

BELEMAN #7

Thoruval, Andergast, Nostria, Albernica, Windhag

3,80 €



Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernia & Windhag: Jan Rodewald (jr)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Robert-Björn Albrecht (rba), Michael Borth (mib),
Anne Brünenkamp (ab), Marcus Buss (mb), Carsten
Fritz (cf), Martin Groh (mg), Nina Hassmann (nh),
Julian Marioulas (jm), Georg Morick (gm), Heinrich
Schmidt (hs), Olaf Schroth (os), Iris Wagner (iw)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Redaktion Nostris: Julian Marioulas (jm)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Chris Fano (chf), Thomas Gaebler (tg), Tahir Zia
Shaikh (tzs), Dominik Wagner (dw)

Redaktion Thorwal: Johannes Beier (jb)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Kristina Dostall (kri), Steven Hepp (sh), Jens Arne
Klingsöhr (jak), Albert Muigg (am), Jan Rebehn (jrh),
Volkmar Rösner (vr)

Korrektur: Jan Rodewald

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner, Volkmar Rösner

Titelbild: Luzia Sievi

Abbildungen:

Malte Berndt (Seite 45)
Codex Manesse (Seite 32)
Kristina Dostall (Seite 36)
Free Clipart (Seite 39)
Thomas Gaebler (Seite 27)
Alexander Hajek (Seite 41)
Nina Hassmann (Seiten 3, 8)
Georg Morick (Seiten 9, 10)
Jan Rodewald (Seiten 12, 13, 16, 18, 19)
Volkmar Rösner (Seiten 50, 51, 52)
Nicole Schmidt (Seite 24)
Luzia Sievi (Seite 5)

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 Wa-
renzeichen der Fa. Fantasy Production, Erkrath. Die Rechte für
hier veröffentlichte Auszüge aus den DSA-Regelwerken und we-
iteren DSA-Publikationen von FanPro liegen bei der Firma Fantasy
Production, Erkrath.
Die Rechte für die Artikel und Zeichnungen liegen bei den jewei-
ligen Autoren bzw. Künstlern und dürfen ohne vorherige Geneh-
migung weder komplett noch ausschnittsweise kopiert, noch in ir-
gendeiner 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

Mittlerweile scheint es schon fast zum guten Ton zu gehören, dass der BELEMAN sich verspätet, doch eines ist gewiss: Dahinter steckt keine Absicht! Diesmal hat eine riesige Welle von Lustlosigkeit fast die gesamte Redaktion und Autorenschaft lahm gelegt, dazu kamen DSA-Verpflichtungen/-Aktivitäten in anderen Teilen des Spielkontinents. Aber nun endlich - rechtzeitig zum Albernia-Con - liegt der BELEMAN vor und wir hoffen, dass viel Interessantes für den Leser enthalten ist.

Diesmal ist der BELEMAN stark geprägt von Spielhilfen. Den Anfang macht auch gleich im Albernia-Teil der Kon-Führer, der zumindest zum Teil auch am heimischen Spieltisch einsetzbar ist.

Sehr interessant ist die Vorstellung der Zauberbarden, die von der Autorin für den Spieleinsatz aufbereitet wurden. Auch die zusätzlichen Professionen sollen an dieser Stelle schon mal erwähnt werden.

Der nostrisch-irdische Teil wird eingeleitet mit der Fortsetzung der nostrischen Kirchen, außerdem werden einige nostrische Bücher vorgestellt, die am Spieltisch sicherlich mehr Flair verbreiten, als der lapidare Satz: „Ach ja, ein paar Bücher findet ihr auch.“

Eher ungewohnt ist, dass selbst der Thorwal-Teil diesmal von Spielhilfen stark geprägt ist. Da wird einer der wohl interessantesten Jarle in Wort und Bild vorgestellt, eine thorwalsche Region findet ihren Abriss, und schließlich wird noch Invhersborg beschrieben - Thorwalsches Besitztum in fremdem Land. Der Text zu Invhersborg sollte ursprünglich mit in die RSH AM GROSSEN FLUSS, doch Missverständnisse um den Redaktionsschluss haben dies verhindert. Zwar war der Text rechtzeitig fertig, leider aber wurde er zu spät eingereicht. Aber was des einen Leid, ist des anderen Freud - und so schätzen wir uns glücklich den Text der Leserschaft präsentieren zu können.

Zum Schluss ein Wort in eigener Sache:

Neben den immer besuchenswerten Seiten der Beleman-Regionen, möchte ich ganz speziell auf das Thorwal-Forum verweisen, in dem extra ein Unterforum (<http://fantasy.mordor.ch/thorwal/punBB/>) für den BELEMAN eingerichtet wurde. Nicht nur kann man dort seine Meinung zum aktuellen Heft hinterlassen, auch über ältere Hefte und Artikel kann dort lebhaft diskutiert werden. Und nicht uninteressant ist sicherlich auch die Rubrik, wo man der Redaktion Anregungen und Wünsche für künftige Ausgaben unterbreiten kann.

Ich freue mich schon darauf, mit den Lesern dort in Kontakt treten zu können.

Ihr Jens Arne Klingsöhr

**Redaktionsschluss
für Ausgabe 8
01.12.2006**

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



ein GRAF MUSS HER!

TURNIER ENTSCHEIDET ÜBER GRAFENWÜRDE

Ein trüber Wintertag. Schneeregen trieb von Westen heran und kleidete die dem Wind zugewandten Mauern Feenquells in einen grau-weißen Schleier. Invher Ni Bennain, Königin Albernias für die einen, geächtete Feindin dessen, was vom Raulschen Reiche noch übrig war, für die anderen, stand in ihren persönlichen Gemächern, als es an die Tür schlug. Ein Schreibtisch flackerte im unsteten Licht einer Kerze und offenbarte dem eintretenden Besuch ein Gewirr aus Karten, Briefen und Schriftrollen. Invher sah mit gerunzelter Stirn von einem Brief auf und wandte sich ihrem Besuch zu.

„Neue Briefe, Herr Lamas, oder zur Abwechslung etwas Erfreuliches?“

Lamas Ui Llud, geheimer Rat und einer der ältesten Gefolgsleute des Königshauses, schüttelte den Kopf.

„Manchmal, meine Königin, bringen auch Briefe Erfreuliches. Doch ich gebe zu, es ist lange her.“ Der alte Mann seufzte. „Ein Zwischenfall westlich von Weidenau. Isoras Söldner, eine Lanze, haben Dun Maraban umgangen und sind nach Westen vorgedrungen. Das Haus Arodon stellte sie. Ein Gefecht auf dem Knüppeldamm, sie wurden erschlagen. Aber es ist unglücklich, dass unser Feind sich solche Dreistigkeiten ausnimmt und Erfolg hat. Es war reiner Zufall, dass die Söldner auf die Ritter getroffen waren. Es hätten auch Bauern sein können.“

Invher blickte besorgt und strich sich eine Strähne aus der Stirn.

„Das Haus Arodon verteidigt sein Lehen. Altenfaehr steht minder wacker dahinter und Niriansee lässt seine

Besitzer bluten. Doch wo sie der Hilfe bedürfen, kommt diese allzu oft spät, zufällig oder gar nicht. Ihr habt Recht. Es ist unglücklich. Und es ist Zeit etwas zu ändern.“

Langsam erhob sich Invher von ihrem Stuhl und schritt zum Fenster. Als sie den Teppich beiseite schlug, fuhr ein Stoß kalter frischer Luft in den Raum.

„Wir brauchen einen Grafen! Herr Aedan ist ein guter Verwalter, aber kein Kriegsherr. Doch wer soll es sein? Ein



Bennain? Ein Niamad? Ein Arodon? Wen immer ich nehme, die Enttäuschten werden es als Zeichen meiner Geringschätzung werten. Lasst uns Rat halten, Herr Lamas. Ruft die Ritter zusammen! Zeit einen Entschluss zu fällen.“

„Ein Turnier, ein Turnier!“

Die Knappin Aedre kam als erste über die hölzerne Brücke gepoltert. Die Ritter hatten sich im Burghof im Fechten geübt und waren dankbar, nun eine Ausrede für die Verschnaufpause zu haben. Im Hof Dun Marabans, der Burg des Hauses Arodon in Weidenau, war es nicht wärmer, als auf dem königlichen Feenquell weiter im Westen. Doch wer eifrig die Klinge

schwang, der schwitzte bei jedem Wetter. „Ein Turnier!“, japste die Knappin noch einmal, bevor auch sie sich die Zeit zum Luftholen gönnte.

„Was für ein Turnier, Mädchen?“ Ritter Sidhric nutzte die seltene Gelegenheit, seine Knappin in einer Redepause zu erwidern.

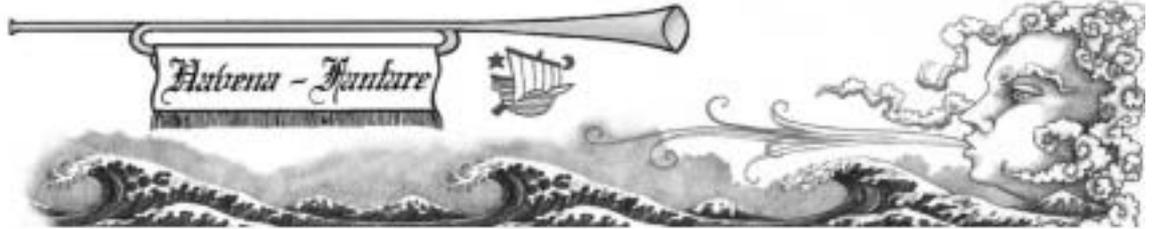
Noch etwas außer Atem deutete die Knappin über die Zugbrücke und den dahinter liegenden Weg zur Stadt Weidenau. Dort zeichnete sich die Silhouette eines Reiters ab, der auf dem Weg zur Burg war. Drei weiße Kronen auf Blau. Ein königlicher Bote!

„Er hat es gerade verkündet und jetzt kommt er zur Baronin. Sie machen ein Turnier auf Feenquell. Ich meine, die Königin und ihre Ritter. Und wer es gewinnt, der wird Graf am Großen Fluss.“

Seit Wochen durchreiten die Ritter der Krone das ganze Königreich und überall verkünden sie die gleiche Nachricht. Ein Turnier, ausgetragen auf Burg Feenquell unter den Augen der Königin um die Mondeswende von Phex zu Peraine, soll die Frage nach der Grafschaft am Großen Fluss entscheiden.

Vor gut einem Jahr war die Grafschaft Großer Fluss aus der vormaligen Stadtmark Havena herausgelöst worden. Mit diesem Entschluss hatte Königin Invher die Konsequenz aus den veränderten Realitäten gezogen und die Lehensordnung angepasst. „Mit dem Markvogt Ardach Herlogan hatte das Umland Havenas einen trefflichen Verwalter. Doch was wir brauchen, ist kein Verwalter, sondern ein





Anführer“, erläuterte der albernische Kanzler Aedan Ui Bennain uns im Gespräch und führt weiter aus: „Die Mark war stets viel mehr als nur Umland einer Stadt. Doch das hatte Gareth nie verstanden. Der Westen, Havena, Albernia – in den Augen der Bürokraten der kaiserlichen Verwaltung war das alles eins. Ihre Verwaltung gibt es nicht mehr und Gareths Meinung braucht uns nicht mehr zu scheren.“

Was der Kanzler in Worten erklärte, ließ die Königin ausführen. Die ehemalige Stadtmark Havena wurde auf das Stadtgebiet und die Grafenmark Havena, sowie die Pfalz Berggau zurückgestutzt. Die Seefreiherrschaft Ila und Eiras als freies Lehen erneut in die Obhut des Hauses Sanin gelegt, welches nur der Krone selbst Rechenschaft schuldet.

