Redaktion) des Neben-

manns verstümmelt. Einige Arbeiter sind einfach verschwunden, als hätte sich die Erde aufgetan und sie verschluckt. Auch wenn einige glauben, sie seien einfach nach Albernien geflohen, um der Schufferei zu entkommen, bleibt ihr Verschwinden rätselhaft. Obzwar der Deichgraf Haldur Vesselbek in königlichem Auftrag viele Unfreien Bauern, Knechte und Tagelöhner aus den Landen südlich des Tommel zusammen gezogen hat, besteht immer noch ein großer Bedarf an Arbeitskräften, um die riesige Fläche zu bearbeiten. Selbst einige Fischer wurden bereits abgestellt und ins Seenland geordert, um die dortigen Arbeiter zu unterstützen. Gerüchten nach glaubt Toran vom Lichte, der bei der letzten Ernte zu gegen war, nicht an Zufälle und erhofft sich durch die Entsendung auswärtiger Aufseher einen reibungslosen Ablauf. Sobald der Frühling die Schneedecke über dem Seenland vertreibt, soll mit der Arbeit begonnen werden. (tzs)



Unruhen in Salza

SALZA, WINTER 1882.
Schon lange brodelte der Zwist unter der Oberfläche. Und für viele war es nur eine Frage der Zeit, bis die Fehde – so muss man es wohl nennen – zwischen Graf Albio III. von Salza und dem exilierten Grafen von Kendrar Muragio Ansfinion einen neuen Höhepunkt erreicht. Hatte man sich während der Besetzung Lyckmoors durch die Nostrische Wehr (siehe NOSTRISCHE POSTILLE 4) noch friedlich geeinigt, so war es kürzlich vor und während des Hoftages ihrer Majestät Yolande II. zu mehreren heftigen Wortgefechten zwischen den beiden Bombasten gekommen. Nunmehr dreht sich die Spirale der Gewalt ungehindert.

Die neuerliche Auseinandersetzung begann mit dem harmlosen Streit eines nostrischen und eines thorwalschen Händlers vor den Toren Salzerhavens. Da sie sich nicht einigen konnten, wer denn nun zuerst seine Waren die Stadt karren durfte, kam es erst zu wüsten Beschimpfungen und wenig später zu einer handfesten Schlägerei mit zwei herbeigeeilten Büttel. Einige Königliche Gardisten, die sich zu diesem Zeitpunkt auf dem Rückweg in ihre Garnison befanden, gerieten ebenfalls in den Streit. Während die Salzaraner Büttel sich dies als eine Einmischung in die Angelegenheiten der Stadt verbat, verwiesen die Gardisten darauf, dass Salzerhavener Büttel vor den Stadttoren nichts zu sagen hätten und die Angelegenheit in ihren Zuständigkeitsbereich fiel. Nur die bittere Kälte verhinderte eine weitere Eskalation, und so einigten sich die streitenden Parteien darauf, zunächst den Nostrier in die Stadt zu lassen, da dieser weniger wetterfeste Kleidung trug. Als dann am Abend

Salzarelschmaus zusammen trafen, nahm das Unglück seinen Lauf. Ein Wort gab das andere und noch ehe sich Unbeteiligte einen Weg aus der Schänke bahnen konnten, flogen die Fäuste und Bierkrüge. Über Ausgang und Verlauf dieser Keilerei, an deren Ende die völlige Zerstörung des Schankraums stand, gibt es viele Varianten, doch ist der tote Gardist Ihrer Majestät mehr als nur ein Hinweis darauf, wie heftig sie ausgefochten wurde.

„Wir sind maßlos empört ob dieses Vorfalles und verlangen Satisfaktion von den Gardien des Grafen und dem thorwalschen Barbaren, der unseren Gardisten auf dem Gewissen hat“, ließ Muragio Ansfinion von Kendrar am nächsten Tag von der Salzfesten aus erzürnt verlauten. Davon wollten freilich weder die ansässigen Thorwaler, noch der Graf von Salza etwas wissen und sprachen in diesem Zusammenhang von einem bedauerlichen ‘Unfall’, den der betreffende Gardist erlitten habe. Kurz darauf sperrten Kgl. Krieger unter Ritter Modrick von Klyn kurzerhand die Zugangswege nach Salza, um subversive Elemente aufzufinden und schwarzmagische Aktivitäten zu unterbinden, wie sie den brüskierten Händlern kühl Kund taten, während sie in aller Seelenruhe die Karren und Planwagen durchsuchten. Ein nordischer Händler soll gar auf die Salzfesten gebracht und in die Verliese gesperrt worden sein. Eine Reaktion des Grafen war bisher nicht zu erhalten, doch drohen nun die Waffen zu sprechen.

(tzs)

Duryn und das Nachtmahr

Eine Mär aus dem Mirdiner Land

Im Winter, wenn Sturm und Kälte die abgelegenen Weiler in den Wäldern heimsuchen, sammelt man sich am heimischen Feuer und verbringt die Zeit im Schoß der Dorfgemeinschaft und Familie. Dann ist die Zeit der Sagen und Märchen, die manch langen Winterabenden ihre Trostlosigkeit nehmen und die Gedanken von Jung und Alt auszuschnüpfen vermögen. Eine dieser Geschichten sei hier zur Erbauung und Belehrung wiedergegeben.

Duryn Mangold wuchs auf in einem kleinen Dorf, das mitten im Antrimwald gelegen war. Als er sein fünfzehntes

Lebensjahr erreichte, da packte ihn der Übermut, und er machte sich eines Morgens in die Ferne auf. Seine Eltern, ein altes, ehrenwertes Paar, vergossen darüber manch eine Träne und überwand den Schmerz seines Fortgangs nicht. Alle paar Götterläufe erreichte ein Brief das Dorf im Wald, in denen ihr Sohn von seinen aberwitzigen Abenteuern berichtete. Schließlich starben beide vor Gram, ohne Duryn noch einmal gesehen zu haben.

Zwei Dekaden später kam ein Fremder in das Dorf und erkundigte sich nach den beiden. Nicht lange, und heraus



kam, dass es Duryn war, den nach all den Reisen in fremde Länder die Sehnsucht nach der Heimat befallen hatte. Als er hörte, dass Vater und Mutter tot auf dem örtlichen Anger lagen, da schien er voller Kummer und später Reue. Er bat das Dorf um Vergebung, denn nie war es ihm der Wunsch gewesen, die Eltern zu vergessen. Morrian aber, die weise Verkünderin der göttlichen Schwestern Travia und Perraine, der es gegeben war, mit den Geistern der Erde zu sprechen, legte ihm einen Bußgang auf zum Heiligtum des Grimbold, dem Helden des Antrimwaldes. Dort solle er um Vergebung bitten, vielleicht werde ihm dann der Wunsch gewährt, noch einmal seine Eltern zu sehen.

Duryn war sogleich bereit dazu und in der Absicht keine Stunde zu verlieren, begann er seine Reise noch am selben Nachmittag. Noch bevor er aber weit kam, verdunkelten dichte Wolken den Himmel und tauchten das Unterholz in Dunkelheit. Die Nacht kam schnell, und mit ihr zog dichter Nebel zwischen die Bäume. So weitgereist er auch war, in den heimatlichen Wäldern fand sich nur schwerlich zurecht. Sein Eifer, das Heiligtum zu erreichen war zwar groß, doch ohne einen Führer gelang es ihm kaum mehr, den Weg im Unterholz auszumachen. Es wird kurz vor der Mitternachtsstunde gewesen sein, als er schließlich nicht weit entfernt ein Licht erblickte, das schwach durch den Nebel schimmerte. Er ging darauf zu, aber es kam auch nach vielen hundert Schritt nicht näher. Zunächst darüber verwundert, nahm Duryn dies als ein Zeichen des Grimbold, das ihn zu seinem Heiligtum geleiten sollte.

So wanderte er lange durch den Wald, immer, wie er glaubte, dem Licht sich nähernd, welches plötzlich wieder in weiter Entfernung gerückt war. Als er ihm endlich nahe kam bemerkte er,

dass es von einem Feuer herrührte, neben dem er ein altes Weib sitzen sah. Dies erschütterte seinen Glauben etwas, da kein Heiliger ihn führte, und er fragte sich, wie dieses Feuer vor ihm hatte herziehen können.

„Im Namen des Heiligen Grimbold“, sprach er da, „wie vermag dieses Feuer sich vor mir bewegen, und wie vermag dieses alte Weib daneben zu sitzen.“ Kaum waren diese Worte verklungen, da stand er, ohne einen weiteren Schritt getan zu haben, neben dem Feuer. Die alte Frau kaute ihr Abendessen und schaute nun zornig auf Duryn. Ihre Augen waren nicht von einer natürlichen Farbe, sondern schimmerten in einem feurigen Rot, als seien sie nicht mehr als ein Spiegel der Flammen. War zunächst sein Erstaunen über das Feuer groß gewesen, so wunderte er sich beim Anblick des Weibes umso mehr, und auch Furcht befahl ihm, denn er urteilte, und zwar mit Recht, dass sie eines guten Vorhabens wegen nicht an einem so einsamen Ort ihr Abendessen verzehre, zumal so spät, denn es war tiefste Nacht. Sie aber sprach nicht, sondern kaute leise weiter.

„Wie heißt Ihr?“ fragte endlich die Hexe und ein Schwefelhauch kam aus ihrem Mund, wobei sie die Nüstern aufblies und ihre Augen noch mehr funkelten, nachdem sie die Frage getan hatte. Seine ganze Herzlichkeit aufbietend antwortete er: „Duryn Mangold, Euch zu dienen“; doch waren die letzten Worte bloß als eine Höflichkeit gemeint.

„Hoho!“ rief da die Alte, „Das wird sich bald zeigen!“ und das rote Feuer ihrer Augen verwandelte sich in ein blassgrünes Schimmern. So kühn und furchtlos auch Duryn war, zitterte er doch heftig, als er den grauenhaften Ruf vernahm. Er wollte auf seine Knie fallen und den heiligen Grimbold oder sonst einen Heiligen anrufen, war aber dermaßen von Schrecken erstarrt, dass er sich nicht im geringsten rühren konnte, geschweige auf

seine Knie fallen. „Fasst meine Hand, Duryn“, sagte die Alte, „ich will Euch ein Ross reiten lassen, das euch bald an das Ziel bringen soll.“ Mit diesen Worten führte sie ihn auf den Weg und das Feuer ging vor ihnen her. Es übersteigt menschlichen Verstand, zu sagen, wie solcherlei möglich ist, aber es ging fort, leuchtende Flammenzungen ausstreckend und heftig prasselnd.

Jetzt gelangten sie zu einer Höhle an einer Hügelwand. Die Alte rief laut mit kreischender Stimme nach ihrem Pferd. In einem Augenblick brauste ein pechschwarzes Pferd aus seinem dunkeln Stall hervor und der Felsenboden ertönte schauerlich, als die schallenden Hufen darüber her schurrten. „Aufgesessen, Bursche!“ schrie die Hexe und ihn mit übernatürlicher Kraft packend zwang sie Duryn, sich auf den Rücken des Pferdes zu setzen. Duryn, jeden Widerstand vergeblich findend, murmelte bitter: „Hätte ich nur Sporen!“ und versuchte in die Mähne des Rosses zu greifen, doch er griff nach einem Schatten. Dieser nahm ihn gleichwohl auf, sprengte fort, bald über einen gefährlichen Abgrund setzen, bald über das wild zerrissene Bett eines Flusses fliegend. Gleich einem dunkeln, mitternächtigen Strom rauschte das Ross über die Hügel und Wälder, nach Ysraeth, der Wachsamem und bis zum Brunnen im Tal der schönen Gräfin. Dem unwilligen Reiter schwanden alsbald die Sinne, und alle Bilder verschwammen in einem dunklen Traum.

Am folgenden Morgen ward Duryn Mangold von einigen Wallfahrern entdeckt, die vom Heiligtum des Grimbold zurückkehrten. Er lag, auf dem Rücken ausgestreckt, unter einem steilen Abhang, von welchem er herab gefallen war. Bei der Enthaltbarkeit Travias gelobte er, nie wieder mit Schnaps auf eine Wallfahrt aufzubrechen.

- nach einem irischen Märchen (jm)



Die Kirchen der Zwölfgötter in Nostria

Teil 1: Von Praios bis Hesinde

Der Götterglaube in den Streitenden Königreichen ist durch eine starke Einbindung von Überlieferungen und Bräuchen, der Verehrung von Naturgeistern und Lokalheiligen geprägt und weniger durch das Wort der Kirchenoberhäupter, die ohnehin allesamt im Ausland residieren. So haben sich auch in Nostria viele Strömungen und Überzeugungen des Glaubens zu eigenen Kulturen entwickelt. Dies findet sich in **UdW S. 143** beschrieben. Im folgenden soll auf die Position der zwölfgöttlichen Kirchen eingegangen werden, ihren Einfluss und ihre Eigenheiten.

„Wir sind das Reich“, pflegte König Kasimir IV. in Bezug auf seine Familie stets zu sagen, und so sieht es auch die hiesige **Praios-Kirche**. Zu schwach, um sich gegen die Selbstkrönung des Monarchen zu erheben, beschloss man seinerzeit, den Anspruch des Hauses Kasmyrin auf den Königstitel zu unterstützen, wollte man doch nicht gegen die praiosgefällige Herrschaft verstoßen. Nominell ein Teil der Ordo Gryphonia, sind ihre Bindungen zu den mittelreichschen Erhabenheiten nach dem Tode des Inquisitionsrates Gambert von Thuraniens und dem Abfall Alberias vom Reich weiter im Schwinden begriffen. Nur zwei wichtige Tempel besitzt die Kirche in Nostria, die Halle der erleuchteten Synode (des hiesigen Kirchenrates) in Trontsand und der Tempel des reinigenden Himmellichtes in Arraned. Die Inquisition ist nach einigen fragwürdigen Prozessen im Jahr 1851 nicht mehr in Nostria anzutreffen gewesen. Nach dem Willen der Königin soll dies auch so bleiben.

In Nostria sitzt das Schwert locker, das zeigen nicht erst die unzähligen Kriege mit dem Erzfeind Andergast. Wen wundert es da, dass der **Rondra-Kirche** eine besondere Rolle zukommt? Obwohl der Adel Nostrias sich besonders durch hochtrabende Reden und ausgefallene Festakte zu Ehren der donnernden Leuin auszeichnet, zu nennen ist das ausschweifende Königsturnier im Rondramond, so soll doch nicht verschwiegen werden, dass die Kirche besonders auf den Erhalt der Kriegsehre pocht, drohte diese doch in den vergangenen Jahrzehnten immer wieder in Kriegswirren und taktischen Überlegungen unterzugehen. Besonders zahlreich sind die Geweihten der Rondra nicht, sie wissen aber durch Auftreten auch an entlegenen Orten den Glauben an die Kriegsgöttin zu vermitteln. So sind ihr auch nur wenige Tempel, dafür aber umso mehr Schreine geweiht, gerade in den Jahrhunderte lang umkämpften

Grenzgebieten. Schwertbruder Paricio Lafanti tritt in der Hauptstadt häufig lautstark auf, um seine Ehrvorstellungen an die Menschen zu tragen. Als Berater des Grafen Muragio Ansfinion macht sich hingegen die Kriegerin Belaphana zunehmend einen Namen. Sie stammt ursprünglich aus den Reihen seiner Krieger, nach der erneuten Eroberung Kendrars aber nahm sie die niederen Weihen an und sorgt nun dafür, dass die Gebote der Göttin bei den Aktionen im thoralischen Hinterland nicht zu sehr ins Hintertreffen geraten.



Zweifellos den größten Einfluss auf die Geschehnisse des Königreichs hat die **Bruderschaft von Wind und Wogen**. Die Menschen an der Küste wissen, dass sie auf das Wohlwollen des launenhaften Efferd angewiesen sind und opfern ihm eifrig. An Schreinen verehrt man dort nicht nur ihn, sondern auch die Winde aus seiner Gefolgschaft. Der alljährliche Ritus am Stein von Nosteria, bei dem die Fischkönigin erwählt wird, findet stets unter den Augen eines Efferd-Geweihten statt. Auch die Krönung Königin Yolandes wurde von der Priesterschaft Efferds durchgeführt. Tiefe Verehrung genießt die Heilige Elida von Salza - und das nicht nur in ihrer Heimatstadt. Mit dem Perlmutter-Tempel im Thuranssee beherbergt Nostria (oder Andergast, je nach Sichtweise) gar ein Heiligtum des Gottes in seinen Grenzen. Da die Kirche ohnehin nicht besonders hierarchisch organisiert ist und die Individualität der Geweihten als heilig gilt, hat es in Nostria viele Formen der Efferdverehrung.

Auch **Travia** wird im Volk in vielerlei Form verehrt, und es ist wohl dieser Umstand, der für eine sehr starke Lokalprägung der Kirche sorgt. So existieren zwar größere Tempel in Nostria, Salza und Elger, deren Geweihte dem mittelländischen Kanon folgen. Anders sieht es auf dem Land aus, wo sie sich im Rahmen der örtlichen Gebräuche bewegen und wo das Leben als Teil der Dorfgemeinschaft wichtiger ist als die Verkündungen weit entfernter Kirchenfürsten. So ist die Göttin vielerorts im Glauben der Menschen zu finden und auch durch Priester vertreten, von einer organisierten Travia-Kirche lässt sich aber kaum sprechen.

Dass die **Boron-Kirche** eine dauerhafte Beschäftigung im Land



zwischen Ingval und Tommel erfährt, dürfte niemanden verwundern. Nicht herumgesprochen hat sich, dass sie mit Lyckmoor praktisch über eine freie Reichsstadt verfügt, verwaltet doch der hiesige Boron-Geweihte Boronian Trochas Stadt und Umland für die gerade mal 12 Sommer zählende Baronin Lysandra von Lyckmoor, welche jüngst ihr Noviziat im Orden des heiligen Golgari antrat. Nostria ist die Heimstatt einiger geschichtlicher und gegenwärtiger Strömungen der Boron-Verehrung. Darunter fallen die Visaristen in Ingfallspeugen, deren Kult 1014 BF ein Ende nahm, aber auch das kürzlich zerstörte Kloster von Yoledamm. Nicht übersehen werden sollte, dass viele Geweihten nach eigenem Ermessen durch das Land ziehen und sich nicht als Teil einer Kirche, sondern des heimatlichen Todeskultes sehen. Berüchtigt ist insbesondere Luthas Mortadh, ein Wanderprediger und Nachfahre der Stellana Mortadh,

die das Kloster von Yoledamm neu begründete. Seit der Zerstörung desselbigen sieht er es als seine göttergegebene Pflicht an, jedem Thorwaler, der ihm begegnet einen schnellen Tod zu bringen.

Von einer Präsenz der **Hesinde-Kirche** ist wenig zu spüren, einzig durch die Madaschwesternschaft ist sie in Nostria vertreten. Diese hat aber im Verborgenen einiges an Einfluss und Wissen sammeln können und schickt häufig angeworbene Recken auf der Suche nach weiteren Geheimnissen aus. Daneben sind Geweihte der Hesinde sowohl am Königlichen Hof von Nostria wie auch in der Verwaltung Salzas als Berater anzutreffen. Die Spektabilität der hiesigen Magierakademie, Yasmina von Lyckmoor, stand für einige Zeit in Briefkontakt mit dem Pentagon-Tempel in Gareth, dieser Austausch fand aber nach der Schlacht in den Wolken ein Ende. (tzs/jm)

Bon den Lumpenhändlern Nostrias

„Morgen ist es wieder soweit. Großvater wartet schon seit Tagen. Und auch ich kann es kaum erwarten, dass er endlich da ist. In aller Morgenfrühe werde ich aufstehen, den Kamin befeuern und einen guten Tee aufsetzen. Letzten Praiostag hat Großvater das letzte bisschen Kraut in seiner Pfeife geraucht. Da wird es höchste Zeit, dass er endlich kommt und Neues bringt. Vielleicht darf ich mich schon morgen zu ihnen setzen und den Gesprächen lauschen. Vielleicht darf ich auch wieder eine seiner Tauben streicheln. Große, fette, graue Dinger hält er in einem kleinen Schlag an seinem Wagen. Überhaupt hat der alte Lumpenhändler immer so viel zu erzählen. Manchmal denke ich, Großvater kennt ihn schon seit seiner Kindheit. So vertraut sind sie miteinander. Das letzte Mal hat der Lumpenmann erzählt, dass in Vinkenberg eine dreiköpfige Kuh geboren worden ist. Jetzt bin ich schon gespannt, was mit ihr passiert ist. Wahrscheinlich hat Bauer Mersengelt sie geschlachtet, aber vielleicht gibt sie ja auch Milch für drei? Oder ist's ein Zeichen der Dämonen? Wäre es doch schon morgen früh. Ich kann es kaum erwarten...“

-Wirgo, Bauernjunge im Hinteringvalschen

Dort, wo gut organisierte Botenreiter und Postkutschen rar sind, kommt dem Fahrenden Volk eine große Bedeutung zu. In Nostria sind es die Lumpenhändler, die das Straßenbild prägen. Mit ihren klapprigen Leiter- oder Kastenwagen fahren sie über die lehmigen Straßen von Dorf zu Dorf. Zumeist sind ihre Wagen gefüllt mit wertlosem Tand: alte Kleidung, ausgetretene Lederschuhe, Kreidestummel, stumpfe Waffen. Wahrlich, ein großes Geschäft kann man bei ihnen nicht machen. Trotzdem sind die fahrenden Händler gern gesehene Gäste, da sie Geschichten aus fernen Landstrichen mit ins öde und harte Dorfleben bringen. So ist ihre Ankunft eine willkommene Abwechslung für jeden Bauern, der Tag um Tag nur seine Scholle sieht.

Lumpenhändler sind die klassischen Informanten abseits der großen Städte. Bei ihnen kann man die neuesten Geschichten hören,

ob nun aus dem Nachbardorf oder von weit entfernt. So auch die Mythen und Sagen anderer Regionen, die sie des Abends am wärmenden Feuer im Kreise der Dörflern vortragen. Kaum ein Mann oder Frau wird als herumfahrender Händler geboren, häufig ist es eine Laune des Schicksals, die sie von zuhause fortreibt. Viele bleiben zeitlebens ohne feste Bindung, sollten sie aber den Traviabund vollziehen, so versuchen sie zumeist auch, ein festes Heim zu finden, denn ihr Gewerbe reicht schon kaum aus, um eine Person durchzubringen. Auch wenn immer mal wieder ein Landesherr gegen sie vorgeht und ihr Treiben als unehrlich brandmarkt, so sind sie doch bei der Obrigkeit besser gelitten als andere Fahrende wie Bänkelsänger, Scharlatane und Quacksalber. Und nicht selten sind Lumpenhändler selbst Auftraggeber für wagemutige Recken. Schließlich findet sich auf ihren Kutschen nicht selten ein altes Buch, das sich nicht öffnen lässt, ein Amulett, das wenn man es nur leicht berührt, zu leuchten beginnt oder ein Brief, den ein toter Wanderer am Wegesrand bei sich trug und der jetzt zu seinem Bestimmungsort gebracht werden muss.

Fenn Huchsvell – ein Lumpenhändler

Die Töpfe scheppern, die Räder knarren laut über die steinige Straße und über allem Gurren die Tauben – so hört es sich an, wenn Fenn Huchsvell mit seinem bunt bemalten Kastenwagen von Dorf zu Dorf zieht. Die beiden wohlgenährten Zugpferde Ruta und Raul ächzen schwer unter der Last des voll gepackten Wagens. Ein paar Meilen fahren, einen Tag Pause – an diese Regel halten sich fast alle Lumpenhändler. Sie machen es Fenn Huchsvell gleich, einem Mann in den Mitvierzigern, schlank und groß. Obwohl er seinen Leib nur in einfache Fuhrmannstracht hüllt, ist sein Äußeres stets gepflegt, das blonde Haar ordentlich auf Schulterhöhe geschnitten, das Gesicht rasiert und die Nägel sauber. Das einzige Schmuckstück, das er um den Hals trägt, ist ein silberner Fuchs. Kein Wunder, denn Phex ist der Schutzgott der umherziehenden Lumpenhändler. Seine freundlichen graublauen Augen blicken jeden Fremden aufmerksam und neugierig an. Neben sich auf dem Kutschbock



steht zumeist ein großes Fass Bier. Die Zahl derjenigen, denen er begegnet, ohne sie zu kennen, nimmt stetig ab. Schließlich durchreist Fenn Nostria bereits seit vielen, vielen Jahren. Er kennt fast jeden Stock und Stein, kennt Ammen, Bauern und Ritter. Gerade deshalb nimmt er gerne Wanderer ein Stück des Weges mit, trinkt mit ihnen und lässt sich Geschichten erzählen. In fester Begleitung reist Fenn jedoch fast nie. Seine Freunde sind die Tauben, die in einem grob gezimmerten Schlag am Heck des Wagens gemütlich vor sich hin dösen oder um den Wagen fliegen. Ihnen erzählt er die Geschichten, Sagen und Neuigkeiten, die er auf seinem langen Weg

aufgeschnappt hat. Oder besser: er singt sie seinen gefiederten Liebsten vor:

„Über Stock und über Stein
das ist der Weg, der soll es sein.
Stetig, stetig geht's voran
mal bergab und mal bergan.
Von Dorf zu Dorf, so ziehen wir
Überall wird Halt gemacht – das gute Bier.“

(gg/tzs)

Die Schuldnerbande

Ein Szenario für 3-5 unerfahrene Helden

Von Tahir Zia Shaikh und Julian Marioulas

Ort und Zeit der Handlung:

Nostria und Umgebung, Mitte Phex 1027 BF

Hintergrund

Seit Ende des Jahres 1026 BF/1880 d.U. kam es im Umland der nostrischen Hauptstadt vermehrt zu Überfällen auf Reisende, Händler und Adelsgesellschaften. Schon bald war allerorts von der Schuldnerbande und ihrem Anführer Jasper die Rede. Nach der Seuche in den Monaten Rondra und Efferd 1027 BF weitete Jasper seine Untaten auch auf die Hauptstadt aus und versuchte, dort einen festen Bandensitz zu errichten. Dabei geriet er schnell mit den Grünkappen aneinander, die ihn nach nur wenigen Tagen überwältigten. Danach lieferten sie Jasper der Stadtgarde aus, und er wurde im Schulturm der Stadt festgesetzt. Schon bald aber entkam er dank der Betörungskünste seiner Kumpanin Noraeth Windhuser und eines Handels mit dem Grolm Krum'pur.

Einstieg ins Abenteuer

Dieses Kurzabenteuer bietet Ihnen die Möglichkeit, die Helden an den Ereignissen teilhaben zu lassen, die den Räuberhauptmann Jasper aus Nostria fortreiben und ihn schließlich in die Waldwildnis am Ornib verschlagen. Das Szenario ist zwar für Einsteigerhelden ausgelegt, sie sollten aber eine erste Begegnung mit den Schuldnern überleben können. Da ein Teil des Szenarios in den weitläufigen Wäldern spielt, bieten sich Helden wie Jäger, Kundschafter oder Hexe gut an. Zumindest ein Held sollte einen guten Leumund besitzen oder von Stand sein, damit die Anwerbung durch den Majordomus erfolgen kann. Überwiegend städtisch geprägte Helden, sei es der Streuner oder der stets um ein gutes Aussehen bemühte Höfling, dürften im ersten Teil glänzen, dafür aber in der Wildnis Schwierigkeiten haben. Wie die Gruppe letztlich nach

Nostria gelangt ist nicht von Relevanz. Sorgen sie nur dafür, dass die Helden im Phex 1027 BF im Hotel *Nostrischer Hof* verweilen.

Andere Wege ins Abenteuer

- * Die Helden werden auf ihrer Reise durch Nostria Zeuge oder Opfer des neuesten Raubzugs der Schuldner. Ob sie nun aus Gerechtigkeitsinn, Ehrgefühl oder aus der Notwendigkeit, ihr gestohlenen Gut wiederzugewinnen handeln, hängt von Ihrer Spielrunde ab. Bestimmte Charaktere neigen dazu, einen höheren Grad an Motivation zu fordern. Sorgen Sie aber dafür, dass die Helden keinen unnötig großen Groll gegen Jasper persönlich hegen, damit sie ihm später hilfreich zur Seite stehen können.
- * Als Abschluss ihres letzten Abenteuers werden die Helden von einem Haufen übereifriger Königlicher Gardisten verdächtigt, mit der Bande im Bund zu stehen. Jetzt müssen sie beweisen, dass dem nicht so ist und die Schuldner überführen.
- * Die Krönung der neuen Königin gibt Helden sicherlich Argumente, das abgelegene Nostria zu besuchen. Gerade nach der Seuche gibt es genügend Gründe, mal ‚nach dem Rechten‘ zu schauen.

Anwerbung

Die Helden werden vom Königlichen Majordomus Toran vom Lichte persönlich im Hotel Nostrischer Hof angesprochen. Er führt sie in einen vornehmen Salon, die Schankmaid des Hauses bringt Gebäck und Tee. Sobald die Atmosphäre entspannt ist, kommt der Majordomus zum Thema und bittet die Helden, im Namen der Königin nach einem flüchtigen Verbrecher zu suchen. Es handele sich um Jasper den Schuldner, der in den letzten Monden immer häufiger Überfälle auf Bürger und Adel begangen hat. Obwohl man sei-



Aus der Redaktion

ner bereits habhaft war, entfloher der gewitzte Wirrkopf dem Schuldturm Nostrias und verschwand in den weiten Wäldern. Seither sind drei Wochen vergangen, und schon wurde von neuen Überfällen im Umland der Stadt berichtet. Die Königin hoffe, mit Hilfe der Helden dem berüchtigten Räuberhauptmann endlich das Handwerk zu legen. Sie ist sich im Klaren, dass ihre Gardisten mit dieser Aufgabe überfordert sind und setzt nun alle Hoffnungen in fremde Hände. Sollten Ihre Helden Ausrüstung benötigen, wird das eine oder andere Hilfsmittel bereitgestellt.

Erste Ermittlungen

Vermutlich werden Ihre Helden als erstes versuchen, in der Stadt Informationen zu sammeln. Da es bekanntlich nicht vorhersagbar ist, an wen genau sie sich wenden, hier eine Auswahl möglicher Ansprechpartner. Für die weitere Ausgestaltung der Stadt empfiehlt sich die Beschreibung Nostrias in *UNTER DEM WESTWIND*. So ist natürlich im Umfeld der Grünkappen einiges zu erfahren, nur ist schon der Versuch, mit ihnen in Kontakt zu treten, kein Zuckerschlecken. Die städtische Verwaltung hingegen ist froh, dass Jasper kaum mehr in der Stadt aktiv ist und kümmert sich wenig um die Angelegenheit.

Lübbert Ochsenchenk, Hauptmann der Stadtgarde

Der stets überarbeitete Hauptmann der Stadtwache ist ein Veteran der unzähligen Grenzkriege mit Andergast, dessen Zornesfalte sogleich die Aufmerksamkeit eines jeden Betrachters auf sich zieht. Übelgelaunt, wie es seine Art ist, wird er den Helden im Verlauf des Abenteuers keine große Hilfe sein. Wenngleich er ihre Ziele offiziell begrüßt, kann sich Lübbert schon jetzt genau ausmalen, welchen Schmähungen er und seine Truppe wieder mal ausgesetzt sein würde, sollten die Helden ihr Vorhaben erfolgreich zu Ende führen, waren sie doch außer Stande, Jasper und seine Bande aufzuspüren. Lübbert wird den Helden zwar keine (größeren) Steine in den Weg legen, aber jede ihrer Bewegungen misstrauisch beäugen. Sollte er eine Möglichkeit sehen, den Erfolg der Helden für sich verbuchen zu können, wird er sie nutzen. Die meiste Zeit hängt er misstrauisch in der *Flinken Flunder* herum.

Gaspario Syffersen, Goldschießer und Hehler

Der rundliche Mittfünfziger mit der altersbedingten Halbglatze ist Jaspers erste Adresse um Beute loszuschlagen. Gaspario kennt kaum Skrupel, wenn es um die Vermehrung seiner geliebten Golddukaten geht und ist darum mehr als willig, Jaspers Waren zu einem guten Preis anzunehmen. Er ist aber schon nach leichter Einschüchterung bereit, alles über seine Verbindung zu dem Schurken auszuplaudern. Wo genau sich dieser aufhält, vermag auch er nicht zu sagen. Jasper soll aber über ein Versteck im Wald verfügen, das er zwischen seinen Raubzügen regelmäßig aufsucht. Wenn die Helden geschickt vorgehen und ihm versprechen, dass er ungeschoren davon kommt, ist er einverstanden, Jasper bei seinem nächsten Besuch zu verraten, so dass sie ihm unbemerkt in sein Waldversteck folgen können. Gasparios ‚Schmiede‘ ist im *Alten Zeughaus* der Stadt untergebracht.

Die Schattenbörse

Sollten die Helden auf die Idee kommen, den örtlichen Phex-

Geweihten zu befragen, stehen sie erst einmal vor dem Problem, diesen zu finden, hat der Tempel doch keinen dauerhaften Standort. Es gilt nun, den fahrenden Wagen des hiesigen Vogtvikars Melsarion Kustodis aufzuspüren. Melsarion ist von kräftiger Statur, trägt einen Schnauzbart und hat funkelnde, helle Augen, die zwischen seinen immerroten Wangen hervorblitzen. Er verzichtet gerne auf konventionelle Anreden und Höflichkeitsfloskeln, besonders Fremden tritt er aufgeschlossen und interessiert entgegen, so auch ihren Helden. Seinen fahrenden Tempel bezeichnet Melsarion gerne als *Schattenbörse*. Hier wird stets gehandelt – weniger mit Geld als mit Informationen. Seien es die neuesten Gerüchte vom Hofe, aus der Provinz oder gar geheimnisvolles Wissen längst vergangener Tage. Obwohl Melsarion bevorzugt die Küste und die Tommellande bereist, ist er so auch über Neuigkeiten aus fernen Teilen „Liebnostrias“ im Bilde. Selbstverständlich ist Melsarion bestens über die Aktivitäten von Jasper unterrichtet, spendet dieser doch dem Phex jedes Mal einen nicht unerheblichen Teil seiner Beute. Genauso selbstverständlich wird er den Helden keine Informationen über Jasper und seine Truppe zukommen lassen. Einem geschickten Helden mag es vielleicht (!) gelingen, durch kluges Fragen etwas über Jaspers Helfershelfer in der Stadt heraus zu finden.

Im Schuldturm

Nachdem die Helden begonnen haben die ersten Spuren aufzunehmen, wird schnell ersichtlich, dass Jasper und seine Bande sowohl in der Stadt, als auch außerhalb Hilfestellung genießen. Nur so ist zu erklären, wie er dauernd in die Stadt und wieder hinaus gelangen kann. Es gilt nun zuvorderst, diese Helfershelfer aufzuspüren und zu überführen.

Schließlich ist im Schuldturm einiges zum Tathergang zu erfahren. Der am Tag von Jaspers Flucht wachhabende Gardist Tomelio Urdinger verbringt inzwischen die meiste Zeit mit dem Saubermachen der Latrinen. Unter dem Versprechen, nichts an Hauptmann Ochsenchenk zu verraten, weiß er schamvoll zu berichten, dass eine junge hübsche Dame (Noraeth) ihn mit einem Haufen von Fragen zur Stadtgarde für einige Zeit abzulenken wusste, und kurz darauf Jasper verschwunden war. Die Beschreibung Noraeths trifft ziemlich genau auf die Schankmaid zu, der die Helden im *Nostrischen Hof* begegneten.