Die verbleibenden Baronien wurden zu einer Grafschaft, die in Größe und Zahl der Einwohner den Vergleich zu anderen Grafschaften Albernias nicht zu scheuen braucht. Es gab sogar Neuzuwachs. Die Baronien Fuxwalden und Grenzmarken wurden vom selbsternannten Reichsbehüter Jast Gorsam aus der Mark Wind-

hag gelöst und Albernia zugegeben. Einem Albernia Isoras, so hatte es der nimmersatte Herzog wohl gemeint, doch die aufrechten Barone wählten die Seite der Königin. Heute besteht die Grafschaft Großer Fluss aus zehn Baronien. Im Norden liegt Westpforte zwischen Küste, Seen und nostrischer Grenze. Es folgen Nordhag, Ylvidoch und Yantibair im Seenland. Weidenau, Altenfaehr, Grenzmarken und Hohelucht säumen den Großen Fluss. Windehag grenzt an der Küste an die Mark Windhag, Fuxwalden im Hinterland.

Zehn Baronien und kein Graf. Bis ein solcher gefunden werden sollte, setzte Königin Invher ihren getreuen Ratgeber und Kanzler Aedan Ui Bennain als Verwalter ein. Als Provisorium geplant, wurde daraus rasch ein Zustand von Dauer. Denn anders als in anderen Gegenden trat keine einzelne Person in den Vordergrund. Stattdessen wetteiferten die Häuser um die Ehre der Grafenwürde, ohne dass sich eines hätte durchsetzen können. Ein unhaltbarer Zustand in der letzten vollkommen freien Provinz des Königreiches. Das Turnier soll das ändern.

Fechten darf jeder Freie, dem es erlaubt

ist, eine Waffe des rondragefälligen Kampfes zu führen. Schwert und Schild, Bihänder und Buhurt, Bogen und Stock – mit diesen Waffen soll der streitbarste Recke gefunden werden. Doch auch ein Redewettstreit in Fragen der Jurisprudenz und ein Bardenwettstreit gehören zu den Disziplinen. Denn schließlich muss ein Graf auch für Gerechtigkeit sorgen und sich am Hofe zu führen wissen. Wer immer eine Disziplin gewinnt, dem werde die Königin einen besonderen Stein als Zeichen des Sieges überreichen. Wer am Ende der Turnei die meisten dieser Siegesteine vorweisen könne, sei Sieger des Turniers und werde Graf. Da ein guter Graf es aber vor allen Dingen verstehen müsse, sein Gefolge hinter sich zu einen, ist mit den Siegesteinen eine Besonderheit verbunden: Sie können weitergereicht werden! Damit entscheidet nicht allein der Schwertarm, sondern Verhandlungsgeschick über den Turniersieg und wer immer Graf wird, vermochte zumindest eines: Andere für seine Sache zu gewinnen. (rba)

Näheres im Führer zum Albernia-Kon ab Seite 12.

NIRIANSEE: DAS ENDE DER EINIGKEIT

BESATZUNG UND WIDERSTAND

Krieg, die folgende Besatzung und der resultierende Widerstand – was könnte es anders sein, als eine Prüfung durch die Zwölfe. Doch wenn dies so sei, was ist dann unsere Antwort?

Nicht jene, die wir geben wollen: Denn tritt der Stolz Albernias offen mit der Waffe auf seine Scholle, so wird nur ein weiteres Grab zu schaufeln sein. Beugt er dagegen sein Kreuz, so ist es ihm ein Tod seiner Seele selbst.

Doch wird er zur Klinge in den Schatten, tut er dann das Einzige, was ihm bleibt? Oder verliert er was immer es war, das die Götter ihm gaben um ihn einzig zu machen?

Ein Streifzug durch Besatzung und Widerstand in Niriansee.

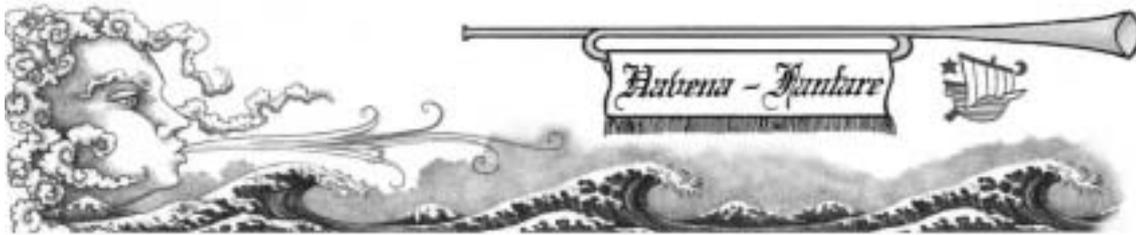
NORDMÄRKER RITTMEISTER STIRBT EINES FEIGLINGS TOD

„Niriansee ist des Nirianseers nicht mehr – doch auch niemandes sonst.“ Diese Nachricht lies Baron Corvin von Niriansee, kriegserfahrener Kommandant des Ostens, seine Königin, Ihrer Majestät Invher überbringen. Wie wahr der zweite Teil der Nachricht ist, bewies der Baron im Untergrund nun durch den Tod des Rittmeisters Wunnemar von Wetterfels, Befehlshaber der kaiserlich-nordmärkischen Truppen in der Baronie Niriansee, welcher die Rolle als oberster Besatzer von Isoras Schergen übernommen hatte. Der adlige Offizier agierte Anfangs von Hanufer aus, der Stadt deren Verrat den Fall der Baronie an die Söldner Isoras

bedeutet hatte. Als jedoch aus Burg Niriansee dort festgesetzte Getreue Albernias befreit wurden, ging er hart gegen die dortige Bevölkerung vor, die, wie wir mit Sicherheit zu sagen wissen, nichts mit dem Vorfall zu tun hatte.

Wahrlich hätte er bedenken sollen, dass er sich damit gegen einen Baron stellte, der seiner Bevölkerung versprach, dass niemand ungesühnt gegen sie die Hand erheben wird. Von Wetterfels starb noch ehe er sich an diesem Tag zur Ruhe begeben konnte, zufrieden mit dem Tageswerk Schwächere verletzt zu haben. Seine Soldaten, unfähig ihren Rittmeister zu schützen, blieben verschont. In ihrer Befehlskette folgt nun Leuenant von Galebquell. In Anbetracht seiner Unerfahrenheit muss ihm wohl geraten werden, in Hanufer zu bleiben. Vielleicht passiert ihm dort nichts.





DAS SCHWEIGEN DER ZWÖLFE

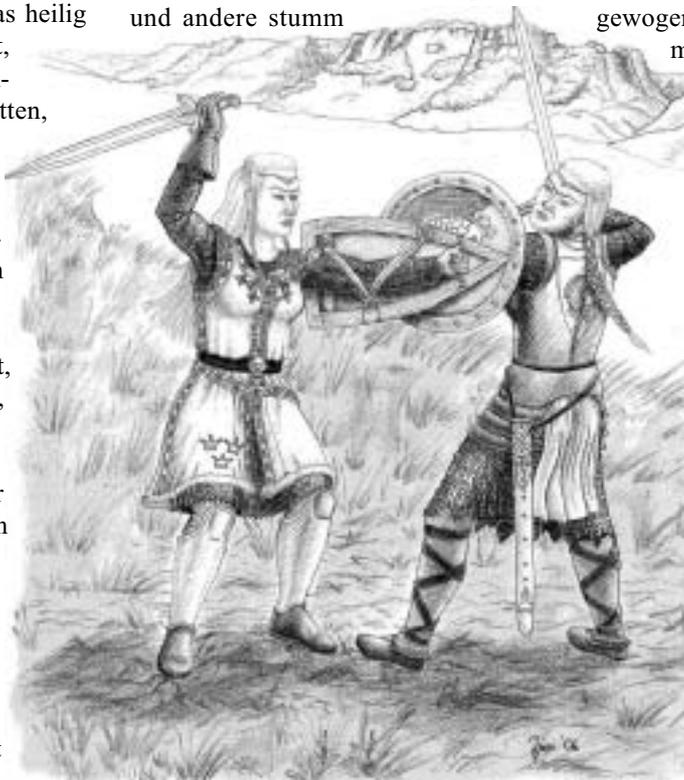
„Es geht nicht um Neutralität! Es geht um das Seelenheil der uns Anvertrauten!“ Amgard war laut geworden, ein Umstand der für Schweigen sorgte, erlebte man es doch selten, dass die Vorsteherin des Travia-Tempels Hanufers und erste Geweihte der Stadt Wut zeigte.

„Es geht darum, dass ihr Verhalten zerstört, was wirklich wichtig, was heilig ist: Werte. Werte wie Einigkeit, wie Familie. Wie soll ich schlichten? Wie soll ich eine Ehe retten, wenn der Mann vor mir steht, die Faust voll heißer Wut zur Anklage erhoben, Baron Corvin von Niriansee habe seine Tochter getötet, bevor ihn dann der Schmerz zerreit, kennt er doch nicht mal ihr Grab – aber die Frau daneben steht, kalten Groll in ihrem Herzen, und sie erklrt, sie htte keine Tochter; niemand, der Stadt, Herren und Knigin verrate fr Gold, sei ihr Kind. Wie soll ich das schlichten?!“

Dergleichen kannten sie alle, die diese Nacht versammelt waren. So hrte Tarbos, der Geweihte des Efferd, die Bitten der Schmuggler um sichere Fahrt ebenso, wie ihre Wnsche, dass die Boote, die sie jagten, Leck schlagen mochten. Und er hrte die Bitten der Fluss-Soldaten, gleich, nur umgekehrt. Doch der Meister des Flusses band seine Hand und so versprach Tarbos sichere Fahrt fr die Achtung Efferds und Untergang fr jene, die den Flussvater durch Krieg entehrten. Doch die Grenzen dieser Worte waren so unstet wie jene Efferds Reichs – so wusste er, wie wenig Halt er jenen gab, die seine Fhrung heute mehr denn je erflehten. So kam der Tag, wo ein Schmuggler vor ihm stand, zerrissen vor Schuld: Er hatte einen Seemann nicht aus Not errettet. Doch dies zu tun htte sein eigen Ende gebracht, bedeute-

te erkannt zu werden diese Tage doch den Tod fr Schmuggler – aber ihre Taten Leben fr jene, die sie versorgten. Wie sollte er das richten?

Es war ein inoffizielles Konzil der Geweihten der Stadt, einberufen, da es dieser Tage hatte zu viele Probleme dieser Art, wenn auch wenige, die mit so viel Leid verbunden. Die Einigkeit von einst war vergangen, jetzt wo manch einer stolz verkndete, man habe die Stadt gerettet – und andere stumm



ALBERNIER VS. ALBERNIER

ergnzten: „...indem du Isoras Mannen, den Mrdern Drausteins, die Hand gereicht hast.“ Dieser Tage stand Albernier gegen Albernier in Hanufer und wo immer es jene gab, die sagten „So ist die neue Ordnung, akzeptiert und lebt!“ gab es auch jene, die sagten „Niemals werden wir uns beugen, widersteht und kmpft!“.