Zurück im Nostrischen Hof

Jaspers Verbindung in der Stadt ist die Schankmaid Noraeth Windhuser, die im *Nostrischen Hof* arbeitet und ihn so über die Absichten der Helden informieren kann. Sie ist es auch, die ihn regelmäßig im Heuwagen unbemerkt an den Torwachen vorbei in die Stadt schleust. Nur so ist er in der Lage, seine reichhaltige Beute in Brand und Geschmeide umzusetzen. Vorwürfe der Mittäterschaft wird Noraeth von sich weisen. Einem besonders einfühlsamen Helden mag es aber gelingen, ihr das ein oder andere abzuschwatzen. Sie gibt dann zu verstehen, dass Jasper eigentlich schon lange mit dem Schurkendasein brechen will, was ihm aber aufgrund seiner Bekanntheit wohl auf ewig verwehrt bleiben wird. Wenn die Helden es gar schaffen, ihr Vertrauen zu gewinnen, wird

sie ihnen auch von dem unterschriebenen Schuldschein erzählen, mit dem Krum'pur Macht über Jasper ausübt. Wenn die Helden geduldig abwarten, können sie Noraeth auf ihrem Weg ins Versteck der Bande folgen (dies kann aber auch erst nach einigen Tagen geschehen). In diesem Fall werden sie von Jasper in Lager Nähe überrascht, der ihnen, so er von der Aufrichtigkeit der Helden überzeugt, hernach von seinem Problem erzählt und um ihre Hilfe bittet.

Der Weg in den Wald

In der zum Teil unüberschaubaren Wildnis der nostrischen Lande steht Jasper der verschlagene Krum'pur zur Seite, ein erfahrener grolmischer Späher und Magiedilettant, der nach einigen Untaten in Greifenfurt bei den Spießgesellen Jaspers unterkam. Mit seiner Hilfe gelang es dem Räuberhauptmann, seinen Häschern über einen Götterlauf immer wieder zu entschlüpfen. Er ist inzwischen auch die treibende Kraft in den Reihen der Schuldner und der eigentliche Gegenspieler der Helden, zwingt er doch Jasper mittels eines mit Blut unterschriebenen Schuldscheins zu immer waghalsigeren Unternehmungen. Bisher ist es Jasper nicht gelungen, den magischen Fokus in die Finger zu bekommen, da ihn der Bann davon abhält, Krum'pur zu wehren. Sein Stolz und seine Reputation dagegen verhindert, dass er der Bande von dem Schuldschein erzählt.



Toran vom Lichte

Mögliche Zufallbegegnungen

Während der Reise bietet sich die Möglichkeit, ihre Helden in das Flair des nostrischen Landes einzuführen. Es regnet unentwegt, kaum eine Menschenseele verirrt sich bei diesem Wetter unnötig ins Freie. Und wenn doch, dann kann man sicher sein, einen der grummeligen Köhler, verlumpten Vaganten oder einsamen Fischer zu begegnen. Hier zählt allein das Recht des Stärkeren. Und ein jeder nennt das sein Eigen, was er mit dem Schwert oder dem Dreschflegel in der Hand verteidigen kann. In den Weiten der Wälder gibt es viele bisher kaum erforschte Gebiete, in denen immer wieder geheimnisvolle Kreaturen hausen können. Besonders tückisch, aber auch sehenswert sind die vielerorts anzutreffenden Hexenlöcher, aus denen dunstartige, grünliche Nebelschwaden aufsteigen und in denen der unvorsichtige Wanderer langsam, aber beständig zu versinken droht.

Waldgeister

Bei ihrem Weg durch in der Wildnis mag den Helden durchaus einer der geheimnisvollen Waldgeister begegnen. Wie sich dieses Zusammentreffen gestaltet, hängt stark vom bisherigen Verhalten der Helden ab. So sie umsichtig vorgehen und den Wald nicht unnötig schädigen, z.B. Feuerholz vom Boden sammeln, etc., wird ihnen der kauzige Forsthüter vielleicht gar helfend zur Seite ste-

hen. Sollten die Helden aber rücksichtslos ihren Weg durch die zum Teil unberührte Landschaft bahnen, erweist sich der Waldgeist als rachsüchtiger Quälgeist, der jeden Frevel an ‚seinem‘ Wald unbarmherzig verfolgt. Folgen können wohlmöglich eine gerissene Bogensehne oder ein flinker Difar sein und richtet sich nach dem Schaden am Wald. Lebensgefährlich sind die Attacken nicht, wohl aber unliebsam und nervenaufreibend, schrecken die Dryaden doch auch vor einer längeren Verfolgung nicht zurück. Dies mag auch eine Möglichkeit für den Meister sein, unliebsame Ausrüstungsgegenstände ihrer Helden loszuwerden und ihnen den nötigen Respekt vor der Umwelt zu vermitteln.

Das Versteck der Bande

Durch unwegsames Gelände führt der Weg die Helden an der Küste entlang zu einem Wald aus Fichten und Eichen, der sich nach einiger Zeit sehr verdichtet (auf den Karten ‚Nordwest-Aventurien‘ und ‚Das Fürstentum Albernia‘ nordwestlich von Nostria-Stadt an der Straße nach Trontsand). Ob sie nun Noraeth heimlich folgen, oder aber selbst den Weg zum Versteck gefunden haben, spielt keine Rolle. So oder so werden sie am zweiten Tag bei Einbruch der Dämmerung den Schlupfwinkel erreichen. Dort aber sehen sie sich einem Dutzend Halunken gegenüber, die sie nur schwerlich mit Gewalt niederringen können. Jetzt gilt es einen findigen Weg zu beschreiten, Jasper von seinen Kumpanen zu trennen. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden sich der Sache selbst annehmen und

nicht in Nostria Hilfe anfordern.

Hinter dichtem Gestrüpp liegt gut verborgen eine kleine Lichtung, die Jasper und seiner Truppe derzeit als Hauptquartier dient. Neben einer kleinen Holzhütte stehen hier einige braune Leinenzelte, vor denen Männer, Frauen und sogar Kinder sitzen. Seile führen zu versteckten Wohnbereichen in den Baumkronen und immer wieder sieht man eine Gestalt behände den Baum emporsteigen. Etwas abseits gelegen und von zahlreichen Sträuchern flankiert, zeichnet sich der steile Eingang einer natürlichen Höhle ab. Hier befinden sich neben dem Beutegut, welches die Bande nicht problemlos in Nostria umschlagen konnte, auch die Wohnstätte Krum'purs. Ziel der Helden ist es, in diese Höhle zu gelangen, um Jaspers Schuldschein an sich zu bringen.

Es ist jedoch nicht auszuschließen, dass Ihre Helden, beim Anblick der Räuber alle Vorsicht fahren lassen und sich der Bande offen entgegen stellen. Dies wäre sehr gefährlich, würden doch die Helden im darauf folgenden Kampf vermutlich unterliegen. Sollten sie jedoch offensichtlich im Besitz des Schuldscheins sein, wird sich Jasper augenblicklich auf die Seite der Helden schlagen, sieht er doch in ihnen die letzte Möglichkeit, seiner unliebsamen Situation zu entkommen.



Das Finale

Wenn die Helden in der Lage sind, den Schuldschein in ihre Hände zu bringen, ist das Ende des Grolms abzusehen. Er wird versuchen zu fliehen, sobald er eine Chance dazu erhält. Kann er den Helden nicht entkommen, wird er bis zum Schluss kämpfen und dabei jeden schmutzigen Trick und jedes greifbare Hilfsmittel einsetzen, um doch noch zu entkommen. Dabei schreckt er auch vor Kratzen und Beißen nicht zurück. Es mag durchaus sein, dass sich ein Streit zwischen den Räubern ergibt, so dass sich einige auf Seiten der Helden schlagen, andere dagegen Krum'pur folgen. Sobald der Kampf vorüber geht wird Jasper seine gesamte Eloquenz aufbieten (und seinen Charme gegenüber einer weiblicher Heldin ausspielen?) und sich aufrichtig

dankbar zeigen. Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden mit Jasper Freundschaft schließen und ihm die Freiheit schenken. Sollten sie ihn dagegen gefangen nehmen, wird er nach einigen Wochen erneut ausbrechen. Schon bald wird er sich dazu entschließen, sein Glück am anderen Ende des Königreiches zu versuchen und die Bande neu aufzubauen.

Toran vom Lichte zeigt sich über den Ausgang der Ereignisse wenig erfreut, denn was die Helden ihm auch erzählen, Fakt ist, dass Jasper entkommen konnte. So bleibt eine materielle Belohnung aus. Trotzdem konnten die Helden einige Erfahrungen sammeln und so empfehlen wir 150 - 200 AP und spezielle Erfahrungen auf Gassenwissen, Fährtensuchen oder andere passende Talente.

Dramatis Personae

Toran vom Lichte, Königlicher Majordomus

Der mittlerweile in Ehren ergraute Majordomus erweist sich zunehmend als Glücksgriff für die angeschlagene Bürokratie in Nostria, die in den letzten Jahren immer ungenierter um sich ge-griffen hat. Vormalig unter König Kasimir als Hoher Herold oft in den nostrischen Landen unterwegs, schenkt ihm auch Königin Yolande das Vertrauen. Der kleingewachsene Höfling mit dem ständig währenden Lächeln eines tulamidischen Basarverkäufers und den listig blitzenden Augen verdankt seinen rasanten Aufstieg der prächtig gewobenen Fassade eines großväterlichen Freundes. So mimt er lediglich den unfähigen Geck, der von allen belächelt wird, dahinter verbirgt sich jedoch ein messerscharfer Verstand ohne jede Skrupel. So ist er zwar Königin und Vaterland treu ergeben, doch in der Wahl seiner Mittel ist der Mann mit dem kunstvollen Bakkenbart wenig zimperlich.

Noraeth Windhuser, Schankmaid

Die junge und hübsche, wenngleich nicht besonders kluge Schankmaid hat ihr Herz schon früh an den einnehmenden Beutelschneider Jasper verloren. Anfangs beschenkte er sie mit Schmuck und Geschmeide, das er auf seinen Raubzügen erbeutet hatte, später zog er sie immer tiefer in seine Machenschaften hinein. Sich anfangs in der Rolle der beneideten Räuberbraut wohl fühlend, folgte sie Jasper bereitwillig auf seinem Weg. Erst als die Aktionen der Schuldner immer brutaler und gefährlicher wurden, keimten Zweifel in ihr auf. Seit kurzem versucht sie vergeblich, Jasper zur Umkehr zu bewegen. Auch nach seiner Flucht trauert Noraeth ihm nach und spielt mit dem Gedanken, das Leben in der Hauptstadt aufzugeben und ihm ins Ungewisse zu folgen.

Jasper, genannt ‚Der Schuldner‘

Als Sohn eines Schäfers 1000 BF in Trontsand geboren, geriet der naive, strohblonde Wirtkopf mit den strahlend blauen Augen schon früh auf die schiefe Bahn. Um das luxuriöse Leben zu finanzieren, nach dem er stets strebte, verschuldete er sich immer weiter, bis er dazu übergang, heimkehrende Marktbesucher um ihre

Habe zu erleichtern. Nachdem er von Königlichen Gardisten festgesetzt wurde, gelang ihm eine aufsehenerregende Flucht aus dem Schuldturm der Stadt. Seither erreichen seine Raubzüge ganz neue Dimensionen.

Herausragende Eigenschaften:

MU 14, CH 14; Gutaussehend, Glück; Eitelkeit 8, Goldgier 8

Herausragende Talente:

Schlösser knacken, Singen, Taschendiebstahl

Kampf-Sonderfertigkeiten:

Aufmerksamkeit, Finte, Schnellziehen, weitere nach Meisterentscheid

Krum'pur

Der für einen Grolm ungewöhnlich kämpferische Krum'pur hat es auf dunklen Wegen geschafft, Jasper einen mit Blut unterschriebenen Schuldschein abzuhandeln. Nur mit diesem Pfand erklärte sich Krum'pur bereit, Jasper bei seiner Flucht zu unterstützen. Der unbekümmerte Jasper willigte ein und ist seitdem gezwungen seinen Befehlen folgen. Der gerissene Grolm stammt ursprünglich aus dem Finsterkamm, musste aber wegen seiner verbrecherischen Umtriebe fliehen. Mit der Hilfe von Jaspers Bande hat er es zu einem ansehnlichen Vermögen gebracht.

Herausragende Eigenschaften:

KL 13, GE 14, KK 11; Gefahreninstinkt; Goldgier 7

Herausragende Talente:

Fährtensuchen, Rechnen, Sinnschärfe

Kampf-Sonderfertigkeiten:

Ausweichen II, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag, weitere nach Meisterentscheid

Besonderheiten:

Krum'pur beherrscht grolmische Magie, insbesondere die Merkmale Objekt, Herrschaft und Eigenschaft. Seine AE beträgt 25. Informationen zur grolmischen Repräsentation sind in **MWW S. 120-121** zu finden.

Wandel um Storsjen

Im Heimatdorf der Blitzspötter kam es in den letzten Monden zu einigen Veränderungen. Doch nicht nur Gutes gibt es zu berichten, denn ein wüster Streit zwischen den Storsjern und Muryt musste gar vor den Jarl getragen werden, und dessen Richtspruch wird die Verhältnisse im Merektal nachhaltig beeinflussen.

Doch lassen wir den Storsjer Skalden, Bjarni Bjarnildasson, berichten, was sich in Storsjen und im Jarltum Njuronsgard zutrug:

Heimkehr der Herferder und Wahl des Hetmanns

„Aus dem Norda und dem Reich der Eishexe kehrten wir heim. Lange hatte unsere Fahrt gedauert, und viele unserer Rekker hatten im Eis den Tod und in Ifirns Ozean ihr Grab gefunden, die anderen waren von den Strapazen und ihren zum Teil schweren Verletzungen gezeichnet. So fehlten uns einige Hände auf der Örnsvinge, was unsre Fahrt verzögerte, und wir erreichten erst zu Beginn des Sturmmondes den Hjaldingolf und die Mündung des Merek. Nicht später hätte unsere Heimkehr erfolgen dürfen, denn nur wenige Tage darauf fiel der erste Schnee und Eis bildete sich am Fluss, die Fahrt merekaufwärts wäre unmöglich gewesen.

So aber kamen wir, die wir die Herferd überlebt hatten, bald darauf in Storsjen an, und, da uns die Nachricht unserer Rückkehr vorausgeeilt war, wurden wir mit einem stürmischen Fest begrüßt. Doch nicht nur unsere Heimkehr wurde gefeiert, wir gedachten auch der gefallenen Brüder und Schwestern. Viele Geschichten aus ihrem Leben waren in den Hallas und um die große Feuerstelle am Flusshafen zu hören, doch über keinen anderen wurde so viel geredet, wie über unsere gute Hetfrau Asgrima. Nicht nur ihr Opfer im Kampf gegen die Höllenhunde der Eishexe, auch all ihre früheren Taten lobten wir, war sie

es doch, die uns jene Stellung in der Region und unter den Ottajaskos unseres Volkes sicherte, die wir heute einnehmen. Manch ein Fass wurde auf ihr Wohl an-

mer noch um sein Leben rang. So waren nun auch Geschichten von jenen Rekkern und allerlei Gerüchte um die Schlacht und die Lage in Albernia zu hören.



Zur Mittagsstund' des nächsten Tages wurden wir in der Halla der Arinbeornsons, Asgrimass Sippe, die seit der Gründung der Blitzspötter deren Hetmann stellt, zusammengerufen, und Isliva, die Swafnirsdiaarin, verkündete, dass es gelte einen neuen Hetmann zu wählen, auf dass die Blitzspötter nicht ziel- und orientierungslos der Dinge harrten, die da kommen würden. Ich trug die alten Texte vor, die seit den Tagen unserer Vorfäter regelten, wie solch eine Wahl abzulaufen hatte, dann forderte Isliva die Blitzspötter auf, Vorschläge einzubringen, wer sich denn als Hetmann eignen würde.

geschlagen, manch ein Thin auf sie geleert, und selbst jenen Blitzspöttern, die ihr Tun zeitlebens oft bemängelt hatten, stiegen beim Andenken an sie die Tränen in die Augen.

Auch uns Heimkehrende erwartete bittere Kunde: das thorwaler Aufgebot in Albernia hatte in der Schlacht am Rodasch schwere Verluste hinnehmen müssen. Lialin Korsbörn war gefallen, und auch von den anderen sechs Blitzspöttern, die Invher zur Hilfe geeilt waren, hatten nur die Askrasson-Zwillinge überlebt, von denen der schwer verwundete Eirik im-

„Valadur Asgrimasson!“ So tönten die Rufe aus den Reihen der Skipmader, und wie aus einer Kehle riefen sie den Namen des älteren Sohnes der Hetfrau. „Asgrima hat ihn seit Kindesbeinen auf diese Aufgabe vorbereitet, er weiß die Skeidh zu führen und die Rekker zu leiten. Er kennt die Bräuche und Gesetze die uns seit Hunderten von Jahren gelten, er kennt die anderen Hetleute Thorwals und weiß mit welchem wie umzugehen ist.“ Der Alte Faenwulf war's, der so sprach. Jahrelang war er mit Asgrima gefahren, und er



wusste wie wohl kein Zweiter, was sich die Hetfrau für die Zukunft der Ottajasko gewünscht hatte.

„Valadur? Kaum erinnere ich mich an seinen Namen!“ schallte es da aus dem Munde von Solvi Rotnase, dem Brauer und Schnapsbrenner. „Seit er auf Dere wandelt, fährt er mit seiner Mutter zur See! Das ist schön und gut für euch Skipmader, doch bedenket, dass kaum einer von acht Blitzspöttern zu euch zählt! Wir sind ein Binnendorf, unsere Ottajasko ist nicht, wie viele andere, zuallererst Schiffsbesatzung, sondern Dorfgemeinschaft, auch wenn wir uns aus Tradition *Ottajasko* nennen.“

Und so denke ich an das letzte Hjalding: wo war da Valadur? Der machte an der Seite seiner Mutter Jagd auf die Waljäger. Das ist ein guter Dienst an Swafnir, keine Frage, aber den besseren Dienst an der Gemeinschaft tat sein Bruder Garsvir, der vor den Hetleuten für die Blitzspötter und ihre Interessen eintrat. Und was war bei den Kämpfen um Muryt? Valadur war immer noch mit Asgrima unterwegs, doch Garsvir führte uns vor die Stadt und kämpfte an unserer Seite gegen die Utlagi.