Doch das Konzil der Kirchen brachte keine Lsung, denn die Geweihten kannten die Angst, die nun die Folge war; das Misstrauen, das den Aufbau nach der Flut hemmte, das den Handel unterbrach. Und die Not, die heuer kam, weil die Menschen

nicht mehr einig standen, Seite an Seite.

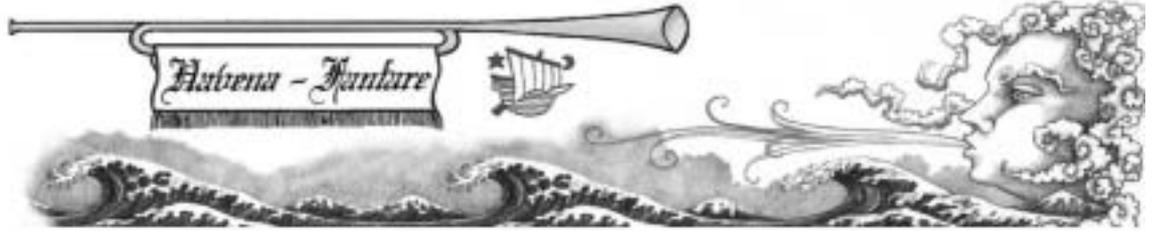
Dennoch schwiegen die Geweihten der Zwlfe, denn wie sollten sie richten, wie schlichten, sahen sie doch keinen Weg der Mitte und waren doch nie Partei. Doch dieses Schweigen war keine Antwort, dessen war sich auch Narlos Rabenflug bewusst, der erste unter den Raben vor Ort. Obwohl Schweigen sein Leben lang die Entgegnung seiner Wahl gewesen war – dieses war zu still. Auch sie wrden einst gewogen werden. Und er konnte nicht mehr glauben, dass dieser Tage die Waagschale sich zur rechten Seite hin neigen wrde.

ANGST UND TOD SIND DER LOHN

HANUFER, 1029 BF. Dieser Tage lsst sich Kachil Eichengrunner, der Brgermeister Hanufers, stndig von Gardisten begleiten. Auch des Nachts stehen sie Wache vor seinem Haus – ein ungewohntes Bild fr eine Stadt in der Provinz. Es sei um seine herausgehobene Position zu wrdigen – so sagt er. Es ist aus Angst – so weit man. Denn Eichengrunner war einer jener, welche die bergabe der Stadt an die Sldner Isoras vorangetrieben haben. Man sagt, dass es drei waren, die damals die Verhandlungen mit den Sldnern aus Almada fhrten. Der Brgermeister. Ein bislang Unbekannter. Scibor von der Hndlergilde.

Und Scibor fanden sie vor Tagen in seinem Haus, erstochen mit zwlf Sten schlanker Klingen. Der Tote kauerte vor einer Fahne Niriansees, die jemand im Raum befestigt hatte – einer Fahne, die in Hanufer nicht mehr geflaggt wird, zeigt sie doch die drei Albernischen Kronen und ist damit ein Symbol, welches dieser Tage von den Mchtigen nicht gern gesehen wird. Fr Scibor war so der Tod der Lohn fr seine Taten. Fr Eichengrunner ist es die Angst. (mib)





ÜBERFALL AUF PATRIZIERFAMILIE

HAVENA, Efferd 1029 BF. Im nächtlichen Nebel ist es einer Gruppe schurkischer Gestalten gelungen, in die Residenz der Patrizierfamilie Valdera auf der Krakeninsel einzubrechen und einige Verwüstung anzurichten. Trotz der wachsamten Patrouillen unserer Stadtgarde gelangt es dem Pack, vollkommen unbemerkt in das Bürgerhaus einzusteigen, was den Missbrauch von Magie nahe legt. Darauf lässt auch die Aussage eines angetrunkenen Herumtreibers schließen, der behauptet gesehen zu haben, wie eine wallende Nebelwolke durch die leeren Straßen zog. Zum Zeitpunkt des Einbruchs lagen die Patriarchin Iselwyn

Valdera und ihre Kinder in Borons Armen, glücklicherweise nicht so ihr Leibwächter, der auf einige Geräusche hin die Eindringlinge bemerkte. Darauf versuchte er sie zu überwältigen, musste aber der Überzahl weichen. Wie er später berichtete, schienen die Diebe ganz gezielt nach einem Gegenstand zu suchen. Dabei ist erstaunlich, dass sie sich nicht scheuten, im großen Empfangssaal des Hauses Kerzen zu entzünden. Nachdem die Patrizierin und ihre Kinder durch den Leibwächter geweckt wurden, entkamen sie durch die Hintertür und alarmierten sofort die Stadtwache. Mit fünf Mannen und Frauen stürmten diese das Haus, fand aber nur

den Empfangssaal verwüstet vor, denn die Einbrecher waren bereits fort. Bis auf kleinere Gegenstände, der Patrizierin zufolge ohne größeren Wert, schien nichts entwendet worden zu sein. Befürchtungen, dass transsylvanische Aufrührer beteiligt waren – immerhin gehörte das Haus vor einigen Dekaden dem Erfinder Leonardo, dessen gegenwärtiges Schicksal in den Schwarzen Landen unbekannt ist – bestätigten sich nicht. In den folgenden Nächten patrouillierte die Stadtgarde mit doppeltem Aufgebot auf der Krakeninsel, da weitere Einbrüche zu befürchten waren. Es blieb aber alles ruhig, die Schurken tauchten nicht wieder auf. (jm)

ROTER DRACHE VERLIERT SEINEN SCHWANZ

KÖNIGLICHE KRÄFTE BRINGEN DEN SÜDWESTEN WINHALLS IN IHRE GEWALT

Kürzlich erreichte uns die Kunde über ein freudiges Ereignis, welches sich Ende Ingerimm 1028 im Süden der Grafschaft Winhall ereignete.

Der Vögtin Laille von Niamor-Jasalin ist es tatsächlich gelungen, die Ländereien von Neuwiallsburg und Jasalinswall im Südwesten Winhalls aus dem unbarmherzigen Würgegriff ihres ehemaligen Gatten, des abscheulichen Muiradh, und seiner Nordmärkischen Freunde zu entreißen. Dies nur knapp zehn Monde nach ihrer erzwungenen Flucht.

Die nordmärkischen Kräfte im besetzten Süden Winhalls waren schon seit langem in ihrer Zahl gemindert worden. Nach Monaten der Ruhe waren große Teile der adligen Truppen abgezogen. Der Großteil der Verbliebenen hatte sich im Niamorer Vorderland konzentriert, an den Ufern des Tommel, in Aran und nahe der unüberwindlichen Grenze zum freien Winhall.

Laille hat es derweil geschafft, Getreue in Bannerstärke um sich zu scharen, darunter sogar einige Thorwaler. Durch das unsichere und führungslose Gemharsbusch hatte sich die Trup-

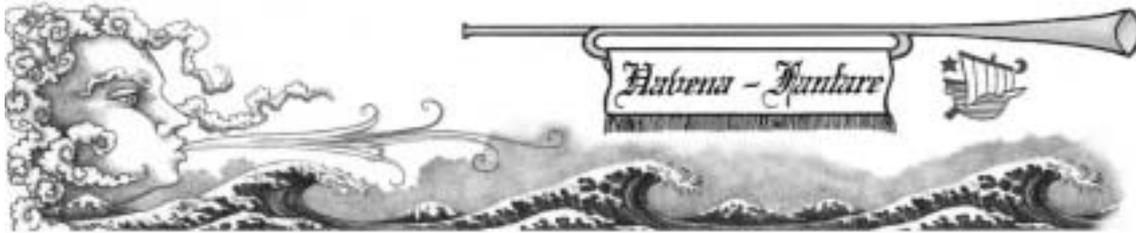
pe der Vögtin dem Süden Winhalls genähert. Dort galt es zwei Hürden zu überwinden, zum einen die im Dorf Neuwiallsburg stationierten Gardisten der Flussgarde, zum anderen die auf Burg Jasalinswall wachende Garnison.

Nur wenig ist uns bisher bekannt über die Vorgehensweise der vögtlichen Truppen. Erstes Ziel scheint die Burg Jasalinswall gewesen zu sein, welche mit überraschend geringer Gegenwehr über Nacht in die Hände Lailles fiel. Gerüchte sprechen vom Einsatz mächtiger Zauberei.

Die Besetzung der Burg geriet in Gefangenschaft, den wenigen Flussgardisten in Neuwiallsburg blieb daraufhin keine andere Wahl, als sich zu ergeben. Die Streiter der gnädigen Vögtin entließen sie und die Mannen der Jasalinswaller Garnison allesamt in die Freiheit, auf dass sie den Märkischen Besitzern in Niamor die Kunde von Lailles Sieg überbringen mochten.

Wie wir erfahren haben, kursieren Gerüchte darüber, dass jene, die der Vögtin bei Jasalinswall in die Hände fielen, auf grausame Weise verstümmelt wurden. Doch konnten wir bis-





her keine Beweise für derlei aufzutun und sind deshalb geneigt, diese Behauptungen als isoristische Propaganda abzutun. Genauso hat man wohl mit Berichten über einen prompten Gegenangriff aus dem Niamorer Hinterland zu verfahren, welcher angeblich brutal von Kreaturen aus den Feenwäldern abgewehrt wurde. In Anbetracht der großen Gnade welche die Vögtin ihren Gefangenen angedeihen ließ, machen sich solche Schauer-märchen besonders armselig aus.

Über den Zinnen von Jasalinswall weht nun endlich das königliche Banner. Wir hoffen, dies wird lange so bleiben! Leicht wird die Zukunft sicherlich nicht für die Vögtin und das Neuwallsbürger Land, welches von isoristischen Lehren und undurchdringlichen Feenwäldern umgeben ist. Nur schwer wird es Laille und den ihren gelingen, den Kontakt mit den Verbün-

deten aufrecht zu erhalten.

Trotzdem gibt sich die Vögtin selbstbewusst. So ließ sie in Richtung von Nordmärkern und Isoristen verlaublichen:

„Die Zwölfe sind mit uns und mit uns sind auch die unheimlichen Herrscher der dunklen Wälder. Hört unsere Warnung! Wendet euch ab von Muiradh! Verlasst Niamor! Wagt es nicht gegen uns zu ziehen! Oder ihr werdet eure Heimat und eure Familien nimmer wieder sehen.“ (mb)

Siehe: **BELEMAN 3, S. 6, „Der Fall des Drachen“, BELEMAN 4, S. 4, „Der Süden Winhalls...“, BELEMAN 5, S.10, „Das Reich eilt...“, BELEMAN 6, S. 10, „Der Rote Baron herrscht...“**

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

JASALINSWALLER GESTÜT UNTER NEUER LEITUNG

WINHALL. Nach ihrer Rückkehr nach Jasalinswall und der Vertreibung des schändlichen Muiradhs hat die Vögtin Laille von Niamor-Jasalin es sich zur Aufgabe gemacht, die vergangenen Untaten ihres ehemaligen Gatten zu sühnen.

So hat sie das zu Jasalinswall gehörige Gestüt Caorán Sinseair unter die Leitung von Einin Faertracht gestellt, die zusammen mit ihrer Mutter nach der Ermordung des Vaters durch Muiradhs Schergen vertrieben worden war. Der Vater, Coran

Gaeridain, hatte bis zum Jahr 1026 den Posten des Gestütsleiters innegehabt, welcher bis zu Einin Faertrachts Einsetzung im Praios 1029 verwaist war. Solange wurde das Gestüt provisorisch vom Rittmeister Cadfael Gatthric geleitet.

Das Gestüt selbst liegt etwa zwei Meilen rahjwärts der Ortschaft Jasalinswall, an der Straße nach Cablaidrim. Es besteht aus einem stattlichen Herrenhaus, Stallungen, Wirtschaftsgebäuden und Behausungen für das Personal. Das weitläufige Gelände mit den ausgedehnten Weideflächen ist die Heimat von zurzeit 26 Pferden und noch mal so vielen Menschen. Obwohl das Gestüt in den letzten Jahren sehr gelitten hat, war es möglich, die Zucht wieder auf diesen Stand zu bringen und hier zu festigen. Das Ziel der nächsten Jahre ist aber auch weiterhin die Ausdehnung des Pferdebestands.

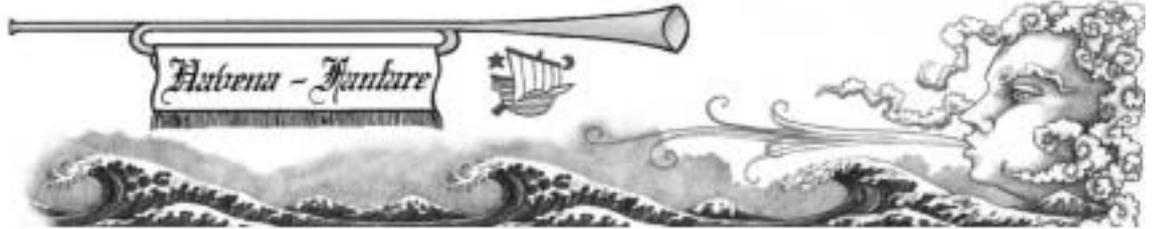
Da das Gestüt dem Ort Jasalinswall zugehörig ist, werden die dort gezüchteten Pferde schlicht Jasalinswaller genannt. Die Rasse wurde aus den tobrischen Tizamtalern gezüchtet. Besonders leichte, ausdauernde und sprungwillige Pferde dieses Schlages wurden mit edlen Elenviner Vollblütern gekreuzt. Das Ergebnis sind intelligente, arbeitswillige Warmblutpferde von schlanker Statur. Der

FREIBEUTER UND SCHMUGGLER

Dass die tausendjährige Burg Jannendoch trotz langer Belagerung noch nicht gefallen ist, erstaunt die Beobachter. Zwar hatte niemand mit einem Sturm der Anlage gerechnet, da die Nordmärker schlicht den Aufwand und die Mittel scheuen, das dafür nötige schwere Belagerungsgerät in das abseits gelegene Jannendoch zu fahren, aber vielerorts wurde befürchtet, die Burginsassen wären bald ausgehungert oder noch eher ausgedürstet. Anscheinend geht es den Belagerten aber noch so gut, dass sie die Nordmärker sogar in Anlehnung an deren Wappen damit ärgern, dass sie ihnen faulen Fisch ins Lager werfen...

Unser Korrespondent hat in den umliegenden Kneipen Gerüchte aufgeschnappt, die Burg werde von Schmugglern und Freibeutern aus der Knallfaust-Otta, darunter sogar Kjaskar Knallfaust selbst, von aussen auf geheimen Wegen versorgt. Mehr als einmal seien die Schmuggler dabei nur knapp den Häschern der Nordmärker entkommen, bei der letzten Verfolgung seien aber die ortsunkundigen Belagerer in die Falle gelaufen. Offenbar ist eine Gruppe Nordmärker auf der Suche nach Schmugglerpfaden in den nahen Farindelwald eingedrungen. Vorher überbrachte Warnungen hatten sie als Schauer-märchen und Finte abgetan. Wohl zu Unrecht, denn diejenigen, die den Wald wieder verlassen haben, baten um ihre sofortige Versetzung, und sei es auch direkt an die Front... (os)





Kopf des Jasalinswallers ist edel mit großen, intelligenten Augen und einem kleinen Maul, und ähnelt sehr den Elenvinern. Der elegante, schlanke Hals mündet in ausreichend schräge Schultern, die den Pferden gerade, freie und vorwärtsstrebende Bewegungen ermöglichen. Ein nicht zu langer Rücken, eine runde, gutbemuskelte Hinterhand sowie kurze, harte Beine und feste Hufe runden das Bild ab und weisen die Pferde einem kundigen Auge sofort als gute Springer aus. Die vorrangigen Farben der Jasalinswaller sind die Grundfarben Rappe, Schimmel, Brauner und Fuchs. Weiße Fellzeichnungen, Firunzeichen, sind hier durchaus erlaubt. Gelegentlich ist aber auch ein Schecke dabei. Ein solches buntes Pferd ist aufgrund seiner auffälligen

Zeichnung vor allem beim Adel sehr beliebt.

Die Jasalinswaller haben zwar das Temperament ihrer Elenviner Verwandten, nicht aber deren Nervosität geerbt, sondern den Mut der Tizamtaler. Jedoch sind auch sie bisweilen im Umgang schwierig und eigenwillig, wenn sie auch ansonsten sehr freundliche und dem Menschen zugewandene Tiere sind. Sie eignen sich hervorragend als leichte Streitrösse und werden vor allem im Gefolge der Vögtin von Niamor-Jasalin genutzt. Aber natürlich stehen sie prinzipiell auch zum Verkauf, was allerdings



durch die Wirren des Krieges in Albertain deutlich erschwert wird. Die Tiere werden auf dem Gestüt selbst bis zum vollendeten geschulten Streitross ausgebildet. Aber auch als Adelsrösse oder elegantes Gespann hinterlassen diese Pferde einen bleibenden Eindruck. Weiterhin kann man selbstverständlich auf Caorán Sinseair auch seine Stute von einem der beiden Hauptbeschäler decken lassen oder sein Fohlen zur Aufzucht unterbringen. So man denn einen Weg durch die besetzten und umkämpften Gebiete bis nach Jasalinswall findet. (nh)

Jasalinswaller*

Verbreitung: hauptsächlich Winhall

Größe: ca. 80 bis 83 Finger

Gewicht: ca. 500 bis 550 Stein

Farben: Rappen, Schimmel, Braune, Fuchse, Schecken

INI 8+1W6 **PA** 7 **LeP** 60+1W3 **RS** 1 **KO** 19

Biss: DK H AT 11 TP 1W6

Tritt: DK N AT 11 TP 1W6+2

GS 2 / 11 / 14 **AU** 7 / 5 **MR** 0 / 8 **GW** 8 **LO** 7+1W3

KK 20+1W3 **TK** x5 **ZK** x11

Vor-/Nachteile: Sprungsicherheit, Eigenwillig, Elegante Erscheinung, Ausdauernd

Futterbedarf: 13 Stein / 13 Stein / 15 Stein / 17 Stein (Zum Erhaltungsbedarf muss kein Kraftfutter gefüttert werden, sobald die Pferde arbeiten allerdings schon.)

Preis: - / 80 Dukaten

Besondere Kampfgregeln: Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner

Allgemeine Ausbildung: Reit- und Zugpferd

Geeignete fundierte Ausbildungsvarianten: Leichtes Streitross, Schützenpferd, Wanderreitpferd, Adelsross, Prunkkutschpferd

Eventuell mögliche Varianten: Botenpferd, Hütepferd, Linienkutschpferd, Streitwagenpferd

Unmögliche Varianten: Magierpferd, novadisches oder tulamidisches Kriegspferd, mittelschweres oder schweres Streitross, Packpferd, Trosskutschpferd

*zusätzliche Eigenschaftswerte findet man unter http://wiki.koenigreich-albertain.de/index.php?title=Gestuet_Jasalinswall

HEILIG-ZORN-WÄCHTER WEITERHIN VERSCHOLLEN

GLEANN MOR, BURG FEARGARDH. Kaum einen vollen Mond verblieben die Krieger vom Orden des Heiligen Zorns im strengen Winter im Jahre 1028 BF auf ihrer neuen Burg Feargardh, welche ihnen im Firun des gleichen Götterlaufes vom Abagunder Grafen Cullyn ui Niamad auf Dun Maraban feierlich übergeben worden war.

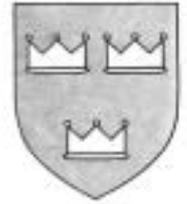
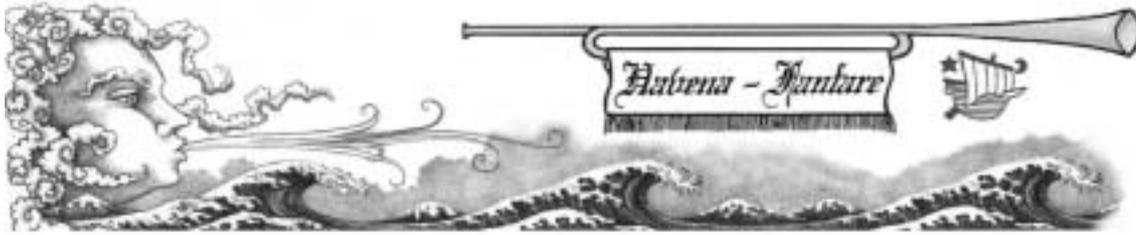
Mit der trutzigen Feste im westlichen

Firun Gräflisch Abagunds war dem Orden zudem einiges an albertainischer Scholle und auch landwirtschaftliche Güter überschrieben worden. Somit ist seither jener Landstrich um Feargardh nicht mehr dem Gefüge des Königreichs Albertain angehörig und wird als exterritorial angesehen. Der Zornesorden hat seinerseits jenen Teil der Abagunder Heide, welcher seit der Übernahme Gleann Mór geheißen wird,

zu neutralem Ordensland erklärt.

Aus Ordenskreisen heißt es, dass der albertainische Zorneswächter Alysdaire ui Clandryn seit nunmehr dem vergangenen Firunmond als verschollen gilt. Ui Clandryn war laut Berichten einiger Bauern und Fischern des Dorfes Giegenau in der Baronie Weidenau einer der letzten Zorneskrieger, die sich einem Überfall durch den Nordmärker Ritter und im





Volksmund so genannten 'Mordbrenner' Meinhardt von Leihenhof und dessen Schergen auf die Ordenswacht Rath Niallyn entgegenstellten.

Zum Zeitpunkt des Überfalls war die Wacht lediglich mit einer kleinen Rumpfbesatzung besetzt, während die anderen Streiter auf Befehl des Wächters zum Weidenauer Rondratempel geritten waren (s. FANFARE Nr. 18). Somit waren die Mannen und Frauen Rath Niallyns den Angreifern zahlenmäßig weit unterlegen. Bis auf einen jungen Krieger, der das Massaker überlebte und sich schwer verletzt bis zu seinen Ordensgeschwistern nach Dun Maraban durchschlagen konnte, wurden nach dessen Bericht die restlichen Zornestreiter niedergemacht und die Wacht in Brand gesteckt, so dass sie bis auf die Grundmauern niederbrannte. Doch erklärte er ebenfalls, dass er selbst gesehen haben will, wie der Wächter mit einem Kind auf dem Arm die Flucht in Richtung des Großen Flusses ergreifen konnte nachdem alles verloren war. Bei dem Kind soll es sich um die kleine Tochter der Ritterin

Yanne von Sidh Cuill handeln.

Obwohl aus den Reihen der Rondrianer nicht ein einziges Wort vermeldet wurde, ist den Redaktionsstuben der Fanfare durch bisher unbestätigte Quellen zu Gehör gekommen, dass nach langem Suchen endlich eine Spur gefunden wurde, die etliche Zorneskrieger unter dem stellvertretenden Kommandanten Donegall Killarny zunächst bis Havena verfolgten. Augenzeugen berichteten, dass sich die Rondrianer nach ausgiebigen Recherchen in der Stadt gar auf See begaben und mit einem Segler gen Süden führen.