So sage ich: ein Mitglied der Arinbeornson-Sippe soll's wohl sein, der unser neuer Hetmann werde, doch einer, der

die Sorgen und Probleme von sieben von acht Blitzspöttern kennt, und nicht einer, der gerade mal jedem achten ein Anführer sein kann! Garsvir Asgrimasson, stelle dich der Wahl, und meine Stimme hast du!“

Sofort nach Solvis Rede brach wildes Gezänk los, und Garsvir, der das Wort ergreifen wollte, schaffte es anfangs nicht, sich Gehör zu verschaffen. Erst als er einen irdenen Becher an der Wand zerschmetterte und dessen Inhalt und Scherben durch die Halla spritzten, verstummten die Zankenden.

„Ich sprach für euch auf dem Hjalding und ich führte euch in den Kampf gegen Thurske, das wohl. Und doch wünschte ich mir bei beiden Gelegenheiten, mein Bruder würde an meiner Stelle stehen. Ich kann und will nicht euer Hetmann sein, weil meine Mutter es anders wollte, und weil ich bei jedem Misserfolg das Gefühl hätte, ihr Andenken zu verraten. Nein, Valadur ist's, den ich selbst wählen werde, und dem ich folge, wohin auch immer er die Blitzspötter führen wird. Gern bin ich jenen unter euch, die dem Land näher sind als dem Meer, ein Sprecher und Vertreter vor dem Hetmann, doch jenes Amt ist nichts für mich, allein meine Zweifel verbieten es mir schon, mich der

Wahl zu stellen.“

Anerkennendes Gemurmel folgte, und da sich kein weiterer Blitzspötter der Wahl stellen wollte, rief nun Isliva die Versammelten auf, für Valadur die Hand zu heben, um ihm ihre Unterstützung zu versichern, und auch die Hände derer, die nicht zur See fahren, schnellten in die Höhe, als hätte es nie einen Zweifel gegeben.

So haben wir Blitzspötter einen neuen Hetmann, und sein Name ist Valadur Asgrimasson!

Sogleich begannen die Vorbereitungen für ein weiteres Fest, Valadur und seinem Bruder Garsvir zu Ehren, dessen Ansehen in den Augen vieler durch seine Bescheidenheit und sein so ernsthaft gelebtes Andenken an seine Mutter noch weiter gestiegen war. Frohen Mutes waren wir in den Abendstunden, denn einig standen wir hinter unsrem neuen Hetmann, und nichts, so schien es, konnte einer so starken Gemeinschaft zur Gefahr werden. So nahm die Feier bald überschwängliche Züge an, und im Gegensatz zum Abend zuvor, an dem auch die Trauer um die Toten in unseren Köpfen Platz fand, suchten wir an jenem Abend nur Freude und Zerstreuung.“

(am)

Streit mit Muryt und das Urteil des Jarls

„Auch als Swantew Bærjansson, der Sohn unseres Jarls und Hetmann von Calhis, mit einer Handvoll Jarlsrekker über die Aldiarbrücke ins Dorf geritten kam, luden wir ihn heiter und ohne daran zu denken, dass er schlechte Nachrichten bringen könnte, ein, sich in die Halla der Arinbeornsons zu setzen und mit uns zu singen und zu zechen. Jener aber schritt mit ernster Miene auf Valadur zu, der auf dem Platz der Hetleute saß, und sprach: „Höret, Blitzspötter, mein Vater schickt mich! Manch eine Klage ist bei ihm eingegangen über eure Bräuche, und die Diaren der Stadt Muryt fordern den Schiedspruch von Bærjan Runenhand, dem Jarl.“

Alle Versammelten sprangen auf, Rufe

der Empörung wurden laut, doch Valadur hob besänftigend die Arme, und als sich der erste Tumult gelegt hatte, lud er Swantew ein, sich zu setzen und genau zu erklären, was der Grund für die Klagen war.

So erklärte der calhiser Hetmann, dass am Tag zuvor eine Gesandtschaft der Bürger Muryts, namentlich jener, die mitteländischer Abstammung waren, unter der Führung der Travia-Geweihten jener Stadt, nach Calhis gekommen und vor den Jarl getreten war, um die Ottajasko der Blitzspötter zu verklagen: vor der Schlacht um ihre besetzte Stadt hatten die Rekker aus Storsjen um den Beistand der Geister gebeten und in einer vom Visendamader Thundjar geleiteten Zeremonie ein Kinds-

opfer dargebracht, wie es bei uns im Dorfe seit ältesten Zeiten Brauch und Sitte war (Anm. d. Red.: die Thorwal Standardarte berichtete in ihrer XXIV. Ausgabe). Nun bezichtigten uns die Mittelländer, die mit jedem Götterlauf mehr und mehr Einfluss in Muryt gewonnen hatten, finstere Magie zu wirken, gar mit Dämonen im Bunde zu stehen, jedenfalls aber gegen göttliche Gesetze zu verstoßen, und forderten vom Jarl, „mit harter Hand gegen das namenlose Pack“ vorzugehen, wie sie es ausdrückten.

Als wir diese Worte vernahmen, brach neuerlich ein Tumult los unter den Storsjern, manch einer griff gar nach der Waffe, und die Jarlskari bildete schon einen

Thorwal-Standardarte



Halbkreis um Swantew. Rufe wurden laut, dass diese Aussagen allein schon der Blutrache würdig wären, und dass man die Stadt auch ein zweites Mal stürmen könnte, wenn die feigen Bürger es darauf anlegten.

Valadur und Garsvir, aus deren Gesichtern das Blut gewichen war im Schrecken über diese Vorwürfe, schafften es jedoch, die erhitzten Gemüter zu beruhigen. So wurde vereinbart, dass man in zwei Wochen vor den Jarl treten wollte, zeitgleich mit den Klägern, auf dass jener über die Sache richten möge.

Und so reisten wir an jenem Tage nach Calhis, um uns den Vorwürfen zu stellen, klar zu zeigen, dass wir sehr wohl auf der Seite der Götterfürchtigen stünden, dass wir aber dennoch nicht von unseren Bräuchen, die hunderte von Jahren zählten, lassen wollten, nur weil unser Brauchtum den Mittelländern fremd war.

Eine kleine Gruppe war's die sich auf diesen schweren Weg begab: neben Valadur und Garsvir traten Thundjar, der Visendamader, Isliva, die Swafnirsdiaarin und ich selbst vor den Jarl. Begleitet wurden wir von fünf Rekkern der Thinkari, die eher den Rang des Hetmanns unterstreichen als uns wirklich beschützen sollten. Gerne wären mehr Blitzspötter mit uns gekommen, um „den abgehobenen Pfaffen unsern Standpunkt einzutrommeln“, wie es ein junger Veidimader ausdrückte, doch schnell war Firun dieses Jahr übers Land gekommen, und die frühe Kälte und der Mangel an Wild hatten nicht nur die Wölfe viel zu früh aus den Grauen Bergen herabsteigen lassen, auch einige Banden von Utlagi kamen aus den Schluchten und dem Seufzermoos um sich Vorräte zusammenzurauben. So hatte der Hetmann beschlossen, dass möglichst viele Klängen im Dorf bereitstehen sollten, sollte es hart auf hart kommen.

In Calhis angekommen, trafen wir alsbald auf die Gesandten der Hafenstadt: neben Traviadan und Jelisande, dem Vorsteherpaar des Travia-Tempels, die von einigen jüngeren Geweihten begleitet wurden, waren auch Mitglieder des Rates der Kaufherren und der greise Diar

Rondras, Valpor Ruben, angereist. Blanker Hass blitzte uns aus den Augen von so manch einem Muryter entgegen. Doch auch unter den Calhisern fand sich manch einer, der uns seltsame Blicke zuwarf oder gar offensichtlich aus dem Weg ging, die meisten jedoch begegneten uns wie immer – gab's doch kaum einen Calhiser, der keine Verwandten in Storsjen hatte und umgekehrt.

Also traten wir vor Jarl Bærjan *Runenhand* Hjaldarsson. Der Greis hieß uns wie auch die Gegenseite mit knappen Worten und ernstem Blick willkommen, und nachdem er uns in fast schon ritualisierter Weise die alten Gesetze zum Ablauf eines solchen Gerichtes vorgetragen und darauf hingewiesen hatte, dass alle Beteiligten während ihres Aufenthaltes in seinem Dorf und auf dem anschließenden Weg in ihre Heimatorte durch das Gastrecht geschützt wären, erteilte er das Wort den Anklägern, für die Traviadan, der Traviasdiar sprach:

„Jarl Bærjan und ihr Njurungarder, höret unsere Klage: Wir alle sahen die Ottajasko der Blitzspötter, allen voran jenen Druiden und den jungen Garsvir, wie sie vor den Toren Njurungards ein unschuldiges Kind töteten, und sie taten dies auf bestialische Weise und im Ablauf einer Andacht für die Zwölfe gleich. Jene aber würden ein solches Opfer von Blut niemals gutheißen! Sinn dieses Opfers war die Beschwörung von Kräften, welche nicht alveranischen Ursprungs, sondern den Menschen und ihrer Welt ganz und gar Feind sind, Mächten der Sphäre des Chaos und der Dämonen. So wollen wir, die Geweihtenschaft der Stadt Muryt sowie der Rat eben jener Stadt, nicht rasten noch ruhen, bis dass diese Unsitte ein für allemal in diesem unserem Jarltum untergegangen, die Ottajasko der Blitzspötter auf einen den Zwölfgöttern gefälligen Weg zurückgeführt und die Schuldigen und Paktierer ihrer Strafe zugeführt sind, als da wären: Verbannung bis zu seinem Tode für den Druiden Thundjar, der das Kind tötete; zwölf Jahre Verbannung für Garsvir Asgrimasson, der das Opfer

unter seiner Führung zuließ und billigte; und sechs Jahre Verbannung für die Eltern des getöteten Mädchens, welche dieser grausamen Tat wohl zugestimmt hatten. Das und nicht weniger sind unsere Forderungen, bei der Herrin Travia!“

Als daraufhin unsere Seite das Wort erteilt bekam, sprach als erstes Hetmann Valadur: „Jeder der angeklagten Blitzspötter, und auch Thundjar der Druiden, steht unter meinem Schutz und dem unserer Gemeinschaft gleichermaßen, das sei vorausgeschickt. Keinen von ihnen will ich in eure Hände kommen lassen, niemals sollen sie verbannt sein, es sei denn ihr verbannt uns alle mit ihnen! Seit Generationen kämpfen unsre Leute für ihr bescheidenes Überleben am Rande des Seufzermooses, und genauso lange opfern wir den Geistern, auf dass sie uns milde gestimmt sind und uns nicht nehmen was wir zum Leben brauchen. Die Calhiser und auch der Jarl wussten dies wohl, auch vielen Murytern war's nicht unbekannt. Nun, da wir an eurer Seite gegen Thurske gekämpft, da wir unser Blut vergossen für eure Stadt und eure Freiheit, dankt ihr's uns so. Ich kann und will nicht wissen, was euch dazu trieb, ich sage nur: ihr seid scheinheilige, undankbare Menschen, denen wir keine Rechenschaft schulden! Niemals werden wir von unsren Bräuchen und Traditionen lassen, nur weil ihr reichen Handelsherren und ihr von euren Schäfchen gemästeten Pfaffen keine Ahnung habt vom harten Leben das wir zu führen haben!“

Immer lauter war der Hetmann geworden, sein Gesicht war rot und seine Hände zitterten, so aufgebracht war er von den Worten des Traviadan. Isliva, die Swafnirsdiaarin, legte ihm schließlich die Hand auf die Schulter und drückte ihn auf die Bank zurück, wohl um zu verhindern, dass Valadur noch beleidigender wurde. Sie war es auch, die als Nächste sprach, deutlich ruhiger zwar, doch wer sie konnte, sah ihr die gleiche Aufregung an, die auch die Söhne Asgrimas ergriffen hatte: „Einige Dinge gibt's zu berichtigen an der Anklage der Muryter: niemals wurden Dämonen beschworen, niemals wurde

Thorwal-Standardarte

Geschöpfen der Sphären des Chaos geopfert, und niemals solche Wesen verehrt in Storsjen oder von einem Blitzspötter. Nicht früher und nicht heute, mein Wort, euer Pfand. Und was das Opfern von Blut betrifft: wird dies nicht auch von der Runajasko betrieben? Werden nicht auch Schwüre vor den Zwölfen, vor Swafnir gar, mit Blut besiegelt? Fordert ihr nicht von jedem Gläubigen, den letzten Blutstropfen zu geben, im Kampf gegen die Dämonen? Meine Ottajasko opfert den Geistern, und mit der Geister Hilfe steht sie den namenlosen Schrecken gegenüber, die im Seufzermoos auf unsre Seelen lauern. Was ist das anderes als der aufopferrnde Kampf, das Opfer unsres Blutes, im Sinne der Götter?“

Daraufhin sprangen wiederum Muryter auf und schrieten ihre Vorwürfe durch die Halla, dann die Unsren, die sich genauso lautstark eben dieser Vorwürfe erwehrt, und der Streit wogte hin und her, bis Bærjan schließlich einschritt:

„Ihr Njurungarder, hört mich an! Ich kann nicht die Blitzspötter allesamt verbannen, denn sie tun, was sie seit jeher taten, und sie tun es mit besten Absichten, nach bestem Wissen und Gewissen. Mit Sicherheit stehen sie nicht mit Dämonen im Bunde, und das wäre wohl der einzige Grund, den ich mir vorstellen könnte, über eine ganze Ottajasko die Verbannung zu sprechen. Die einzelnen Angeklagten wollen sie aber nicht herausgeben, von der Bestrafung jener wollen andererseits die Muryter nicht abweichen. Ich kann aber auch nicht die Muryter, die Geweihten gar, unbeachtet lassen, denn ihre Klagen, auch wenn sie manch ein Missverständnis enthielten, sind doch in ihrem Kerne wahr und berechtigt. Was also soll mein Urteil sein?“

Da trat eine Gestalt aus dem Schatten im hinteren Teil der Halla, in einen dicken Umhang gehüllt und die Kapuze tief ins Gesicht gezogen. Der Unbekannte, an der Statur war wohl zu erkennen, dass es sich um einen Mann handelte, schritt auf Jarl Bærjan zu. Die Jarlsrekker hielten ihn wohl kurz an, doch nach kurzem Gemurmel und nachdem sie einen Blick unter

seine Kapuze geworfen hatten, wurde die Gestalt durchgelassen, und, beim Hetmann angekommen, stellte er sich hinter diesen, ohne sich uns zu erkennen zu geben, während Bærjan wieder das Wort ergriff:

„Ihr Muryter, ihr Diaren, seid ihr's denn zufrieden, wenn ich Storsjen vom Jarltum Njurungard löse, auf dass es keine Verbindung mehr gebe zwischen euch und ihnen mit ihren Bräuchen?“ Lauter Widerspruch kam von unsrer Seite, doch der Jarl hob beschwichtigend seine zitternde Hand, und wir, die wir ihn als sehr klugen und umsichtigen Mann kannten, mussten uns in diesem Moment darauf verlassen, dass er wusste, was er tat.

Kurz berieten sich die Muryter, s c h l i e ß l i c h stimmten sie zu.

So wandte sich Bærjan an uns: „Und ihr, Blitzspötter, seid ihr einverstanden, wenn ihr weiter euren Bräuchen nachgehen könnt, beschränkt jedoch auf euer Dorf und dessen direkte Umgebung, und doch nicht recht- und heimatlos werdet?“

Was blieb uns anderes, als weiter auf unsren Jarl zu vertrauen und dieses Angebot anzunehmen, was auch immer er sich dabei dachte? So stimmten auch wir zu.

„So schwöret denn, dass ihr keine weiteren Feindseligkeiten aus diesem Grunde austragen wollt, dass keine Blutrache daraus erwachsen möge und dass Land und Wasser von keiner Seite und in keiner Weise genutzt werden, der andren zu schaden! Schwört dies bei den Göttern und bei eurer Ehre, das wohl!“

Und wir, wie auch die Gesandten

Muryts hoben die Hand zum Schwur, die andre legten wir auf das Schwert des Jarls, das uns sein Sohn Swantew hinhielt (der Jarl selbst war ja kaum noch in der Lage es zu halten).

„So lautet mein Urteil: das Dorf Storsjen und die Ottajasko der Blitzspötter sollen fortan nicht mehr zum Jarltum Njurungard zählen, der Aldiar sei die neue Grenze.“

Während die *Runenhand* so sprach warf der Unbekannte seine Kapuze zurück. Kaum wagten wir zu glauben was wir sahen: Lärk Reonson war's, der Jarl von Vaskr Højland und langjährige Handels- und Bündnispartner Asgrimas.

Bærjan sprach weiter: „In Richtung des Jarltums Vaskr Højland mögt ihr euch wenden! Ansonsten gelte der Schwur, und weh dem, der ihn bricht, der mag im Diesseits wie im Jenseits keinen Frieden mehr finden, bei Swafnir und den Zwölfen.“

Jarl Lärk war auf die Söhne Asgrimas zugeschritten, schüttelte ihnen nun die Hand, umarmte sie gar – der Wechsel in das neue Jarltum war vollzogen.

Wie sich später herausstellte, hatte Bærjan, der vorausgeahnt hatte, wie die Sache ablaufen würde, bereits im Vorfeld nach Jarl Lärk geschickt. So hatte er nicht nur ein weises und für alle Seiten annehmbares Urteil fällen können, sondern, schlau wie ein Fuchs, beiden Seiten auch noch den Schwur entlockt, keine weiteren Kämpfe, sei's mit dem Wort, sei's mit der Axt, um diese Frage zu führen.