Raike Branninger (gm)



ZORNESFESTE FEARGARDH

ABILACHTER JUNKERIN DEM HENKER ENTKOMMEN

ABILCHT / HONINGEN. Ein mondelanger Arrest der Junkerin Aylen ni Llud in den Mauern Abilachts fand in Honingen nunmehr ein Aufsehen erregendes Ende. Nachdem vor gut 15 Monden ihrem älteren Bruder, dem Abilachter Baron Glennir ui Llud, die Flucht auf unbekanntem Wege aus dem Arrest des Oberst Wyndor von Firunslicht gelang, ist nun auch die jüngste Schwester der Llud-Brüder endlich wieder frei.

Dem Vernehmen nach war Junkerin Aylen ni Llud ihrem Bruder Glennir nach dessen Erhebung zum Baron von Abilacht im Praios des Jahres 1026 BF in seine neue Residenz gefolgt und lebte seither an dessen Hofe. Als er und sein Bruder

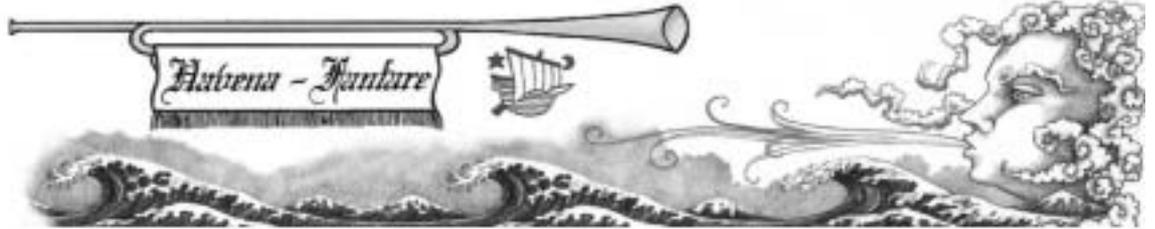
Praiwyn ihrer Königin im Ingerimm des 1027. Götterlaufes nach dem Falle Bosparans zum Reichstag nach Elenvina folgten, blieb Aylen im mittlerweile heimischen Abilacht, um die Regierungsgeschäfte während der Abwesenheit Glennirs weiter zu führen. Als sich dann Ihre Majestät Invher ni Bennain auf jenem folgenschwerem Elenviner Kongress vom Reiche lossagte, und eben diese Nachricht in Windeseile Stadt und Land Abilacht erreichte, wurde die Junkerin kurzerhand vom neuen und nordmarkentreuen Kommandanten der Abilachter Reiterei, Oberst Wyndor von Firunslicht, in Arrest genommen. Nur wenige Tage später kam auch ihr aus Elenvina zurückgekehrter Bruder Glennir in Haft.

Bei bereits erwähnter Flucht Glennirs hatte Aylen ni Llud selbst nicht die Freiheit erlangen können, konnte sie jedoch in den ersten Tagen des Praiosmondes vom jetzigen Götterlauf den Wachen des Herrn von Firunslicht nach einer blutigen Auseinandersetzung entkommen.

Doch nur wenige Tage sollte die neu errungene Freiheit dauern, wurde die Junkerin ni Llud am 13. Praios nach heftigster Gegenwehr von Häschern des Marschalls Grifo von Streitzig erneut aufgegriffen und nach Honingen verbracht. Dort soll ihr von einem Reichsgericht ein göttergefälliger Prozess gemacht worden sein.

Am 17. Praios sollte das Urteil vollstreckt werden, doch wenn die Fanfare





Augenzeugenberichten Glauben schenken darf, so erfolgte nunmehr die Rettung der Junkerin vor dem Richtschwert in spektakulärster Manier.

In der Anklageschrift, welchselbige auf dem Richtplatz in Honingen verlesen wurde, hieß es dann: „Im Namen der Zwölfe und des Raulschen Reiches seid Ihr, Junkerin Aylen ni Llud, für schuldig befunden an der Tötung dreier Soldaten der Abilachter Reiterei bei Eurer Flucht aus gleichnamiger Stadt am 10. Praios diesen Götterlaufes, zudem der Tötung vierer ehrbarer Gardisten des Gratenfelfer Koschwacht-Regiments und der gemeinen und schweren Körperverletzung an sieben weiteren eben dieser Gardisten bei eurer Festnahme am 13. Praios,



**JUNKERIN
AYLEN NI LLUD**

weiterhin der Rebellion wider die praiosgefälligen Gesetze des Raulschen Reiches sowie deren Missachtung, außerdem wüstester Beschimpfung, Schmähung, und Beleidigung von Offizieren und Unteroffizieren des Reiches in hier nicht vertretbarem Wortlaut und Formulierung, da

es den guten Sitten in eklatanter Form widerspräche. Gegen Euch ist nach einer rechtmäßigen und praiosgefälligen Gerichtsverhandlung ein Urteil ausgesprochen worden, welches den Tod durch Enthauptung vorsieht. Die Durchführung des Urteils soll hier nun an Ort und Stelle vollzogen werden.“

Die Worte waren verklungen, doch die Junkerin stand aufrecht und hoch erhobenen Hauptes. Stolz prangte das Wappen der Familie Llud auf ihrer Brust und das Einzige was sie dem anwesenden Marschall von Streitzig und der verräterischen Gräfin Rhianna Conchobair schenkte, war ein spöttisches Lachen.

So legte sie, noch immer abfällig grinsend, ihr Haupt auf den Richtblock ohne den Stadtkommandanten und die Gräfin aus den Augen zu lassen. Der Scharfrichter hob bereits sein Schwert, als das Chaos auf dem Marktplatz losbrach.

Aus zunächst nur vereinzelter Aufschreien der gaffenden Menge wuchsen nach kurzer Dauer tumultartige Szenen.

Augenzeugen berichteten von unzähligen Ungeziefer, welches plötzlich aus allen Fugen und Ritzen der Häuser und Mauern auf den Richtplatz zu kroch und die Menge in Aufruhr versetzte. Nur wenige Lidschläge später vernahmen die Anwesenden über sich das Rauschen vieler Schwingen, welches von einem Schwarm Krähen verursacht wurde. Die schwarzen Vögel stürzten sich sogleich auf Wachen und Soldaten und trieben diese laut krächzend auseinander.

Laut dem Bericht mehrerer Augenzeugen preschten in dem Tumult drei Reiter heran und lenkten ihre Rösser durch die auseinander stiebende Menge zum Richtblock. Angeblich soll niemand gesehen haben, aus welcher Richtung jene Reiter gekommen waren. Einer der Berittenen durchtrennte der Junkerin die Fesseln, woraufhin sich die Delinquentin hinter ihrem Befreier auf den Pferderücken schwang und mit ihm in eiliger Flucht dem südlichen Stadttor entgegen galoppierte, an dem sich die überraschten Torposten nur durch einen beherzten Sprung zur Seite in Sicherheit bringen konnten.

Unbestätigten Aussagen zur Folge, die der Fanfare im Nachhinein zugetragen wurden, will einer der anwesenden Zuschauer in zweien jener Reiter die Baroness von Otterntal, Lyn ni Niamad, und den Ritter der Krone Cuanu ui Morfais erkannt haben. *Lara Suderbruck (ab)*

BARONIN GUTER HOFFNUNG

WEIDENAU. Die Baronin von Weidenau, Macha Arodon von Weyringhaus-Rabenmund, ist gemäß einer Auskunft der Schreiberin des Hauses Gilraen Ni Lobragh bereits seit längerem guter Hoffnung. Ihre Niederkunft werde in knapp zwei Monden erwartet. Ihr Zustand sei in den letzten Monden geheim gehalten worden, um zu Zeiten des Krieges nicht das Vertrauen des Volkes in die Führungskraft der Herrin zu schwächen. Die Baronin sei jedoch bester Gesundheit und freue sich, dem Haus Arodon bald einen

Erben zu schenken.

Wie der Vater des Kindes Roban von Weyringhaus-Rabenmund, Sohn des gartischen Burggrafen Oldebor, die Nachricht aufnahm, ist indes nicht bekannt. Der Spross der als äußerst reichstreuen geltenden Familie Weyringhaus, sei zwischen seinen Loyalitäten hin und her gerissen und suche Zuflucht in göttergefälligen Questen, heißt es. Das Haus habe ihm einen Boten gesandt, der aber nicht zurückkehrt sei.

Sollte das zu erwartende Kind männlich

chen Geschlechtes sein, wird es den Namen Liam Arodon von Weyringhaus-Rabenmund zu Weidenau tragen. Ein Mädchen würde Alisia getauft werden. Gemäß einem Brauch des Hauses Arodon wird der Name des Hauses jedoch erst dann von dem Sproß geführt werden, wenn dieser sein Erbe angetreten hat. Zuvor würde als zweiter Name der eines Elternteils dienen: Also Liam Ui Roban oder Alisia Ni Macha.

(rba)





SELTSAME EREIGNISSE IN ORBATAL

ORBATAL. In den letzten Wochen geht die Angst um im sonst so ruhigen und unspektakulären Orbatal im Herzen des schönen Abagund. In recht kurzer Zeit wurden mehrere Männer tot aufgefunden. Der erste Tote war der angesehene Bäckermeister Drisdane, der von seiner armen Gehilfin in seinem eigenen Ofen aufgefunden wurde.

Der zweite Fall spielte sich im edlen Händlerviertel ab. Tuchhändler Cullyn wurde in seinem Studierzimmer von seiner Frau aufgefunden. Woran genau er starb ist unklar, die örtliche Peraine-Prie-

sterschaft spricht von Herzversagen. Gewiss ist, dass sein Haar urplötzlich schlohweiß geworden war!

Dann geschahen gleich zwei Morde zur gleichen Zeit. Im Gerberviertel fand man einen Gerbermeister ziemlich schlimm zugerichtet in einem Becken mit Gerbflüssigkeit. Am gleichen Tag wurde im Flüchtlingsviertel ein Tobrier mit durchschnittener Kehle aufgefunden.

Den letzten bisher gemeldeten Toten fand man am Flussufer, unweit der Stadtmauern. Der Tote, der Handwerker Millegean, befand sich in recht kompromit-

tierender Situation, als man ihn fand.

Bisher konnte noch kein Täter zur Verantwortung gezogen werden. Hauptmann ui Candrun von der Stadtwache wollte sich nicht näher zu meinen Fragen äußern. Auffällig scheint der Umstand zu sein, dass in fast jedem Fall eine Person – um genau zu sein, eine Frau – aus dem näheren Umfeld der Toten seit der Tat verschwunden ist, wie die Ehefrau des Tobriers oder die Tochter des Gerbermeisters.

Anscheinend bemüht sich der Rat der Stadt redlich darum, die Ereignisse zu beschönigen oder zu verschleiern, vielleicht um die eh schon durch den Krieg geschwächte Handelssituation nicht weiter zu verschlechtern. Doch die Wahrheit darf nie verborgen bleiben, dies ist die oberste Pflicht des Chronisten. So halte ich es für meine Göttergegebene Aufgabe, die Öffentlichkeit über diese Vorfälle zu informieren, die ich nur durch akribische Nachforschungen und unermüdetes Nachfragen bei den zuständigen Stellen in Erfahrung bringen konnte. (iw)

HEXEN IN ORBATAL?

Unbestätigten Gerüchten zufolge sollen sich derzeit gleich mehrere verdächtige Personen in Orbatal aufhalten. Eine Frau jüngeren Alters soll sich vor den Toren der Stadt recht auffällig benommen haben, dennoch gibt es keinerlei Bestätigung, dass es sich bei der Person um eine Tochter Satuarias handelt. Ebenso unklar ist, ob diese Frau und die beiden weiteren Unbekannten etwas mit den jüngsten Ereignissen um die Ermordung mehrerer unbescholtener Orbataler Bürger zu tun haben.

Die Stadtwache mahnt zu erhöhter Vorsicht und Aufmerksamkeit, warnt aber zugleich vor unangebrachter Panikmache. (iw)

SELTSAME VÖGEL ÜBER HAVENA

Schon seit einigen Monaten ist es immer wieder zu Sichtungen eines merkwürdigen Schwarms Vögel über Havena gekommen. Die Berichte unterscheiden sich zumeist ganz erheblich in der Zahl der beobachteten Tiere, doch scheint es sich um mindestens ein Dutzend Tiere zu handeln. Die angeblich bunt-schillernden Vögel mit auffällig raselndem Flügelschlag sind demnach von etwa Möwengröße, und scheinen auf Beobachter eine unglaubliche Faszination auszuüben. Wiederholt ist es zu kleineren Unfällen gekommen, da Passanten für nichts anderes mehr Augen hatten als die exotischen Vögel. Im Binnenhafen sind den Berichten

zufolge eine Reihe Fischerboote miteinander kollidiert als der Schwarm nach einem Fest der Fischer gesichtet wurde, und bei Ausbesserungsarbeiten am Dach der Taverne *Rahjas Lobgesang* stürzte eine Handwerkerin in die Tiefe, als einer der Vögel neben ihr landete. Sie kam wie durch ein Wunder nicht zu Schaden.

Der Havena-Fanfare lag zudem eine Feder vor, die im Rahjapark gefunden wurde. Die vermutete Schwanzfeder eines der Vögel war erstaunlich schwer und schien aus einer Art bläulich schimmerndem Metall zu bestehen. Leider wurde die Feder aus den Räumen der Redaktion gestohlen, bevor die

Feder näher untersucht werden konnte. Der alte Dalbach Necht von Nechts Menagerie konnte leider keine Auskunft darüber erteilen, zu was für eine Art Vogel eine solche Feder gehören könnte. Seine Tochter Rois hat aber eine Belohnung für denjenigen ausgesetzt, der ihr ein lebendes Exemplar dieses „erznen Vogels“ bringen könnte.

Woher die Vögel stammen, ist somit vollkommen unbekannt. Gerüchte sprechen davon, dass sie von Bord der *Efferds Träne* entflohen sein sollen, die letzten Frühling in Havena lag und nach nur einem Tag Aufenthalt überstürzt wieder abgelegt hatte. (jr)



Albernia-Kon 2006

Der Kon-Führer

Die Situation in Albernia: Wir schreiben das Jahr 1029 BF. Es ist Anfang Peraine. Seit nun fast zwei Jahren ist Albernia im Krieg, gegen ein vom Herzogtum der Nordmarken dominiertes Mittelreich. Teile des westliche Königreiches sind besetzt.

Während der Norden Winhall, westlichen Teile der Grafschaften Bredenhag und Abagund, die Grafschaft Großer Fluss und Stadtmark Havena (und natürlich die Seefreiherrschaft Ila und Eiras) frei und unter Herrschaft Königin Invhers sind, ist Honingen und die größeren Teile Bredenhags und Abagunds in der Hand der „Fürstin“ Isora von Elenvina, einer Marionette des Herzogs des Nordmarken. Ihr zur Seite steht Lupold von Greifenberg, ein Laienbruder der Bannstrahler, kaiserlicher Obrist und fähiger, wenn auch glückloser Heerführer.

Beide kriegsführenden Seiten sind erschöpft und nicht zu größeren Schlachten in der Lage. Zwischen und in ihren Herrschaftsgebieten gibt es zahlreiche umkämpfte Inseln und Landstriche. Hierzu zählen die unwegsamen Gebiete Honingens, Bockshag und Ottertal, die Burgen Jannendoch und Abagund, Niriansee und Weidenau. Der Norden Bredenhags und Südwesten Winhalls ist bar jeglicher Herrschaft und Spielweise marodierender Söldner, Räuberbanden und Kriegsherren eigenen Rechts.

Die Grafschaft Großer Fluss: Die Grafschaft ist aus der Verkleinerung der alten Stadtmark Havena hervorgegangen. Zu ihr zählen südlich des Großen Flusses die Baronien Windehag, Fuxwalden, Grenzmarken und Hohelucht. Am nördlichen Ufer liegen Altenfaehr und Weidenau. Das Seenland vergrößert die Grafschaft mit Yantibair, Ylvidoch und Nordhag, während Westpforte nach Nostria und zur Küste hin abschließt. In den Kriegswirren wurde die Grafschaft notdürftig unter die Verwaltung des albernischen Kanzlers Aedan ui Bennain gestellt, de facto aber sich allein überlassen. Mehrere albernische Häuser liebäugeln mit der Grafenwürde, niemand konnte sich bisher durchsetzen.

Das Turnier und sein System: Die Königin hat die Grafenkrone zum Preis eines Turnieres gemacht. Der Turniersieger wird Graf. Wer immer mag, darf unter dem Schutz eines Turnierfriedens antreten. Gekämpft wird in den Disziplinen Stockfechten, Bogenschießen, Schwertkampf, Kampf mit dem Zweihänder, dem Lanzenang, dem Gestampfe oder Buhurt (Gruppenkampf). Da nicht nur rondrianisches Geschick einen Grafen auszeichnet, existieren darüber hinaus ein Bardenwettstreit und ein Rededuell. Wer immer eine Disziplin gewinnt, erhält einen Siegstein. Eine Ausnahme bil-

det das Gestampfe. Hier werden drei Siegsteine an den Anführer der Gruppe vergeben, welcher sie nach seinem Gutdünken in der Gruppe verteilen kann. Außerdem wird zu Beginn des Turniers je ein Siegstein an jeden Teilnehmer vergeben, um alle in die Verhandlungen einzubinden.

Weil ein guter Graf sich vor allem dadurch auszeichnet, dass er es schafft, seine Gefolgschaft bei der Stange zu halten, hat das System der Siegsteine eine Besonderheit: Sie können verschenkt werden! Damit ist das Tor geöffnet für Handeln und Verhandlung und die Werbung um Kämpfer für das eigene Banner.



Die Fraktionen: Viele schielen nach der Grafenkrone, doch einigen Parteien werden besonders heiß gehandelt. Das Haus **Arodon** dominiert die Grafschaft und hat erst vor einem Jahr erfolgreich ein Heer des feindlichen Heerführers Lupold von Greifenberg abgewehrt. Das Alte Haus steht für alte Wege und archaische Rituale, für die Eigenständigkeit des Landadels und einen verbissenen, teilweise grausamen Widerstand gegen die Besatzer.

Das **Haus Niamad** herrscht im Zentrum des Abgund. Seine Baronien Ottertal und Orbatal sind zum Teil umkämpftes Gebiet, doch gerade deswegen hat sich das Haus einen Namen gemacht. Die Familie ist königsnah und -treu und dem Haus

Bennain verwandt. Einen schwarzen Fleck gibt es allerdings: Ein Baron aus dem Hause Niamad ist während der ersten großen Schlacht übergelaufen und hat nach einem Mord an der Bannerträgerin Albernias, das Kriegsbanner in nordmärkische Hand gebracht.

Die **Ritter der Krone** bilden das persönliche Gefolge und den persönlichen Rat der Königin. Sie stammen mit Ausnahme des Primus aus jüngeren Familien und sind in vielen Kämpfen erprobt. Der Königin käme ein Sieger aus ihren Reihen natürlich gelegen. Als freien Rittern steht es ihnen frei, für sich selbst, eine Familie oder einen anderen Ritter der Krone zu streiten.

Das **Haus Bennain** ist immer noch Albernias einflussreichste Familie und es ist nahe liegend, dass auch sie nach der Grafenkrone greifen. Die junge Baronin von Hohelucht wäre ein geeigneter Kandidat. Ihr Lehen ist nicht nur Teil der Grafschaft, sie kann darüber hinaus auf die Unterstützung ihres Weidenener Gemahls zurückgreifen.

Neben diesen albernischen Gruppen werden aber auch Kämpfer aus Thorwal, aus Nostria und Weiden erwartet. Vielleicht wird sich ja sogar ein Nordmärker Ritter oder Anhänger Isoras auf das Turnier verirren und sei es nur, um Unruhe zu stiften.



Wichtige Anmerkung für Konventsteilnehmer: Der Sieger des Turniers kann tatsächlich Graf werden. Damit wird der Charakter jedoch auch zum NSC. Außerdem ist für die Grafschaft am Großen Fluss ein Konzept häufig wechselnder Herrscher vorgesehen. Wer also einen Charakter zum Sieg führt, muss ihn nicht nur abgeben, sondern auch davon ausgehen, dass dieser nicht ewig Graf bleiben wird.

Anmerkung für Meister und Spieler, die nicht am Konvent teilnehmen: Dieser Rahmen des Turniers kann selbstverständlich auch für die eigene Spielrunde adaptiert werden, sodass in der eigenen Runde durchaus auch ein Spielercharakter Graf werden kann. Damit bewegt man sich zwar ggf. vom Briespiel-offiziellen Aventurien fort und muss damit rechnen, dass dieses Ergebnis sich natürlich nicht in der Havena-Fanfane niederschlagen kann, doch bietet dies eben auch für die Spieler interessante Möglichkeiten für eine ganz andere Art von Kampagne.

Die Turnierregeln

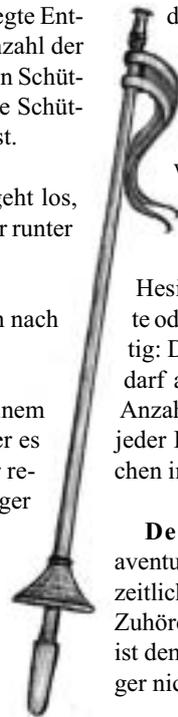
Das Bogenschießen: Geschossen wird auf eine festgelegte Entfernung mit fünf Pfeilen auf ein Ziel. Gezählt wird die Anzahl der Treffer. Wer die meisten Treffer hat, ist Sieger. Bei mehreren Schützen mit gleicher Trefferzahl (wahrscheinlich), gehen diese Schützen solange in weitere Runden, bis nur noch einer übrig ist.

Stockfechten: Zwei Kämpfer auf einem Balken. Es geht los, sobald beide Kämpfer auf dem Balken sind. Es verliert, wer runter fällt. Gefochten wird im KO-System.

Schwertkampf, Zweihänder: Kämpfe im KO-System nach normalen Kampfregeln.

Lanzenstechen: Ziel ist es, vom „fahrenden“ Pferd (einem Holzschlitten) mit der Lanze in einen Ring zu treffen. Wer es schafft, ist eine Runde weiter. Die Anzahl der Teilnehmer reduziert sich von Runde, zu Runde, bis nur noch ein Sieger über ist.