Ein Hoch auf Jarl Bærjan Runenhand und ein Hoch auf das Jarltum Vaskr Højland, unsere neue Heimat, bei Swafnir!“

(am)





Der Winter in Thorwal

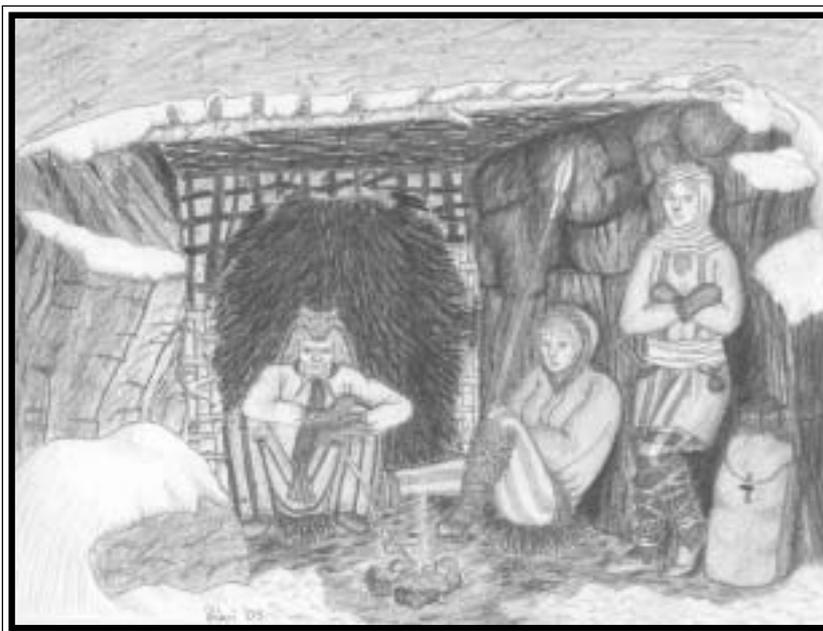
Schrecklich hat unser Land in diesem Jahr unter dem Winter zu leiden, so schrecklich, dass sich selbst die Alten nicht an etwas Vergleichbares erinnern. Aus vielen Gegenden gelangten seit den ersten Schneefällen keine Meldungen mehr in die Hjaldingstadt, und die Berichte, die bei uns eintrafen, können nur unvollständig wiedergeben, was Firun in diesen Monden über uns brachte. Und dennoch lassen uns allein die Begebenheiten, von denen wir Kunde erhielten, nicht nur vor Kälte erschauern und erstarren.

In einem Jolskrim irgendwo im nördlichen Thorwal

Die Familie saß dicht gedrängt um das winzige Kochfeuer inmitten des Jolskrims. Sie alle waren so dick in Felle gehüllt, dass man meinen könnte, eine Bärenfamilie vor sich zu haben und nicht Menschen. Sie froren erbärmlich. Obwohl die Familie zu den Reichen gehörte und sie sich einen Stall für das Vieh leisten konnte, befanden sich die Tiere mit im Wohnbereich des Jolskrims – man konnte auf ihre Körperwärme nicht verzichten. Die winzigen Fensterluken waren dicht verammelt und jede Ritze des Gebäudes mit Stroh und Mist abgedichtet. Der Rauch des Feuers fand keinen Abzug und die Luft war dadurch schneidend dick. Eine Unterhaltung war nicht

möglich, zum einen, weil beim Reden die Zähne klapperten und man kaum einen sinnvollen Satz über die Lippen brachte, zum anderen, weil immer irgendjemand laut Husten musste, entweder weil er erkältet war, oder weil der Rauch die Atemwege reizte. Meistens kam beides zusammen. Auch der gerade ein paar Monate alte Säugling gab ein heiser-krächzendes Husten von sich. Doch er wurde beständig schwächer. Nach einer Stunde verstummte er ganz. Die Eltern wechselten ein Blick und waren sich stumm einig. Sie würden das Kleine am nächsten Morgen zu seinen Geschwistern in den Stall le-

gen um sie alle gemeinsam im Frühling begraben zu können oder eine Feuerbestattung abzuhalten, wenn man es wieder wagen konnte Holz für andere Zwecke außer für das Heizen zu verschwenden. Sofern dann überhaupt noch jemand am Leben war.



Im Waskirer Hochland

Eine Dutzende Schlitten umfassende Karawane zog durch die schneebedeckten Hügel. Grimmig schauten die Kämpfer immer wieder zu den Hügeln und Baum- und Buschgruppen ringsum. Sie erwarteten jeden Augenblick einen Überfall. Und dies wo sie doch selbst gerade erst einen Hof überfallen hatten; nicht einer der Überfallenen blieb am Leben. Alles was vom Hof nutzbar war – vorwiegend warme Kleidung, Brennmaterial und Nahrung – wozu auch die geschlachteten Hofhunde gehörten – befand sich nun auf den Schlitten und türmte sich zu Bergen

hoch hinauf.

Laske hatte sich beim Kampf mit dem Hofbesitzer verletzt. Jeder wusste, dass dies sein Todesurteil bedeutete. Und tatsächlich brach er zusammen, lange bevor man zu Hause war. Obwohl noch Leben in seinen Augen flackerte, beraubte man

ihm seiner Kleidung und Fellstiefel. Nackt wurde er einfach liegen gelassen. Schon bald bedeckte eine dünne Schneeschicht seinen erkaltenden Körper. Der Anführer murmelte gefühllos: „Ein Esser weniger.“

Doch kaum war die nächste Hügelkuppe erklimmt und die Männer und Frauen vollkommen außer Atem, wegen der außerordentlichen Anstrengung in dem immer höher werdenden Schnee bergauf gehen zu müssen, da stoppte der kleine

Trupp. Rogur hatte Schatten gesehen, Schatten wie von großen Wölfen. Allerdings war er sich nicht sicher, bei dem Schneefall konnte man sich leicht irren.

Doch Rogur hatte sich nur in seiner Interpretation dessen, was er zu sehen geglaubt hatte, geirrt – da war tatsächlich etwas, wenn auch keine Wölfe. Noch grübelte Rogur darüber nach, was dort vorne auf ihn und seine Leute lauern mochte. Zwar hatte er die Bewegungen nicht mehr gesehen, zog aber trotzdem mit seiner behandschuhten Hand seine Orknase aus dem steif gefrorenen Gürtel. Ein rascher Blick auf seine Leute zeigte ihm, dass sie



es ihm gleichtaten. Da passierte es auch schon. Wie aus dem Nichts sprangen schlanke, aber dennoch muskelbepackte Tierleiber auf sie zu und binnen Sekunden richteten sie ein Massaker unter seinen Leuten an. Der Kampf dauerte nicht lange. Außer ihm hatten noch zwei weitere schwer verletzt überlebt. Von den anderen waren nur noch blutige Schleifspuren übriggeblieben – Schleifspuren die der Schneefall langsam verwischte.

Bevor Rogur bewusstlos wurde und in den weichen Schnee sank dachte er nur noch eins: „Säbelzahntiger? Hier?“

In Thorwal-Stadt

Aus dem Tagebuch des Nicolo de Tregese

5. HES: Gestern waren wir in die Stadt gekommen, um Vorräte einzukaufen, denn der Winter begann schon früh und es hieß, Olport wäre schon von einer Eisschicht umgeben.

5. HES Abends: Die Einkäufe waren getätigt, aber wir konnten noch nicht fort. Jurga wollte uns sprechen, um die Lage in Uddahjal zu erfahren. Sie war aber

ziemlich enttäuscht, als sie merkte, dass wir uns nicht ausfragen ließen. Ich hätte ihr ja gerne etwas über Marada erzählt, aber der grimme Blick meines Begleiters ließ mich verstummen.

6. HES: Wir sind gefangen! Nicht von Jurga, aber der Winter macht eine Heimreise unmöglich. Heute morgen waren sämtliche Häfen von einer dicken Eisschicht eingeschlossen. Die Rümpfe der Schiffe die nicht an Land gezogen worden waren, sind nun allesamt vom Druck des Eises zersplittert, im Kriegshafen üben sich Unverdrossene im Kufenlaufen auf der dicken Eisschicht.

19. HES Nachmittags: Es wird immer kälter. So kalt, wie ich es sonst nur aus dem Norden des Landes kenne. Dazu hat Schneefall eingesetzt, so dicht, dass man nur knappe 5 Schritt weit sehen kann. Der Schneefall dämpft die Gespräche der wenigen Passanten zu fast unhörbarem Gemurmel. Auf den Plätzen der Stadt hat man eher das Gefühl sich mitten in der Wildnis zu befinden – so einsam fühlt man sich.

(Etliche Eintragungen sind von der

Redaktion ausgelassen worden.)

15. FIR: Noch immer herrscht die Kälte. Noch immer fällt Schnee. Noch immer drängt Eis an die Küsten. Viele sind erfroren – selbst hier in der Stadt. Im Golf von Prem treiben riesige Eisschollen, oftmals gar ganze Eisberge. Die Inseln sind von der Außenwelt vollkommen abgeschnitten. Das im Norden dräuende Hjalddormassiv ist eine einzige weiße Bergkette. Keiner hat einen solchen Winter bisher erlebt – selbst die Alten wissen keine Sagas in denen ein solch harter und langer Winter beschrieben wird. Wenn es hier schon so kalt ist: Wie wird es erst im Norden des Landes aussehen?

Mir wurde untersagt Holz zu verbrennen um die Tinte aufzutauen und Kerzen zu entzünden um Schreiben zu können. Die ist mein letzter Eintrag. Möge FIRun ein Einsehen haben und IFirn uns gnädig sein. Oder ist der Winter wirklich auf das Wirken der Eishexe zurückzuführen, wie viele glauben? Rächt sie sich nun an thorwalschen Volk für das sommerliche Vorgehen der Hetfrau der Hetleute?

(jak)

Der Hjalddingolf im Würgegriff von Frost und Packeis

Härter, viel härter als sonst ist der Winter dieses Jahr. Erbarmungslos bläst Frenjara, die eisige von Norda her und treibt viel Packeis aus Ifirns Ozean vor sich her durch die Grabjergener Rinne bis schließlich direkt in den Hjalddingolf, wo sich die riesigen Eisschollen unter- und übereinander schieben und sich zu Eisgebirgen, höher als ein Großmast auftürmen. Durch Wind und Tidenhub in ständiger Bewegung geht ein Ächzen und Stöhnen durch den Golf, als würde das Meer höchstselbst unter der Last erschauern. Tags wie nachts ist es ein Scharren und Kratzen, wenn das Eis aneinander reibt, ein Jaulen und Heulen, wenn die eisige Frenjara hindurchfegt, wie wenn Gloranas Eisdämonen hier ein Hjaldding abhielten.

Kein Schiff kann mehr diese Gewäs-

ser kreuzen, die vollkommen von Eis bedeckt, sodass man trockenen Fußes von Overthorn nach Brendhil käme, doch wäre dies ein lebensgefährliches Unterfangen, da das Eis ständig in Bewegung ist und unverhofft sich unter dem Wanderer grundlose Spalten auftun können, nur um sich kurz darauf wieder über ihm zu schließen, als wäre hier nimmer ein Leben verschlungen worden.

So mancher Fluch gegen Jurga Trondsdottir weht hier der Wind von den schrundigen Lippen – gegen Jurga und all jene, die ihr auf ihre leidige Herferd folgten, gegen die Eishexe, die nun kalte Rache nimmt für das, was sie ihr angetan.

Was sie mit ihrer Klinge ihr zugefügt, das zahlt Glorana nun tausendfach heim mit dem Eis, gegen das es keine Gegen-

wehr gibt und Mann und Frau und Kind gleichermaßen das Leben nimmt.

Für viele andere wiederum ist dieser fast ewig währende Winter ein Zeichen dafür, dass Thorwal nicht hart genug gegen die Dämonenbuhle vorgegangen ist, welche Firuns weiße Macht verhöhnt und pervertiert und rufen im Namen der gütigen Ifirn zu einem neuerlichen Feldzug gegen Glorana auf. Hoch wogt die Stimmung hie und her, doch das Eis kühlt auch das heißeste Blut und so nimmt man die andere Gesinnung des Nachbarn nur zum Vorwand, um ihn mit einem Strandhögg der letzten Nahrungs- und Brennmittelvorräte zu berauben, die man selber zum Überleben braucht. Für lange Blutfehden reichen die Kräfte nicht.

Die Speicher des Kornmeisters in

Overthorn sind prall gefüllt, doch schafft es bei dieser Witterung kaum eine Sippe oder Ottajasko, sich den weiten Weg durch Schnee und Eis zu bahnen, um sich ihren Teil abzuholen. So wacht Hjalдар Thurboldson selbst mit eiserner Hand darüber, dass sich nicht nur die Overthorner an den Vorräten vergreifen, denn dem weisen Kornmeister ist nur zu klar, dass ihm hier die Zukunft Thorwals anvertraut liegt, denn wenn dieser Winter wirklich irgendwann enden sollte, werden in die meisten Orten und Siedlungen die Getreidevorräte vollkommen aufgebraucht sein, einschließlich dem wichtigen Anteil, der das

Saatgut für das neue Jahr hätte werden sollen. Doch wenn es nichts zu säen gibt, gibt es auch nichts zu ernten, was im folgenden Winter noch mehr Opfer zur Folge haben wird.

So harrt man hier knurrenden Magens und grimmen Blickes der Zeit der großen Schmelze – wohlwissend, dass mit der Befahrbarkeit des Golfes auch die Gefahr der Überfälle wieder ansteigen wird – und das nicht nur durch Friedlose und Piraten.

Lange Abende hat es den Kornmeister gekostet, die ansässige Ottajasko der Knochenbrecher davon zu überzeugen, dass die Vorräte zum Wohle aller unangetastet blei-

ben müssen und die kampferprobten Rekker zum Schutze der Vorräte als Hetskari in Jurgas Namen verpflichten zu können.

Die Knochenbrecher-Ottajasko hat zwar auf der Glorana-Herferd einen deutlichen Blutzoll entrichten müssen, doch ist sie mit Beute hoch beladen und vielen ruhmreichen Sängen wieder zurückgekommen und musste sich um Zulauf keine Sorgen machen, sodass sie inzwischen wieder volle Kampfstärke hat. Möge die gütige Ifirn verhüten, dass auf den eisigen Winter ein blutiger Frühling folgt! (de)

In Ardahn

Aus Ardahn, gelegen am nördlichen Hjaldingolf, drang folgende Kunde zu uns. Um eine bessere Lesbarkeit zu gewährleisten, hat unser Korrespondent die einzelnen Stimmen in eine chronologische Ordnung gebracht.

Berichte über die Zeit vor dem Grimmwinter

„Der Winter, ihr wollt wirklich wissen, wie der Winter war? Er begann sehr früh hier oben bei uns am Hjaldingolf. Schon zu Beginn des Sturmmondes fegten die ersten eisigen Winde über die Klippen. Sie brachten auch den ersten Schnee mit sich, verdammt früh in diesem Jahr. Die Wacht am alten Turm wollte schon bald keiner mehr übernehmen – zu heftig blies der Beleman. Konnte es ja nicht verantworten, dass einer von den Klippen fiel. Als dann der Golf selbst zufror, machten Wachen am Turm keinen Sinn mehr, kein vernünftiger Seemann wagt sich mit seinem Schiff bei einem solchen Wetter aufs offene Wasser hinaus.“

Asan Klippentrotzer,
Kapitän aus Ardahn



„Ich bemerkte, dass sich die Tiere eilten, ein Quartier für die kalte Jahreszeit zu finden. Kaum noch Beute kam vor meinen Bogen. Im Schnee fiel es mir zunächst leicht, ihren Spuren zu folgen, aber ich fand nur schwache und alte

Tiere, die von ihren Herden im Stich gelassen wurden. Ahnten die Tiere schon damals etwas von dem harten Winter, der uns allen bevorstand? Erkannten sie die Zeichen des grimmigen Firun schon zu dieser Zeit? Vielleicht hätte das eine War-

nung für uns sein sollen. Das hätte Leid und Not gemindert.“

Juaen,
Jäger und Fallensteller aus Ardahn

„Wir begannen die Ernte einzubringen. War schade, einige der Winterrüben waren noch sehr klein. Die hätten alle noch wachsen müssen, so kümmerlich wie die aussahen. Aber die Sonne hatte all ihre Kraft verloren, der Schnee bedeckt alles, ganz wie ein Leichentuch. Es ging einfach nicht mehr

länger, wir mussten ernten – gefrorene Rüben kann man schließlich nicht essen. Auch das Vieh trieben wir vor der Zeit in die Ställe zurück. Seit dem Überfall der Wölfe vor einigen Wintern sind wir alle sehr vorsichtig geworden.“

Gurm Ardson,
Bauer aus dem ardahner Umland

Ardahn, gefangen in der eiskalten Faust des Winters

„Brennholz, der ganze Streit nur wegen Brennholz. Nun ja, die Hjandersons brauchen jetzt keines mehr. Es fing damit an, dass der Vater von Brang Hjanderson starb. Ist wohl erfroren, im eigenen Bett. Schade um ihn, ich hatte den alten Hjolv gemocht. Tja und dann drehte Brang durch und wollte sich unser Holz holen. Aber wir hatten selbst gerade genug und konnten nichts abgeben. In unsere Hütte wollte er auch nicht ziehen, dabei hatten wir Platz genug, seit unsere Kinder vor Muryt fielen. Brang wollte bei seinem toten Vater bleiben. Weil wir ihm kein Holz geben konnten, wurde er handgreiflich. Was soll ich noch sagen, es kam zum Kampf Nachbar gegen Nachbar. Traurig, aber leider wahr. Als hätten wir keine anderen Sorgen gehabt. Am Ende haben wir Brennars gewonnen, doch der Preis war hoch. Zu hoch, wie ich mittlerweile denke. Ich sitze jetzt alleine mit meiner alten Mutter in unserer großen Hütte –



meine Frau Jöndi, ihr Vater Lalfhold und die kleine Hjildis liegen steifgefroren in der Scheune. Direkt daneben die Hjandersons. Zumindest hatten sie noch einige Möbel, die ich verfeuern konnte.“