Gestampfe: Hier kämpfen Mannschaften gegeneinander. Als Mannschaft zählt jede Gruppe von Kämpfern, die sich zu Beginn der Disziplin unter ein Banner stellt. Es kämpfen immer zwei bis drei Mannschaften (je nach Gesamtzahl) nach den üblichen Kampfregeln gegeneinander.



der. Ziel ist es, das Banner des Gegners zu erobern. Wer das schafft, hat für seine Mannschaft den Sieg geholt. Die einzelnen Kämpfer scheiden aus, wenn sie nach den normalen Regeln kampfunfähig sind, oder das markierte Kampffeld verlassen. Beim Gestampfe gibt es drei Siegsteine zu gewinnen, die an den Bannerträger der siegreichen Mannschaft übergeben werden.

Der Bardenwettstreit: Dieser Wettstreit ist der Herrin Hesinde gewidmet. Vorgetragen werden können Lieder, Gedichte oder Geschichten, sowohl einzeln, als auch in der Gruppe. Wichtig: Das Vorgetragene muss selbstverfasst sein. Jeder Wettstreiter darf aber nur einmal pro Runde mit einem Werk auftreten. Die Anzahl der Runden richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer. In jeder Runde erfolgt die Abstimmung über den Sieg per Handzeichen im Publikum.

Der Redewettstreit: Je zwei Kontrahenten wird ein aventurischer Rechtsfall geschildert und sodann ausgelost, wer eine zeitlich begrenzte Verteidigungs- oder Anklagerede halten muss. Die Zuhörer zeigen dann per Handzeichen ihre Gunst. Dieser Wettstreit ist dem Herrn Praios gewidmet und erinnert daran, dass ein Adelliger nicht Kriegsherr allein ist, sondern auch Recht sprechen muss.

Anmerkungen zum Ambiente

Ob im Live-Rollenspiel Stimmung aufkommt, hängt vor allem am Ambiente und das Ambiente hängt auch an Euch.

- * Bitte verschiebt Out-Time-Gespräche in Liveszenen dorthin, wo niemand mithört.
- * Stellt eure Handys aus, oder als Eltern oder SL/NSC auf Vibrationsalarm.
- * Nicht jeder hat die Zeit und das Geld, um sich eine teure Gewandung zusammenzustellen, doch versucht wenigstens auf allzu irdische Sachen wie Turnschuhe zu verzichten.
- * Cola-Flaschen bei groß inszenierten Live-Szenen versauen übrigens jedes Kon-Video. Die Alternative: Füllt die Getränke in mitgebrachte neutrale Flaschen oder Krüge um, nutzt irdene

Becher und Trinkhörner oder wickelt einfach etwas dunklen Stoff um die Flasche.

- * Wir haben natürlich nichts dagegen, wenn ihr eure Autos auf den Hof fährt, um dort zu entladen. Seid nur bitte so nett und fahrt sie danach auf den Parkplatz oder tarnt sie als aventurische Kutsche.
- * Wer immer etwas mitbringen kann, um das Ambiente zu stützen ist uns damit herzlich willkommen. Seien es Ritterzelte, Verkaufsstände, Tücher, ambientetaugliche Hocker und Stühle, Laternen oder Banner. Unser Fundus ist begrenzt, weil wir den Teilnahmebetrag begrenzen. Entsprechend sind wir für jede Hilfe dankbar.



LARP-Regeln

Einige Teile des Konventes werden in Larp-Form ausgespielt, daher braucht es dafür natürlich ein paar Regeln. Da aber die wenigsten von Euch passionierte Larper sind, haben wir uns bemüht, alles ganz kurz und einfach zu halten.

Allgemeines: Im Larp gilt – du kannst, was du kannst. Wer unbedingt den hünenhaften bärenstarken Nordmann spielen will, aber nur 60 kg auf 1,70 m verteilt und nach einem Klimmzug im Wind hängt wie ein nasses Handtuch, sollte seine Wahl vielleicht noch mal überdenken.

Die SL wird während des Kons mit weißen Schärpen gekennzeichnet sein und darf intime getrost ignoriert werden. Einige von uns werden auch zwischen verschiedenen Rollen wechseln. Königin Invher hat sich also nicht als einfache Magd verkleidet, sondern es gilt: Neuer Rock – Neue Rolle. Wer eine laufende Live-Szene passieren muss, aber zu einem anderen Plot-Strang gehört, der drückt sich bitte schweigend am Rand entlang und verkreuzt die Arme vor der Brust. Für alle anderen heißt dies: Diese Person ist nicht da und wird ignoriert.

Lebensenergie: Schaut auf Euren normalen Charakterbogen und teilt die Lebensenergie durch zehn. Danach wird normal (also mathematisch) gerundet und das Ergebnis ist Eure LE. Sie sollte nun zwischen zwei und vier betragen. Sinkt sie während des Konventes auf null, ist der Charakter bewusstlos. Er stirbt, wenn nun ein gezielter Todesstoß durchgeführt wird. Regeneriert wird verlorene Lebensenergie mit einem Punkt pro drei Stunden, durch einen Heiltrank oder eine gelungene Wundversorgung mit einem sofortigen Punkt.

Schaden: Jede normale Waffe macht pro Treffer einen Trefferpunkt. Zweihändige Waffen (keine Kampfstäbe, die nur einen) und Pfeile verursachen zwei Trefferpunkte.

In den Turnirkämpfen ist der Schaden Ausdauerschaden. Er wirkt sich genauso aus und auch die Ausdauer ist gleich der Lebensenergie, nur regeneriert er sich schneller. Nach jedem vollendeten Kampf ist der Kämpfer für die nächste Runde wieder „voll“.

Rüstung: Ihr errechnet den Gesamtrüstungsschutz der von Euch tatsächlich getragenen Rüstung nach den ganz normalen Regeln. Jeder Rüstungsschutzpunkt absorbiert einen Trefferpunkt. Der Rüstungsschutz wird also aufgebraucht. Ist dies geschehen, sind die folgenden Treffer Schadenspunkte.

Wir arbeiten ohne Trefferzonen. Die sind zwar realistischer, aber auch komplizierter, da wir dann auch Lebensenergie auf Zonen verteilen müssten und wir alle lieber spielen als rechnen.

Magie: Wahrscheinlich haben wir nichts Magiebegabtes dabei. Falls doch, laufen Zauber wie folgt ab. Wer zaubert, tut das so, dass sein Gegenüber erkennt, welcher Zauber gewirkt wird (Gestik, Formel etc.) Zur Not muss mit einer geflüsterten Erklärung nachgeholfen werden. Das „Zauberopfer“ spielt dann den Effekt.

Wird ein Zauber gewirkt (egal welcher), wird mit einem W20 gegen die Zauberfertigkeit gewürfelt. Geht dieser Zauber auch gegen die Magieresistenz, wird diese mit der Zauberfertigkeit verglichen. Wer mehr Punkte hat (MR oder ZF) setzt sich durch. Geheime Zauber oder größere Geschichten laufen über die SL.

Sicherheit: Natürlich liegt uns die Sicherheit besonders am Herzen. Daher gibt es hier einige wenige, dafür aber umso wichtigere Regeln.

1. Jede Waffe, gleich ob Bogen, Pfeile, Schwert, Schild oder was auch immer wird von uns am Freitag überprüft und zugelassen (oder auch nicht). Was nicht zugelassen wird, wird auch nicht benutzt.
2. Keine Stiche, nur Schläge.
3. Nicht in die Weichteile, nicht auf den Kopf oder gegen den Hals.
4. Kinder in der Nähe? Kein Kampf. Grundsätzlich gilt: **Elttern haften für ihre Kinder.**
5. Kein Nahkampf, es sei denn, dieser ist eigens einstudiert und mit der SL abgesprochen.
6. Der Ruf „Medicus“ oder „Heiler“ ist intime. Ruft jemand nach einem „Sani“ oder „Arzt“ wählt die Orga 112. Also überlegt Euch genau, was Ihr ruft. Ertönt der Ruf „Stopp“ ist irgendwas passiert und alle Aktionen sind sofort zu unterbrechen.
7. Play it safe: Verletzungen bei körperlichen Aktivitäten lassen sich nie ausschließen. Laufen, springen, klettern etc. geht es langsam an. Bricht sich jemand die Gräten, übernehmen wir keine Verantwortung. Den Ärger mit Eurer Versicherung habt Ihr allein.
8. Restrisiko: Mit obigen Regeln wollen wir echte Verletzungen vermeiden. Ein Restrisiko bleibt immer. Gerade blauen Flecken und ähnliche Klein-Blessuren gehören bei einem Kampf schon mal dazu. Wer damit ein echtes Problem hat, sollte sich bei solchen Szenen zurückhalten.



DIE ZAUBERBARDEN

Eine optionale Spielhilfe von Nina Hassmann - Teil 1

„Mit den ersten Schlägen der Harfe verklang jede Unterhaltung in der von Feuerschein erfüllten Halle. Ritter wie Gesinde hielten ein, ließen sich schon mit den ersten Klängen in Bande schlagen. Halb melodisches Gedicht, halb gehauchtes Lied hob die Stimme des Sängers an, sich mit der Melodei seines Instrumentes zu verbinden und gemeinsam erzählten sie dem Publikum eine Sage aus längst vergessenen Tagen. Plötzlich flackerte des Feuers Glut und zu Nebel wurde, was gerade noch Rauch war. Die Halle verschwand und weites Heideland lag rund herum. Der Boden erzitterte unter den Hufen der Rösser jener Helden, die gerade noch Teil der Erzählung des Barden waren. Nun waren sie zauberhaft zum Leben erwacht und das Publikum war Teil der Legende.“

DIE ZAUBERBARDEN

Die Kunst, durch Lieder und Musik Magie zu wirken, hat besonders in Albernia lange Tradition. Wahrscheinlich geht sie gar auf die Elfen und ihre zauberkräftigen Lieder zurück. Jedoch findet diese Magietradition keine allzu große Beachtung außerhalb des westlichen Königreichs. Und auch innerhalb Albernias sind die wenigen Barden, die magisches Talent besitzen und von einem Lehrmeister in dieser Kunstform unterrichtet wurden, kaum bekannt. Für die meisten Leute sind die Seherbarden und zauberkundigen Weisen aus alten Legenden eben nur das: Legenden. Und doch gibt es sie wirklich. Sie haben eine ganz besondere Beziehung zu den Anderswelten und ihren Bewohnern, und auch wenn es meistens nur einem besonderen musikalischen Talent zugeschrieben wird, so können sie ihre Zuhörer mit ihren Liedern nicht nur metaphorisch verzaubern. Ausgebildet werden sie einzeln von einem der sehr wenigen Lehrmeister in Albernia. Von der Wahl des Lehrmeisters ist auch die Wahl der Instrumente abhängig. Nur in der Baronie Weidenau, in der Halle der lebendigen Erinnerung, der Bardenschule des Malachias ui Gial gibt es ebenfalls einen magischen Lehrer, der von Zeit zu Zeit auch mehr als nur einen Schüler unterweist. Doch für Uneingeweihte unterscheiden sich diese Schüler nicht weiter von ihren nichtmagischen Mitschülern.

Barden spielen in Albernia schon von jeher eine besondere Rolle. Sie genießen als Gelehrte ein hohes Ansehen im Volk und sind oftmals neben den Dienern der Zwölfe die einzigen weit und breit, die des Lesens und Schreibens mächtig sind. Sie sind das Gedächtnis der Albernier und überliefern seit Jahrhunderten die Geschichte und Geschichten des Landes. Sie besingen Krönungen, neugeborene Thronerben, liebliche Prin-

zessinnen und Heldentaten, und beklagen in ihren Liedern Krieg, Tod und Hungersnot. Sie sind es, die den gekrönten Häuptern ihre Beinamen geben und die Feinde Albernias mit ihren Spottversen schmähen. Ohne einen Barden ist ein Fest kein Fest, eine Krönung keine Krönung und nicht einmal eine Totenwache eine Totenwache.