Thorste Brennar,
aus Ardahn

„An einigen Tagen war es unmöglich ins Freie zu kommen. Der Schnee lag einfach zu hoch vor der Tür. Die Halla war überfüllt von denen, die kein Brennholz mehr hatten oder nur mit wenigen Personen in einer zu großen und zu schwer zu heizenden Hütte wohnten. In der Not steht die Gemeinschaft zusammen, egal welche Sippe oder welche Familie leidet. Sogar einen aus Gråbjergen würde ich aufnehmen. Wir alle im Dorf hatten aus dem Vorfall der Brennars und der Hjandersons gelernt. Ab und an haben wir es dennoch geschafft, nach draußen zu kommen. Der Wind peitschte mit eisigen Nadeln ins Gesicht. Lange konnten wir uns draußen nicht aufhalten. Dennoch musste ich sehen, ob es allen in Ardahn gut ging. Meist kehrte ich mit schlechten Nachrichten zurück. Der frostige Tod hielt seine Ernte im Dorf.“

Brafyr Anwedmyr,
Hetmann in Ardahn

„Selbst die kümmerlichsten Rüben wurden immer und immer wieder in der Suppe gekocht; sie wurde von Mal zu Mal dünner. Die getrockneten ardahner Stockfische konnten in der Not auch gelutscht werden. Das habe ich schon einmal auf einer Kaperfahrt mitgemacht. Als sich die Nachricht vom Tod der Hjandersons verbreitete, wagte ich mich nach draußen. Habe mich durch den eisigen Wind gekämpft. Das Schneetreiben war so dicht, daß ich beinahe nicht mehr zurück in unserer Heim gefunden hätte. Es hat sich gelohnt, ich bekam noch etwas Trockenfisch aus den Vorräten der Hjandersons ab. Und wenn der Frühling kommt, gehen hoffentlich meine Erfrierungen an den Zehen zurück. Sie sind schon ganz schwarz.“

Solms Trendholm,
Einwohner von Ardahn

„Die Wölfe kamen, sie kamen wieder zu uns ins Dorf. Erst waren es nur Spuren, die wir bei unseren immer seltener werdenden Jagden fanden. Es dauerte nicht allzu lange, dann wagten sich die Bestien sogar ins Dorf hinein. Auch sie suchten nach Nahrung, sie schienen mir halb verrückt vor Hunger zu sein. Aber unser Vieh stand sicher in den Jolskrimi – oder war der eisigen Kälte schon zum Opfer gefallen. Unser Zorn wider die Wölfe war schier endlos. Seit dem Überfall vor wenigen Wintern jagen wir sie unerbittlich. Damals trieben sie ihr Unwesen im Ardahner Land und erbeuteten unser Vieh. Als wir sie schließlich zum Kampf stellen konnten, begann das Töten. Am Ende blieben wir siegreich, aber die grauen Bestien rissen einige der unsrigen mit in den Tod, darunter unser Hetman Swafwoul Dagier (Anm. d. Red.: vgl. THORWAL-STANDARDTE XIV). Ich selbst trug schwere Wunden davon, die Narben kann ich heute noch vorzeigen. Es war verabredet, dass ein jeder beim Hornsignal aus seiner Unterkunft stürmen sollte. Der Kampf war schnell vorbei, nicht ein Wolf entkam unserem Grimm. Ab jetzt gab es wieder Fleisch in Ardahn – und auch zwei hungrige Mäuler weniger.“

Jörn Köppi,
Schneider aus Ardahn

Stimmen zum Ende des Winters

„Unsere Gebete wurden erhört, die gütige Ifirn erbarmte sich und setzte der klirrenden Macht ihres düsteren Bruders ein Ende. Es fällt schon seit drei Tagen kein neuer Schnee mehr. Vielleicht geht der Winter ja doch noch zu Ende. Ich mag noch gar nicht daran denken, wie viele aus dem Dorf die umbarmherzige Kälte nicht überlebt haben. Swafnir stehe ihnen und uns bei. So einen strengen Winter habe ich noch nie erlebt, es schien eine Prüfung der Götter zu sein. Ich hoffe, dass sie jetzt endlich vorbei ist.“

Rilar Südkind,
Netzknüpflerin aus Ardahn

„Ich hatte kein gutes Gefühl, als ich mich dem Jolskrim der Brennars näherte. Schon seit einigen Tagen kam kein Rauch mehr aus dem Schornstein. Und ich sollte Recht behalten mit meiner Vorahnung. Thorste lag erfroren vor der erkalteten Feuerstelle, seine Mutter fand ich im Bett, ob sie verhungert oder erfroren war, kann ich nicht sagen. Swafnir hatte die Familie am Ende des Winters wieder vereint.“

Brafyr Anwedmyr,
Hetmann in Ardahn

Getreulich zusammengetragen und
berichtet von Fredin Gwenad,
Skalde aus Ardahn (sh)

Finstre Rituale!

Wie wir in Erfahrung bringen konnten, wurden in der Umgebung von Ala, Norrevik und Tjanset einige Schreine der gütigen Ifirn entweiht. Immer wieder fanden verängstigte Jäger und Waldbauern früh morgens verbrannte, mit Blut bespritzte Vögel und kleine Nagetiere vor dem Bildnis der Göttin. Das Blut soll von ungewöhnlich dunkler Farbe gewesen sein und in einer Menge vorhanden gewesen sein, die unmöglich nur von den aufgefundenen toten Tieren gestammt haben kann. Die Bildnisse der Göttin selbst waren zumeist bis auf den blanken Stein zerkratzt und hervorspringende Merkmale abgeschlagen worden. In einem Fall ist sogar von einem getöteten Schwan die Rede. Welch Frevel, das der Göttin heilige Tier vor ihrem Schrein zu morden!

Was jedoch immer wieder auffiel war die Tatsache, dass innerhalb eines Kreises von mehren Schritt Durchmesser keine Pflanze mehr wuchs. Kein Grün regte sich hier mehr. Die geknickten und abgestorbenen Pflanzen schienen wie verbrannt. Tief verängstigt wurde nach den örtlichen Hetleuten und nach den Diaren geschickt. Wir werden weiter berichten. (sh)



Eine Stadt in Trümmern

MERSKE. Nach dem harten Winter ist es jetzt erstmals wieder möglich

Nachrichten zwischen den Städten in Thorwal auszutauschen, doch die spärlichen Neuigkeiten geben keinen Grund zum Aufatmen.

Der Winter war außergewöhnlich hart und schneereich, neben dem Mangel an Brennholz wurde die Nahrung bald knapp. Dieser Bericht zeigt die katastrophalen Auswirkungen in Merske:

Das Langhaus der Hagaarsens hielt den Schneemengen nicht stand, brach unter ohrenbetäubendem Getöse ein und begrub die gesamte Sippe unter sich. Die schlechte Witterung machte es aber unmöglich jemanden zu bergen. Auch einige andere Gebäude waren dem strengen Winter nicht gewachsen. Durch die anhaltende Kälte erfroren viele erbärmlich in ihren eigenen Häusern. Besonders schlimm traf es Familien mit kleinen Kindern, wie die Arvas, die nun - die erst im Herbst geborenen Zwillinge Jurga und Baerhild - noch vor ihrem ersten Tsatag betrauern müssen, aber auch Arn, Thorfield, die alte Merenja, 3 Knechte und 4 Mägde verloren haben.

Zwischen der Sturmbringer Ottajasko und ihren nächsten Nachbarn, den

Berensens entbrannte ein Streit um Feuerholz, denn beide fürchteten um das Überleben ihrer Lieben. Erst das beherzte Eingreifen Galbas Romasons konnte Mord und Todschatz verhindern.

Durch den Mangel an Feuerholz waren einige Merskaner gezwungen ihr Heim aufzugeben und zu größeren Familienverbänden zu ziehen. Einige der aufgegebenen Häuser wurden, trotz der Gegenwehr ihrer ehemaligen Bewohner, zu Brennholz verarbeitet um die restlichen Häuser warm zu halten und so die größte Not zu lindern.

Als das Futter für die Tiere knapp wurde, und man keinen anderen Ausweg mehr sah, mussten viele notgeschlachtet werden. So gab es zwar für kurze Zeit wieder Fleisch, doch als auch dieses knapp wurde, mehrten sich Krankheit, Streit und Tod.

Einige Personen gelten noch als vermisst. Es wird gemunkelt, dass Elgar Kjamthorn und seine Sippe etwas damit zu tun haben... sie schienen von der Hungersnot verschont geblieben zu sein.

Als das Wetter wieder besser wurde, wollte man schon aufatmen, doch eine Mure machte diesen Ansatz von Hoffnung

zunichte. Auf's Neue gab es Tote, Verletzte und schier unbeschreibliche Schäden

am östlichen Rand der Stadt, wo ein nahe gelegener Hügel von den Wassermengen unterspült wurde und sich mit dem Wasser vermengte. Die Schlammmassen rissen Häuser ein oder verschütteten sie. Hier stand kein Stein mehr auf dem anderen, und es konnten noch nicht alle aus den Trümmern geborgen werden.

Doch die größte Katastrophe in Merske, die in ganz Thorwal Trauer hervorrufen wird, betrifft das Lager des so köstlichen *Merskeraner Gelben*. Unter den gewaltigen Schnee- und Schlammmassen der Mure brach das Dach der Lagerstätte ein und begrub sämtliche Vorräte unter sich. Die ganze Produktion des letzten Jahres muss als verloren und verdorben gelten.

So viele sind in diesem Winter gestorben, fast alle Häuser sind zerstört oder beschädigt, von den Viehbeständen ist so gut wie nichts geblieben - die Menschen sind verzweifelt. Obwohl die Aufräumarbeiten begonnen haben, ist es ungewiss, ob die Menschen hier, unter diesen Umständen, genug Vorräte für den nächsten Winter ansammeln können um so den Fortbestand der Stadt zu sichern. (kri)

Ein Hoch auf Trondes Voraussicht

Wer den Skjellsgronder Jarlssitz, das beschauliche Liskor an der Thosselmündung, aus früheren Jahren kennt, wird bei einem Besuch in diesen Tagen nicht über einige Veränderungen im Bild der Ortschaft hinwegsehen können, denn sowohl etliche Langhäuser als auch die Werft sind offensichtlich verschwunden. Letzteres Gebäude ist Teil des Planes unseres verflorenen Hetmanns der Hetleute Tronde gewesen, hier durch die Gründung eines Marktes und eben jener Werft eine weitere Planke für sein Projekt eines Staatsschiffes zu verankern und diese mithilfe einer Burg der Hjalskari zu schützen. Dies erwies sich jedoch als Fehlplanung. Die Werft kam niemals auf einen grünen Zweig und der Markt blieb bedeutungslos, denn die Konkurrenz in Vidsand und Overthorn war zu stark. Mit

Trondes Tod blieb die letzte Unterstützung aus Thorwal aus und Jurga wies auch den bisher hier stationierten Hjalskari andere Aufgaben zu.

Der Winter war hier in Skjellsgrond wie überall in thoralischen Landen überaus hart und auch die letzten Brennholzvorräte gingen zur Neige, als Ende Goimond immer noch keine Besserung der Wetterlage eingetreten war. Guter Rat war teuer, denn wiederholt kam es zu Diebereien oder blutigen Schlägereien und Hetmann Paremo Karveson bangte mit Recht um die Existenz des Ortes, hatte der Winter in Liskor doch bereits viele Todesopfer nicht nur unter den Älteren und ganz Jungen gefordert und von den abseits gelegenen Höfen war schon lange nichts mehr zu hören gewesen. Hinaus vor die schützenden und durch

Thorwal-Standardarte

die Hjolmskari bewachten Palisaden wagte sich niemand mehr, wegen der Wolfs- und anderen Gefahren, die in der klirrenden Kälte lauern mochten. Schließlich wurde vorgeschlagen, leer stehende oder Häuser, in denen weniger als fünf Personen lebten, in ihre Einzelteile zu zerlegen und das anfallende Holz als Brennmaterial zu verwenden. Die betroffenen Familien und Personen wurden mit ihrem Hausrat in anderen Häusern oder in der von den Hjalaskari verlassenen Burg untergebracht.

Dann fing das große Hauen und Sägen an, das über mehrere Tage dafür sorgte, dass fast keiner der Liskorer frieren musste,

ohne dass mehr Holz verbrannt worden wäre. Insgesamt, so berichtete Hetmann Karveson, wurden die Werftschuppen und zehn Häuser zu Kleinholz verarbeitet und nach Maßgabe des Hetmanns und unter Aufsicht der Hjolmskari gerecht auf die verbliebenen Feuerstellen verteilt. So hat Trondes Werft wohl doch noch etwas Gutes für Liskor gehabt, wie mancher im Nachhinein, wohl mit einem Augenzwinkern feststellte. Nur schade, dass man das nicht mit allen von Trondes Plänen machen kann, ohne dass man damit Leute verbrennt.

(vl)

Die Njurungarder Herferder

Die Recken, die nach dem Befreiungskampf von Muryt ihre Heimat verließen, sind wieder im Jarltum angekommen. Es sind viele im Norda geblieben, doch in den Sängen der Skalden sind sie unvergessen.

„Die Helden der Nordlandfahrt sind zurück. Aber was haben sie uns gebracht mit ihrer Herferd gen Glorania? Was glaubst Du wohl, warum der Winter dieses Jahr so lang und so unerbittlich ist? Das ist ihre Strafe. Mein Nachbar meint zwar, dass der olle Firun uns seine Strafe schickt, doch ich kann mich ihm nicht anschließen. Wofür auch sollte er uns strafen? Da steckt eindeutig diese Glorana dahinter, das wohl.“

Gehört in den Straßen von Muryt

„Ja, sie sind wieder zurückgekehrt. „Skargarim“ nennen sie sich jetzt, und Schätze hatten sie dabei. Hab’ gehört, dass sie sich irgendwo an der Küste einen alten Hof gekauft haben. Auch Vieh und Vorräte für den Winter. Wollen hoffen, dass es genug war, den Winter zu überleben. Sonst hätten sie gleich im Norda bei den Fjarningern bleiben können.“

Vladusch Tabaljeff,
norbadischer Händler

„Ja, die Leute von Osgrin Laetthelm waren hier, und sie haben mir einen Teil der Vorräte abgekauft. Hätte ich geahnt, dass der Winter solch einen Verlauf

nimmt, hätte ich ihnen nichts gegeben. Sei’s drum. Meine Familie hat überlebt, ich hoffe für die Leute um Osgrin Laetthelm das gleiche.“

Arnulf Bärenfresser aus Ardahn

sein kann?“

Osgrin Laetthelm aus Ardahn,
jetzt Anführer der Skargarim

(sh)

„Erst der Kampf in Muryt, danach die Herferd gen Norda. Wir fochten wider die Fjarninger und Gloranas Schergen. Dann der Überfall in Oblarasim. Unsere kleine Gemeinschaft schwand immer mehr. Ich konnte fünfzehn von ihnen aus dem Norda nach Njurungard bringen. Tjalf Lindhölm wollte wieder zu seiner Familie, wir übrigen siedelten am alten Skargar-Hof. Außer mir überlebten nur neun andere den Winter. Ob ich wenigstens dem Rest unserer Schar ein guter Hetmann

Heimelige Wärme,
Sicher durch den Winter.



Kohle aus Oberorken!

Gleichmäßiger Abbrand, große Wärmekraft.
Nur ein Kohlefeuer vermag jeder Kälte zu widerstehen!
Der weise Herolt heisst mit Zwergenstein aus Oberorken
und sichert seiner Sippe das Überleben in diesem Winter.
Trotz verstärkter Nachfrage haben wir noch einen großen
Kohlevorrat auf Halde. Kauft jetzt, bevor es zu spät ist!

Kohlemine Fasonor, Orkbrand

"Hast Du Zwergenstein im Haus,
muß der Winter draussen bleiben!"



Die folgenden beiden Texte waren für die Spielhilfe **UNTER DEM WESTWIND** bestimmt, konnten dort jedoch - rein aus Platzgründen - nicht mehr untergebracht werden. Da sie aber sowohl Information als auch Stimmung bergen, wollen wir sie den Lesern des Beleman auf diesem Wege zukommen lassen:

Behandlungskosten

»Es ist eine Zahlung für den Knochen zu leisten, wenn ein Knochen sich von einer Wunde löst, so klein er auch sein mag, wenn er, wenn man ihn schüttelt, in einem Helm widerhallt: Dann ist an den Läkknir ein Ring*) zu zahlen, aber wenn man einen Knochen entfernen kann, der so groß ist, dass man sechs Löcher hineinbohren kann, dann ist ein Reif zu zahlen, obwohl die Zahlung für den Knochen niemals diese letzte Summe überschreiten darf. Aber wenn eine Wunde Ausbrennen erfordert, dann ist ein Ring zu zahlen, und diese Summe ist jedes

Mal zahlbar, wenn ein Ausbrennen erforderlich ist. Als Lohn für den Läkknir ist ein Ring pro Mond zu zahlen, zusätzlich des Gegenwertes seines Bedarfs an Mehl und Butter für zwei Monde. Derjenige, der die Wunde verursacht hat, ist verpflichtet zu zahlen.«

– ein von allen Jarltümern auf der Premer Halbinsel verabschiedetes Gesetz, 1025 BF

*) siehe thorwalsche Zahlungsmittel in „Von Wandel und Handel, UDW S. 19 (rs)

Zentren der thorwalschen Waffen- und Rüstungsfertigung

Im Eisenhof in der Stadt **Thorwal** werden Kettenhemden und -mäntel, Axtblätter für Schneidzähne und Skrajas, Speerspitzen, Enter- und Hjalsmesser, Schildbuckel sowie Glockenhelme in großer Zahl gefertigt. Die importierten albernischen Klingen werden hier mit thorwalschen Heften versehen – kurze Parierstange, ein Knauf mit bärtigem Gesicht und ein lederumwickelter Griff.

Da auf Schnelligkeit gearbeitet wird, fällt die Qualität eher durchschnittlich aus. Will man ein besonderes Stück haben, wendet man sich an den alten *Meister Hardsger*, dessen Waffen und Rüstungen im ganzen Land einen ausgezeichneten Ruf genießen. Allerdings muss man für ein solches Stück auch tief in die Geldkatze greifen. Neben dem Schmiedezeichen des Meisters tauchen auf der Rüstung oder Waffe auch die Initialen des Auftraggebers auf.

Wenn heraus kommt, dass der alte Meister sich nur noch selten selbst an den Amboss stellt und die meisten Aufträge sein noch nicht ganz die Klasse seines Vaters erreichender Sohn erledigt, wird sich die Sippe des Schmiedemeisters auf mehrere Blutfehden mit getäuschten Kunden einstellen müssen.

In **Muryt** findet sich ein weiteres Zentrum thorwalscher Schmiedekunst. Hier werden neben Axtblättern, Speer- und Pfeilspitzen, Enter- und Hjalsmesser, auch die typischen Breitschwerter gefertigt. Auch auf die Herstellung guter Kettenhemden, Schuppenpanzer und Spangenhelme versteht man sich. Im allgemeinen ist die Qualität besser als im Eisenhof, dafür kann nicht in der Menge produziert werden. Außerdem fehlt hier der Ruf eines Meisterschmiedes.

Das dritte Zentrum liegt in **Olport**. Hier wird zwar mit Ausnahme von Glockenhelmen und weiterverarbeiteten albernischen Klingen alles hergestellt, was es in Thorwal an Rüstungen und Waffen gibt, jedoch nur auf Bestellung. Lediglich Hailanzen und die Olportmesser werden auf Vorrat gefertigt und überallhin geliefert.

Immer wieder hört man auch von Schmieden in den einzelnen Ortschaften, die das eine oder andere Rüstungsteil, die eine oder andere Waffe ganz ausgezeichnet zu fertigen verstehen. Im Allgemeinen jedoch ist es schwierig, bis fast unmöglich, diese Schmiedemeister dazu zu überreden einen Fremdauftrag anzunehmen, und machen sie es doch, wird es außergewöhnlich teuer. (jak)



Winter in Thorwal

Der Winter hat das Land der Hjalddinger fest im Griff. Findet er auch eher gewöhnlich an, so zeigte er doch schon bald sein wahres, grausames Gesicht. Selbst die ältesten Thorwaler können sich nicht an einen ähnlich strengen Winter erinnern.

Dabei sind Unterschiede zwischen Nord- und Südthorwal nur am Anfang zu beobachten.

Die Flüsse sind komplett zugefroren, ebenso zu großen Teilen der Hjalddingolf. Olport ist von einer kompakten Eismasse fest umschlossen, Dörfer im Binnenland versinken im Schnee. Brennholz wird ein so begehrtes Gut, dass man dafür selbst den Nachbarn überfällt. Wer nach Sonnenuntergang seine Hütte verlässt, muss verrückt sein oder so dick in Umhänge und Mäntel eingehüllt, dass er sich kaum mehr bewegen kann und trotzdem riskiert er lebensgefährliche Erfrierungen. Am Tag ist es dabei nur unmerklich wärmer.

Dick eingehüllt kann man durch die meterhohen Schneeverwehungen langsam zum nächsten Dorf oder Hof stapfen und dabei hoffen, dass man am Ende des Tages sein Ziel erreicht, wofür man im Sommer gerade mal ein oder zwei Stunden gebraucht hat.

Orte im oder nahe bei einem Gebirge, ebenso wie alle Inseln, sind von der Außenwelt abgeschnitten und müssen zusehen wie sie zurecht kommen.

Feuchtigkeit in den Haaren gefriert zu festen Eisklumpen.

Überall in Thorwal fragt man sich bibbernd weswegen Firun das Land so fest in seinem eisigen Griff hat. Oder ist es gar nicht auf Firun zurückzuführen? Ist der diesjährige Winter nicht eher das Werk der Eishexe Glorana, die nun grausame Rache nimmt wegen Jurgas Herferd die sie im Sommer unternahm? Zumindest im Norden des Landes ist dies eine feste Gewissheit.

Wir wollen dem Leser hier einen Überblick über den zeitlichen Ablauf geben:

Bereits im **frühen Sturmmond (Boron)** ist es empfindlich kalt und es fällt Schnee, der nur noch sporadisch taut. Während dies im Norden des Landes höchstens für ein Stirnrunzeln sorgt, ist es im Golf von Prem das Gesprächsthema. In und bei den Gebirgen - Graue Berge, Hjalddormassiv, Große Olachtai und Steineichenwald - kommt der Winter früh und hart, man versucht so schnell und so gut es geht die Proviant- und Brennholzvorräte aufzustocken. An einen solch frühen Wintereinbruch vermögen sich selbst die Al-

ten und Skalden nicht zu erinnern. Im Norden beginnen **Mitte Sturmmond (Boron)** die Seen und Bäche zuzufrieren, die südlicheren Seen und Bäche folgen **Ende Sturmmond (Boron)**.

Im **Frostmond (Hesinde)** beginnt es unentwegt zu schneien und unter den Lasten der Schneemassen stürzen Dächer ein, Orte in den Gebirgen werden förmlich vom Schnee zugeschüttet. Der Boden gefriert und der Verbrauch von Brennmaterial und heißem Met steigt schlagartig an.

Olport ist bereits fest vom Eis umschlossen, zwischen den Olportsteinen kommt der Schiffsverkehr zum Erliegen, der Hjalddingolf beginnt an den Rändern zuzufrieren, im Golf von Prem zeigen sich erste Eisschollen. In und bei den Gebirgen gibt es viele Erfrierungstote. Wer nun länger im Freien ist, wird unweigerlich Erfrierungen erleiden. Die Skalden singen an den wärmenden Herdfeuern vom *Wolfswinter*, den sie aus den Erzählungen der Nivesen kennen.

Im **Grimfrostmond (Firun)** kommt es zu einem weiteren Kälteeinbruch. Selbst die großen Flüsse wie Nader, Merek und Bodir frieren nun zu weiten Teilen zu. Die Grauen

Berge, das Hjalddormassiv und die Große Olachtai liegen unter einer dichten Panzerschicht aus Eis und Schnee. Selbst im Golf von Prem treiben nun Eisberge und viele Küstenstreifen sind fest vom Eis eingeschlossen. Erfrierungen sind an der Tagesordnung. Die Skalden sprechen von einem Winter, der niemals enden wird und der alles Leben beendet.





Und es scheint sie haben Recht damit, denn der wolkenlose und blassblau vor Kälte klirrende Himmel deutet in keiner Weise an, dass es im **Goimond (Tsa)** besser wird – ganz im Gegenteil. Die Temperatur sinkt noch einmal weiter. Überlebende Wildtiere kommen aus ihren Unterschlupfen hervor und nehmen sich was sie brauchen – Bären und Wolfsrudel die über Gehöfte herfallen sind nun ein gewöhnlicher Anblick. Auch die südthorwalschen Trolle nehmen keine Rücksicht mehr, sondern verhalten sich nach dem Recht des Stärkeren. An den Grenzen zum Orkland kommt es zu beständigen Überfällen durch Orks, vereinzelt auch durch Oger. Selbst Säbelzahn tiger rotten sich zusammen und jagen im Rudel.

Obwohl es üblicherweise zu dieser Jahreszeit zumindest im südlichsten Zipfel Thorwals wieder wärmer werden müsste, ändert sich die Situation nicht. Im **Friskenmond (Phex)** kommt sogar noch eine weitere Gefahr hinzu: die des Menschen. Wer nichts mehr hat, überfällt den Nachbarn um Holz und Nahrung für sich und seine Familie zu besorgen. Eine relative Sicherheit besteht nur innerhalb der Sippen und Ottajaskos und in den größeren Städten, was zum großen Teil auf das verstärkte Auftreten der Hjolmskaris zurückzuführen ist. Es gibt kaum noch eine Familie die nicht über Erfrierungstote und amputierte Gliedmaßen zu klagen hat.

Alte und Schwache sterben wie die Fliegen - es gibt kaum ein Kind unter einem Jahr das überlebt hat.

Das Hausvieh hat nichts mehr zu Fressen und wird notgeschlachtet. Dadurch hat man zwar wieder Fleisch für die nächste Zeit, doch auch dies braucht sich zu schnell auf.

Selbst die größten Optimisten fangen an zu zweifeln, ob dieser Winter jemals enden wird.

Es ist Mitte **Friskenmond (Phex)** als man in Kendrar bemerkt, das die Eisberge im Golf von Prem kleiner werden, daß der Schneefall sich zu Schneeregen wandelt; hier und da lugt bereits ein Blümlein durch die Ifirnsdecke.

Ende Friskenmond (Phex) sind endlich wieder weite Teile von Südthorwal eis- und schneefrei.

Es dauert jedoch noch bis **Mitte Eimond (Peraïne)** bis auch der Norden des Landes wieder aufatmen und die Schäden

begutachten kann, die der Winter hinterlassen hat.

Doch noch liegen die Berge im ganzen Land unter einem Eis- und Schneepanzer,. Endlich aber bricht auch dieser auf. Gewaltige Schneebretter brechen ab und gehen als Lawine donnernd zu Tal. Dabei begraben sie alles unter sich, was ihnen im Weg steht. Manche Ortschaft verschwindet und muss später wieder aufgebaut werden.

Doch der wahre Schrecken kommt erst noch. Durch das viele Schmelzwasser und den Regen werden **Ende Eimond (Peraïne)** selbst kleinere Bäche zu gewaltigen Strömen, denen sich nichts und niemand widersetzen kann. Orte nahe diesen Flüssen werden zu Teilen mitgerissen, die Uferwiesen werden bis weit ins Landesinnere überschwemmt. Der Bodir transportiert das Fünffache seiner normalen Wassermenge und setzt Thorwal-Stadt fast zur Gänze unter Wasser.

Anfang / Mitte Faramond (Ingerimm) normalisiert sich die Lage. Das ganze Land steht wie vor einem einzigen riesigen Trümmerhaufen. Es gibt keine Ortschaft die nicht in Mitleidenschaft gezogen wurde, keine Sippe, die nicht schmerzliche Verluste hat hinnehmen müssen.

Während die einen sich an den Wiederaufbau machen und auch die Toten bestatten die während des Winters in dem steinhart gefrorenen Boden nicht begraben werden konnten, erinnern sich die anderen daran, dass selbst Nachbarn und Freunde während des Winters zu Feinden wurden, die Gehöfte überfielen um Nahrung und Heizmaterial zu rauben. Blutfehden werden ausgerufen und man zieht los um es dem Nachbarn blutig heimzuzahlen, die daheim gebliebenen verstärken Wälle und Palisaden.

Einzig in den großen Städten und auf einigen Inseln - eben dort, wo man während des Winters lieber gemeinsam starb, als den Nachbarn zu bestehlen - herrscht weitest gehende Einigkeit.

Einige von Jurgas Anhänger und Vertraute bekritteln nun ihre Fahrt in den Norda, denn die Menschen finden keine andere Erklärung für diese wahrhaft „gloranische“ Katastrophe. Aber auch Iskir verliert Anhänger, denn war nicht auch er mit im Norda unterwegs? Einzig auf Marada fällt keine Kritik, doch schafft sie es nicht größere Mengen der abgefallenen Anhänger ihrer Kontrahenten auf ihre Seite zu ziehen. (jak)

Das Interview: Caryad

Beleman: Auch wenn Du als beliebteste DSA-Zeichnerin den meisten Lesern bekannt sein dürftest, dennoch die Frage: Wer verbirgt sich hinter dem Künstlernamen Caryad?

Caryad: Oh je, schwer zu sagen. Deshalb beschränke ich mich auf ein paar Eckdaten: Ich bin 32 Jahre alt, habe einen Sohn namens Rowan, bin mit dem DSA-Redakteur Thomas Römer liiert, trage fast nur Schwarz und schaue mir leidenschaftlich gerne Horrorfilme an.

Beleman: Wo würdest Du Dein Schaffen für DSA ansetzen?

Caryad: Ich bestimme ein wenig die Optik von DSA. Vor allem was die Personen angeht, ich habe dutzende von Porträts gezeichnet. Dann wäre da die Kleidung, obwohl ich mich da stark an die Beschreibung des Autors halten muss. Aber ich versuche dem Ganzen doch noch eine eigene Note zu geben. In letzter Zeit entwerfe ich auch einige der Schriften und Symbole mit, das macht sehr viel Spass, besonders die magischen Runen der Thorwaler. In meiner Eigenschaft als Rollenspielerin halte ich meine Arbeit für DSA nicht für so wichtig. Wenn ich spiele brauche ich keine Bilder dazu, eine gute Beschreibung ist mir wichtiger. Das reicht um in meiner Phantasie einen regelrechten Film entstehen zu lassen. Vieles allzu Phantastische bleibt auch lieber ungezeichnet, da sich vieles einfach nicht zweidimensional darstellen lässt. Wichtiger erachte ich die werbetechnische Wirkung meiner Arbeit. Für viele Käufer zählt ein attraktives Äußeres, d.h. vor allem auch die Bilder.

Beleman: Seit wann zeichnest Du und wie bist Du dazu gekommen?

Caryad: Ich zeichne solange ich mich zurückerinnern kann. Ich habe mit 10 Jahren dann eine wahre Massenproduktion angefangen und ganze Hefte vollgezeichnet.

Meine Mutter hat gemalt, vielleicht war ich deshalb so früh schon so begeistert.

Beleman: Wie wichtig ist Dir das Zeichnen?

Caryad: Na ja, ich verdiene damit meinen Lebensunterhalt und ich liebe meine Arbeit. Die Priorität liegt also hoch.

Beleman: Hast Du Vorbilder?

Caryad: Klar habe ich die. Früher war das Boris Vallejo, er brachte mir viel über menschliche Anatomie und Licht und Schatten bei. Mittlerweile gefallen mir seine Motive nicht mehr so sehr. Wendy Pini habe ich auch sehr verehrt. Heute orientiere ich mich mehr bei Brom, Alfred Belasco und John Bolton. Auch Fotografie inspiriert mich sehr, ich schätze die Arbeiten von Irina Ionesco und Jan Saudek.

Beleman: Welche Techniken benutzt Du?

Caryad: Ich zeichne in Bleistift, Tusche und Aquarell (letzteres hört sich komisch an, aber ich betrachte das Malen mit schwarzer Aquarellfarbe doch eher als Zeichnen). Das Zeichnen mit Tusche variiert in der Ausführung bei mir, früher habe ich viel Punktier und heute schraffiere ich meistens

in Verbindung mit Bleistift. Dafür benutze ich sogenannte Rapidographen, die normalerweise fürs Technische Zeichnen benutzt werden.

Malen tue ich in Öl, Aquarell, Buntstift und Pastellkreide.

Beleman: Du hast ja bereits erwähnt, dass sich deine Zeichentechnik geändert hat. Wie kamst du zur Entscheidung, nicht mehr zu punktieren? Oder, um ein neueres Beispiel zu nehmen, wie kamst du darauf, vermehrt auch Tusche zu verwenden?

Caryad: Punktieren ist eine Zeichentechnik die sehr zeitaufwendig ist. Mit vermehrter Auftragsfülle war es mir nicht mehr



Caryad



möglich, diese Technik für DSA beizubehalten. Der Zeitaufwand muss auch in passender Relation zum Honorar sein, das war nicht der Fall.

Tusche/Bleistift und Aquarell sind die besseren Alternativen. Ich zeichne und male in vielen unterschiedlichen Techniken, z.B. auch mit Pastellkreide und Policromos (Buntstifte). Ich wähle eine Technik für einen Auftrag aus, die mir passend erscheint. Sowohl stimmungsmäßig als auch dem Honorar angemessen.

Außerdem ist es nicht gut für einen Künstler immer nur dasselbe zu machen, ich möchte mich schließlich auch weiterentwickeln. DSA erlegt mir da ohnehin schon starre Regeln auf, da bin ich froh mal was anderes zu machen als nur zu schraffieren oder zu punkten.

Beleman: Gab es für Dich immer nur den Beruf Künstlerin, oder hast Du erst was „normales“ gelernt?

Caryad: In der 9. Klasse habe ich noch mit dem Gedanken gespielt was „normales“ zu erlernen. Aber das dann auch schnell verworfen und ein Fachabitur in Gestaltung gemacht. Anschließend wollte ich Kunst studieren, aber da wollte mich keiner haben. Da ich zu diesem Zeitpunkt schon angefangen hatte für DSA zu illustrieren habe ich den Gedanken ans Studieren bald aufgegeben. Ich lernte sozusagen im Selbststudium, und hoffe, dass ich dies auch immer noch tue. Der Gedanke an keinerlei Weiterentwicklung gefällt mir nicht. Ich versuche immer noch mich zu verbessern.

Beleman: Welche Musik hörst du beim Zeichnen?

Caryad: Beim Arbeiten höre ich alles mögliche, z.B. Filmmusik, „DeadCanDance“, „Placebo“ oder die Ramones.

Beleman: An welchen Projekten arbeitest Du gerade?

Caryad: Gerade jetzt arbeite ich an „Die Rückkehr des Kaisers“ und einer Kinderbuchillustration*.

Beleman: Wie viele Bilder zeichnest Du in der Woche/im Monat?

Caryad: Das ist natürlich sehr unterschiedlich. Es können z.B. 12-20 Illustrationen für DSA sein im Monat. Oder weniger Illustrationen und ein Farbbild. Dazu kommen dann noch 1-5 private Zeichnungen oder Bilder.

Beleman: Gibt es bei so vielen Werken auch „kreative“ Löcher?

Caryad: Nein. Seit ich mit dem Illustrieren meinen Lebensunterhalt verdiene und meinem Sohn Rowan seine Weihnachts- und Geburtstagswünsche erfüllen muss, kann ich mir kreative Löcher nicht mehr leisten. Für meine privaten Arbeiten habe ich so viele Entwürfe, dass es für die nächsten 3 Jahre reicht. Da gibt es also auch ohne Bildbeschreibungen der Autoren keinen Notstand.

Beleman: Wenn Du ein Motiv zeichnest, was ist die größte Hürde?

Caryad: Darauf Lust zu haben. Es gibt viele Motive die mich überhaupt nicht reizen, aber zeichnen muss ich sie trotzdem.

Beleman: Welche Ansprüche stellst Du an Dich selbst?

Caryad: Mich weiterzuentwickeln - in jeder Hinsicht.

Beleman: Wie bist Du zum Rollenspiel gekommen?

Caryad: Durch das Zeichnen für das Fantasy-Fandom bin ich zu DSA gekommen. Und durch das Zeichnen für DSA bin ich zum Rollenspiel gekommen. Ich habe früher mehr DSA gespielt als heute, jetzt ist es „Buffy“ oder „Deadlands“.

Beleman: Was bedeutet für Dich die Faszination Fantasy?

Caryad: Ich habe selbst eine recht rege Phantasie, deshalb passt dieses Genre ganz gut zu mir. Ich lese sie quasi auch andauernd, noch mehr als ich sie spiele. Darum bildet sie einen Großteil meines Lebens, würde ich sagen.

Beleman: Hast Du einen DSA-Lieblingsautor?

Caryad: Lena Falkenhagen hat meistens sehr nette Illuvorschläge. Aber ansonsten kann ich nur sehr wenig dazu sagen, da ich DSA nur noch selten spiele und auch von den Romanen nur wenige gelesen habe. Vermutlich zeichne ich zu viel für DSA um noch anderweitig großes Interesse aufbringen zu können.

Beleman: Welche DSA-Figur liegt Dir besonders am Herzen?

Caryad: Ich habe sie massenhaft gezeichnet, die gelten vor mir alle gleich.

Beleman: Vielen Dank für das Gespräch.

* Das Interview wurde bereits im September 2005 geführt.



Über zwanzig Jahre

In den Archiven einer unserer Mitarbeiter fanden wir die Aufzeichnung eines Gesprächs dreier Rollenspieler, das auf einem Con vor zehn Jahren stattfand. Aus Rücksicht auf ihre Identität wollen wir die drei im folgenden nach ihrem prägendsten äußerlichen Merkmal benennen. Da wäre der Computergeek (C), der Heavy-Metaler (M) und der Larper (L)

C: Habt ihr schon mit der Kampagne um die sieben Gezeichneten angefangen? Da geht's ja richtig hoch her.

M: Ach ja? Was passiert denn?

C: Das verrät ich doch nicht.

M: Mach schon, mir egal.

C: OK, aber verrät niemandem was, wenn er die Kampagne noch spielen will. *flüstern* Borbarad kehrt zurück!

L: Borbarad. Cool, den spiel ich beim nächsten Mal. Oder, nein, ist nicht so cool. Wie soll ich den denn darstellen. Ist doch voll stark der.

C: Warum soll das ein Problem sein?

L: Du weißt doch, wir spielen alle Abenteuer live. Und wie zaubere ich als Borbarad?

M: Was für eine hirnrissige Idee, ihn zurückzubringen. Der absolut böse und mächtige Schwarzmagier. Wo bleiben da die moralischen Konflikte?

C: Ich vertraue der Redaktion, die kriegen das hin. Das Böse hat seine ganz eigene Faszination, und Borbarad vertritt diese. Einer unserer Helden wollte sogar überlaufen, aber das habe ich als Meister nicht gestattet. Und sowieso, wenn du so was willst, dann bleibt doch bei Vampire oder Shadowrun.

M: Und du bei deinem 'Bienchen und Blümchen'-DSA, wo jeder Gegner ein Leuchtschild mit der Aufschrift 'Ich bin böse' trägt. Ich stelle Aventurien so dar, wie es sein sollte. Bei uns gibt es auch einen Staat, in dem Dominas herrschen und die Menschen durch Sex versklaven.

C: *errötend* Nein, so was passt nicht, das will ich nicht in meiner Runde.

L: Hört sich cool an. Bin mir aber nicht sicher, ob unsere Mädchen das mitmachen würden. Solangs nicht offiziell wird... das wäre ein Zeichen, dass DSA auf die Schiene 'sex sells' aufspringt und die Ideen ausgehen.

M: Da wären anderen Sachen sehr viel schlimmer.

C: Ach was zum Beispiel? Ein neues Regelwerk? Das würde mir sogar gefallen. Aber dann müssten die Regeln schnittiger werden, nicht so stark verteilt über viele Boxen und mit wenigen Kernmechanismen. Stellt euch vor, da kommt die 4. Edition, und man muss sich fünf verschiedene Regelwerke kaufen. Wer soll das bezahlen? Wir Studenten etwa, wo wir eh kein Geld haben?

M: Dann landen wir bei AD&D. Ein Band für Kämpfer und deren Waffen, einer für Magier und deren Artefakte und so weiter. Was ich mir wünschte, wären Hardcover. Damit würde DSA endlich den Kinderschuhen entwachsen.

L: Hardwas? Ist das die Bezeichnung für Musikcover in deiner Szene?

M: Hardcover, keine Boxen, sondern feste Einbände.

C: Du willst doch nur DSA deinen Lieblingsrollenspielen anpas-

sen. DSA gehört in Hefte, und die in Boxen. Ich vertraue der Redaktion, dass sie es so belässt und keine Experimente wagt. Am Ende hätten wir dann alle Regelwerke noch in doppelter Ausführung, in Boxen und in Büchern.

L: Das wäre wirklich lächerliche Geldmache.

M: Ach, auch ein neues Regelwerk wird nicht helfen, echtes Charakterspiel zu erlauben. Die sollten einen Wert für Menschlichkeit einführen, dann klappts vielleicht. Aber sag mal, was glaubst du denn, wie sich Aventurien weiter entwickelt? Soll es immer so fade bleiben wie jetzt?

C: Aber nein, Borbarad ist doch zurückgekehrt, das sagte ich dir schon. Es kommen spannende Zeiten auf uns zu. Fiese Bösewichte, die das Land zu verwüsten suchen, und denen die Spieler mit echt starken Herrschern wie Brin und Waldemar gegenüberreten. Ich hab es in den Prophezeiungen der GMG-Box gelesen: eine Heldenzeit bricht an.

L: Heldenzeit? Wir konnten aber auch Helden ohne eine Heldenzeit spielen. Was waren dann die letzten zehn Jahre?

M: Das ist wohl das Motto des neuen DSA. Alles größer, besser, toller. Größere Schlachten, mächtigere Gegner, mehr Zerstörung, mehr Storylöcher. Am Ende sehen wir noch, wie ein Ufo aus 'Independence Day' Gareth zerstören will, nur damit Brin es aufhält. Oder noch besser Emer, die Autoren sind sowieso alles Alice-Schwarzer-Verschmitzte. Bald sind überall nur noch Frauen an der Macht. Mit Peitsche und Kette wäre das ja noch OK, aber wir kriegen nur Mannweiber.

C: Ich vertraue der Redaktion, so was macht die nicht. Die gehen mit dem richtigen Maß ans Werk. Und sowieso, ein bisschen Feminismus schadet DSA nicht. Da könnten sich deine Rollenspiele was von abschneiden.

L: Ufos über Gareth? Wie sollen wir das denn nachspielen? Schlachten gefallen mir auch nicht, sind auch nicht leicht zu inszenieren. Wo sind die guten alten Zeiten, als die Räuberbande und der Ork noch echte Feinde waren? Ich fand den Orkenzug sowieso blöd. Da waren sie auf einmal geeint und berennen Gareth. Und das, nachdem der letzte Krieg mit ihnen 400 Jahre zurücklag. Wäre schlimm, wenn jetzt alle Jahre wieder die Orks losbrechen. Stell dir vor, dann stehen Orks bald schon in Albernien.

C: Nein, das passiert nicht, da kommen die doch gar nicht hin.

M: Oder wenn jetzt Mordor nach Aventurien verfrachtet wird, mit bösen Herrschern und allem. Und sich dann mit Aliens verbünden, um an ihre Ufos zu kommen. An jeder Ecke Dämonen, Untote und Drachen.

L: Oder untote Drachen. Verdammt, wie soll ich das hinkriegen? Weißt du wie schwer es ist, schon einen Geist einzubringen?

M: Brauchst du nicht, wenns soweit kommt, wird eh niemand mehr DSA kaufen.

C: Wisst ihr was? Ihr malt hier voll den Teufel an die Wand. Sowas wird nicht passieren.

M: Sobald die guten Ideen ausgehen, bestimmt. Wenn der Punkt erreicht ist, geht jede Logik flöten.

C: Nicht bei DSA. Ach, du hast doch keine Ahnung, das ist eine Fantasywelt, da herrschen andere Gesetze. Wenn z.B. entschieden würde, irgendeinem Orden die Herrschaft über Darpatien zu geben,



dann sollten wir das nicht hinterfragen. Oder wenn irgendein Herrscher plötzlich sein Gedächtnis verliert und in der Wildnis Holz hacken geht. So ist das eben. Wenn daraus ein Abenteuer entsteht, ist es gut.

L: Das wäre uncool, welcher Orden sollte denn Darpatien bekommen?

M: Genauso gut wie Ufos über Gareth?

C: Das ist was anderes, das ist nicht Fantasy.

L: Aber deine anderen Gesetze sind es?

C: Du hast doch keine Ahnung. Bleib du bei deinen dunklen Rollenspielen, ich bleib bei meinen.

L: Verkriech dich doch hinter deinem blöden Computer, dann bleibst du der Welt erspart.

C: Keine Sorge, das werde ich sogar machen, denn der Computer wird auch für DSA wichtig sein. Ich sage dir, über das Internet wirst du bald die ganze Welt virtuell bereisen können. Dort wirst du genug DSA-Spieler treffen. Und wenn die Redaktion zusammentritt, wird davon auch exklusiv berichtet werden. In Diskussionsrunden werden Fans ihre Ideen austauschen und gesittet diskutieren, nicht so rumgrölen wie es auf Cons der Brauch ist. Glaub mir, das Internet wird

neue Wege für DSA bereiten. Und dann wirst du im Regen stehen.

L: Nichts gegen den Regen, das ist Ambiente.

M: Was für'n Scheiß, so was brauche ich nicht. Wenn sich da nur Langweiler wie du tummeln kann ich mir ausmalen, was da abgehen wird. Nämlich nichts.

C: Ihr werdet schon sehen. Das Internet...

M: Kannst mir gerne mit deinem Internet gestohlen bleiben. Ich bleib bei Pen & Paper. Wenn ich mich mit anderen Fans austauschen will, dann auf Treffen wie diesem oder über Fanzines. Ohne die wäre DSA sowieso nur halb so gut. Ich bin mir sicher, dass sie auch nach über zwanzig Jahren einen frischen Wind an Ideen bringen werden. Oder um es aventurisch zu sagen: der Beleman weht durch Lande, streichelt sie sanft oder wirbelt sie auf, immer bedacht und mit dem rechten Maß. So bewahrt er ihren Reiz und bringt sie zur Blüte.

C: Pah, was bringt der Beleman schon mit außer Fischgestank und ...

An dieser Stelle ging das Gespräch im Lärm unter, als jemand es lustig fand, Macarena ganz laut aufzudrehen und damit einen guten Teil der Conbesucher zu lächerlichen Tanzbewegungen animierte.

(jm)

Büchertipps

Titel:	Lexikon des alten Handwerks: Vom Spätmittelalter bis ins 20. Jahrhundert
Herausgeber:	Reinhold Reith
Verlag:	C. H. Beck
ISBN:	3-406-34470-4
Preis:	19,90 Euro

Mit DSA 4 und der Einführung der Professionen können wir DSAler nun nicht mehr nur Krieger und Magier, Phex-Geweihte und Elfen spielen, sondern haben mittlerweile einen ganzen Fundus an Handwerksprofessionen zur Erschaffung eines eher bodenständigeren Helden zur Hand. Allerdings ist dem Spieler des 21. Jahrhunderts oftmals nur noch wenig darüber bekannt, wie das Handwerk im Spätmittelalter und der Renaissance ausgesehen haben könnte. Das LEXIKON DES ALTEN HANDWERKS kann hierbei Abhilfe schaffen.

Das Buch versammelt auf über 300 Seiten Artikel verschiedener Autoren zu den unterschiedlichsten Handwerken der Vergangenheit. Vom Bader über den Müller bis hin zum Zinngießer werden hier alle Handwerker mit einem meist zwischen vier bis fünf Seiten kurzen Kapitel in sachlichem Ton vorgestellt. Der Stil entspricht dabei tatsächlich zumeist einem ausführlichen Lexikoneintrag und vermittelt viele lebendige Details auf engem Raum.

Besonders interessant sind die Artikel zu Handwerken, die in heute eher unbekannt sind, wie das des Feilenhauers, des Knopfmachers, des Nadlers oder des Strumpfwirkers.

Man erhält vielerlei Einblicke in die Welt des Handwerks

und wie groß die Spezialisierung in den einzelnen Handwerken sein konnten. Man kann zum Beispiel von den Unmengen an Spezialisierungen bei den Metallhandwerkern oder den Bäckermeistern erfahren, oder dass die Bäcker von Honig- und Lebkuchen (die so genannten Lebzelter) mitunter in ganz eigenen Zünften zusammengeschlossen waren. Aus der Darstellung der Berufe und Betonung der Bedeutung des Zunftwesens bieten sich unzählige Ansatzpunkte für ein lebendiges Rollenspiel, nicht nur für die Spieler eines Schornsteinfegers sondern gerade auch für den Meister für ein spannendes und realistisch wirkendes Spiel in den Städten und Dörfern. Immer wieder fällt einem ein überraschendes Detail auf, mit dem man den Reichtum einer altertümlichen Welt darstellen kann.

Ein sehr zu empfehlendes Buch für Spieler und Meister, auch wenn man sich manchmal eine erläuternde Illustration mehr gewünscht hätte.

(jr)



Titel: Vergessene Künste: Bilder vom alten Handwerk
Autor: John Seymour
Verlag: Urania
ISBN: 3-332-00707-6
Preis: 16,95 Euro

Erläuternde Illustrationen bietet „Vergessene Künste: Bilder vom alten Handwerk“ dagegen zuhauf. Das 180 Seiten starke Werk aus dem Urania-Verlag präsentiert (teilweise in Farbe) Bilder und Erklärungen zu verschiedenen mehr oder weniger vergessenen Handwerkstätigkeiten, wobei der zeitliche Fokus hier offensichtlich doch um einiges später liegt als im oben vorgestellten Lexikon, meist ist es bereits das 19. Jahrhundert - genauer das viktorianische England. Damit sind die vorgestellten Handwerkstätigkeiten auch recht deutlich auf die Traditionen beschränkt, die damals in England üblich waren.

Trotzdem kann das Buch auch für DSA-Spieler einige interessante Beschreibungen liefern. Im Gegensatz zum Lexikon des alten Handwerks liegt nämlich das Augenmerk etwas mehr auf den Tätigkeiten, die im Hause oder auf dem Hof getätigt wurden (z.B. das Besenbinden), und weniger auf den zunftmäßig organisierten Handwerksberufen, obwohl der Aspekt des normalen Handwerkers auch nicht zu kurz kommt. Das Buch ist grob eingeteilt in die Kapitel „Holzhandwerker“, „Bau-

handwerker“, „Arbeiten im Feld“, „In der Werkstatt“ sowie „Handwerk im Haus“, und jedes Kapitel ist reich bebildert. Man erfährt zum Beispiel so einiges über das Kalkbrennen, das Anlegen eines Kohlenmeilers, das Fassmachen oder das Sieden von Seife, das sich auf Aventurien übertragen lässt. Mit einer gewissen Vorsicht in Bezug auf die Epoche kann das Buch deshalb eine nette Ergänzung sein, auch wenn Mittelalter-Puristen



sicherlich nicht so ganz glücklich mit dem Buch werden und gerade die Kritik des Autors an der modernen Welt oft allzu sehr in den Vordergrund rückt. Einen interessanten Einblick in die Alltagswelt des beginnenden 19. Jahrhunderts bietet das Buch aber allemal.

(jr)

Titel: Ritter und Söldner im Mittelalter
Autor: Gerry Embleton
Verlag: VS-Books
ISBN: 3-932077-06-7
Preis: 17,40 Euro

Und wieder ein großartiger Bildband von VS-Books! Dieses Paperback im „Fast-A4-Format“ widmet sich mit hervorragend inszenierten Farbfotos und reich bebilderten Illustrationsseiten den Rüstungen und auch der alltäglichen Bekleidung mittelalterlicher Kombattanten und Trossscharen

vom späten 11. bis ins frühe 16. Jahrhundert. Der Verfasser gehört mit zu den besten militärgeschichtlichen Illustratoren und ist auch rege in der Reenactment-Szene tätig. Hier hat er mit großer Sorgfalt Darsteller ausgesucht, deren Bekleidung sich exakt an mittelalterlichen Vorlagen orientiert und herausgekommen sind aufschlussreiche Ergebnisse. Im Text finden sich viele Erklärungen, warum etwas gerade so und nicht anders ge-



tragen wurde, wie es auch an vielen zeitgenössischen Darstellungen des Mittelalters in Bild und Skulptur zu sehen ist, und es erweist sich, dass die mittelalterliche Mode in keiner Weise einfach nur skurril ist, sondern sich genauso bequem wie die heutige tragen lässt, wenn man sie richtig anzieht.

Man merkt den Darstellern an, dass sie mit Spaß und Engagement bei der Sache waren – dementsprechend gut und vor allem auch anschaulich sind die Fotos geworden.

Als historisches Nachschlagewerk wie auch als Ideenvorlage für LARPer mit einem dicken Sternchen zu empfehlen! Da wird schon fast das AVENTURISCHE ARSENAL überflüssig.

(vr)

DER BELEMAN SUCHT ZEICHNER!

Wenn Du also deutlich besser zeichnen kannst, als das Bild zur Linken und wenn Du Deine Bilder gerne mal hier veröffentlicht sehen möchtest - dann melde Dich einfach unter:

gesamtredaktion@beleman.de

WIR freuen uns auf DICH!

Probierbilder in Bleistift/Kohle bitte als JPEG-Datei und Graustufen, Tusche/Tinte am besten als TIF-Datei im sw-Modus.
 Eine Größe von 150x100mm bei 300 dpi ist zur Ansicht ausreichend.

Wirst Du es sein?



2655 n)l.

Das Jahr des Premier Feuers

Hjalskes Rotbrand

Rüben in ihrer schönsten Form