ZAUBERBARDE (13 GP; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: SO mind. 6, KL 12, IN 12, CH 13, FF 12

Modifikationen: MR +1, +6 AsP

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer (mit der Einschränkung auf magische Lieder); Neugier 5

Kampf: Dolche +2, Raufen +3

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Singen +7, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Zechen +1

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +2

Natur: Wildnisleben +3, Orientierung +1, Wettvorhersage +1

Wissen: Geographie +3, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sprachenkunde +2, Staatskunst +1, Sagen/Legenden +7

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Mutter- oder Verkehrssprache] +5, Sprachen Kennen [eine Fremdsprachen] +6

Handwerk: Holzbearbeitung +3, Musizieren +6, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Zauberlieder) +4, Runenkunde

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung (Musizieren)

Lieder: Lieder im Wert von 750 AP

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feenfreund, Glück, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Koboldfreund, Magiegespür, Prophezeien, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang; Eitelkeit, Medium, Neugier, Verpflichtungen (gegenüber einem Adligen oder einem Lehrherrn), Wahrer Name

Ungeeignete Nachteile: Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen, Unangenehme Stimme

Ausrüstung: Einfache, auffällige Kleidung, ein Satz teurerer Kleidung für besondere Anlässe, mindestens ein Melodieinstrument (z.B. Fiedel, Flöte, Schalmei, Sackpfeife), mindestens ein Begleitinstrument (z.B. Harfe, Laute, Drehleier), Pergamente mit Legenden und Liedern, Schreibzeug, Dolch, Rucksack, Weinschlauch, Tuchbeutel

Besonderer Besitz: Reichverziertes, teures Instrument



DIE ZAUBERLIEDER

Um die Magie der Musik zu weben, muss der Bardin zunächst eine (evtl. erschwerte) Probe auf ihr *Musizieren-* oder *Singen-*Talent gelingen. Gelingt diese Probe, unterläuft ihr kein technischer Fehler und schon die wunderschöne Musik alleine zieht das Publikum in ihren Bann. Misslingt die Probe, mag die Musik zwar immer noch schön klingen, doch die Magie kann sich gar nicht erst entfalten. Die zweite Probe kann getrost entfallen. Diese Probe wird auf das Talent *Ritualkenntnis (Zauberlieder)* abgelegt, die je nach Lied modifiziert wird. Zusätzlich zu den RkP* stehen der Bardin die TaP* aus ihrer *Musizieren-*Probe zur Verfügung. Misslingt diese Probe, bleibt die magische Wirkung aus. Das Lied kann erst wiederholt werden, wenn es ganz beendet ist. Allerdings ist es natürlich etwas seltsam, wenn der Barde zweimal hintereinander das gleiche Lied spielt. Für das misslungene Lied muss die Hälfte der AsP-Kosten abgezogen werden.

Unabhängig davon, wie viele Zuhörer dem Lied lauschen, kann die Zauberwirkung höchsten RkW Personen betreffen. Um selbst die Personen auswählen zu können, muss der Bardin während des Spielens eine *Selbstbeherrschungs-*Probe gelingen. Dadurch ist allerdings auch die *Musizieren-* bzw. *Singen-*Probe um 3 Punkte erschwert. Verzichtet die Bardin auf diese Probe oder misslingt sie, entscheidet der Meister.

Soll die Magie von mehreren Barden gewirkt werden, ist die *Musizieren-* bzw. *Singen-*Probe pro teilnehmenden Bardem um 1 Punkt erschwert. Als endgültiges Ergebnis der *Ritualkenntnis-*Probe gilt das niedrigste RkP*-Ergebnis aller Teilnehmer plus die Anzahl der Tänzer.

DICHTERLIED

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: KL/IN/CH

Technik: Der Barde singt diese Lied ohne Begleitung und mit einem festgelegten Text in Paarreimen:

Mensch, du musst ein Esel sein,
denn ich sehe du hast kein
Kunstverständnis. Das geht dir
völlig ab und glaube mir,
das zeugt nicht grad von Intellekt.
Ich rat' dir, halte dich bedeckt!
Denn biste selbst zu blöd zum reimen,
dann mein Lieber, würd' ich meinen,
tust du besser gar nichts kund,
sondern hältst jetzt deinen Mund!

Zauberdauer: 4 Aktionen

Wirkung: Wie Dichter und Denker.

Kosten: 4 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: RkP*/2 Spielrunden



Merkmale: Herrschaft

DURCH DEN NEBELSCHLEIER

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/CH/CH

Technik: Der Barde stimmt sich auf die Anderswelt ein und stimmt ein fremdartig klagendes und zugleich fröhlich sanftes Lied an.

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Der Barde oder eine Person, die ihn berührt, kann einen kurzen Blick in die nächstgelegene Anderswelt werfen. Er kann sogar versuchen, sich mit den Wesen dort zu unterhalten, so sie ihn verstehen (Meisterentscheid). Dies funktioniert natürlich nur, wenn eine Feenwelt in der Nähe ist.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: selbst; der Blick in die Feenwelt geht so weit wie die Sicht des Bardem reicht.

Wirkungsdauer: RkP*/2 Spielrunden

Merkmale: Hellsicht, Limbus

LEBENDIGE LEGENDE

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: KL/CH/FF + (höchste) MR (+ 1 für jeden weiteren zu bezaubernden Zuhörer)

Technik: Der Barde konzentriert sich mit geschlossenen Augen auf den Traum, den er erzeugen will, und singt und spielt dabei sein Lied. In diesem Lied beschreibt er was zu sehen und zu hören ist. Er erzählt die Geschichte, die seine Zuhörer in ihrem Traum erleben sollen, und begleitet sich dabei auf Harfe oder Laute.

Zauberdauer: 5 Aktionen zur Vorbereitung

Wirkung: Die Zuhörer schließen die Augen und durchleben in einem Tagtraum die Geschichte, die der Barde ihnen erzählt. Seine Melodie und seinen Gesang nehmen sie nicht mehr wahr. Die Realitätsdichte beträgt RkP* Punkte.

Kosten: 4 AsP/SR

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: Solange gespielt wird.

Merkmale: Illusion, Verständigung

LEIHT MIR EUER OHR!

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: MU/IN/IN

Technik: Der Barde spielt ein beliebiges Lied, ob traurig oder fröhlich.

Zauberdauer: 1 SR, dann tritt die Wirkung ein.

Wirkung: Alle Zuhörer, deren MR niedriger ist als die RkP* der Ritualkenntnisprobe, widmen dem Lied ihre gesamte Aufmerksamkeit. Alles andere um sie herum verliert an Bedeutung, sie konzentrieren sich nur noch auf das Lied und fühlen



die Stimmung besonders intensiv mit. Wenn die Wirkungsdauer endet, steht den Betroffenen eine KL-Probe um die RkP* erschwert zu, um zu bemerken, dass sie verzaubert worden sind.

Kosten: 10 AsP +1 AsP pro SR

Zielobjekt: Mehrere Personen

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: variabel (siehe Kosten), der Barde muss die gesamte Zeit hindurch weiterspielen

Merkmale: Einfluss

LIEBESLIED

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/CH/CH + (höchste) MR (+ 1 für jeden weiteren zu bezaubernden Zuhörer)

Technik: Der Barde singt ein melancholisches Liebeslied und begleitet sich dabei selbst.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Der Barde wirkt auf die bezauberten Zuhörer begehrlischer und sein *Betören*-Wert steigt ihnen gegenüber um RkP* Punkte. *Selbstbeherrschungs*-Proben gegen die Betörung sind um die TaP* erschwert. CH-Proben sind für den Barden um 3 Punkte erleichtert.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Hörweite; Selbst

Wirkungsdauer: RkP* Stunden

Merkmale: Eigenschaften, Illusion

LIED DES BUNDES

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/CH/KO

Technik: Alle Teilnehmer spielen das Lied gemeinsam, die unterschiedlichen Melodien fügen sich zu einem großen Ganzen zusammen. Für gemeinsam gewirkte Zauberslieder ändert sich dann die Melodie entsprechend.

Zauberdauer: 30 Aktionen

Wirkung: Wie Unitatio.

Kosten: Für jeden Mitwirkenden 1 AsP

Zielobjekt: Mehrere Personen

Reichweite: Hörweite, Kreis

Wirkungsdauer: Solange gespielt wird.

Merkmale: Verständigung, Kraft

LIED DES ERINNERNS

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/KL/IN

Technik: Der Barde spielt eine lustige, kleine Melodie auf seiner Flöte, von der jeder Zuhörer glaubt, sie sicher schon mal irgendwo gehört zu haben...

Zauberdauer: eine SR

Wirkung: Das Lied hilft der verzauberten Person oder dem Barden selbst sich zu erinnern. Eine Klugheitsprobe, um sich

an eine bestimmte Sache, zum Beispiel das Aussehen einer Person zu einem bestimmten Zeitpunkt, oder das Innere eines Raumes, zu erinnern, wird um RkP*/2 Punkte erleichtert. Der Spruch kann auch genutzt werden, um durch Sprüche wie Erinnerung verlasse dich! oder Memorabilia falsifiziert Verzauberte ihr Gedächtnis wiederzugeben. Er wirkt dann wie ein Beherrschung brechen (Erschwerung um ZfP* und 1/5 der AsP des Spruches, Kosten +1/5 AsP des zu brechenden Spruches, evtl. permanente Kosten, zusätzliches Merkmal: Antimagie)

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Selbst; Hörweite

Wirkungsdauer: sofort

Merkmale: Hellsicht, Eigenschaften

LIED DER FEEN

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: IN/IN/CH

Technik: Der Barde singt ein lockendes, fröhliches Lied, um die Neugier von eventuell anwesenden Feenwesen zu erregen.

Zauberdauer: 7 Aktionen

Wirkung: Wenn die Probe gelingt, taucht ein Feenwesen auf. Eine CH-Probe entscheidet, ob es über den Ruf des Barden verärgert ist oder nicht. Ist es verärgert, wird es einfach wieder verschwinden oder dem Barden einen Streich spielen. Andernfalls mag es ihm vielleicht sogar einen Gefallen tun.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelwesen

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: je nach Situation.

Merkmale: Herbeirufung

LIED DER FEIERLAUNE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: IN/CH/CH

Technik: Der Barde spielt eine erheitende Melodie auf seiner Fiedel.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Die Stimmung aller Zuhörer, deren MR niedriger als die RkP* des Bardens ist, verbessert sich, sie sind ausgelassener und fröhlicher, und bewerten Speisen und Unterhaltung besser, als sie es sonst täten. Die Unterhaltungen untereinander erscheinen geistreicher und gewitzter, die Anwesenden interessanter und attraktiver. Jeder Verzauberte erhält anderen Verzauberten gegenüber folgende Änderungen: CH +1, eine Verschiebung um eine Kategorie auf der Aussehens-Skala Widerwärtiges Aussehen – Unansehnlich – normal – Gutaussehend – Herausragendes Aussehen in Richtung Herausragendes Aussehen. Schwache soziale Nachteile wie Schüchternheit u.ä. verschwinden.

Kosten: 8 AsP

Reichweite: Hörweite



Wirkungsdauer: RkP* Stunden
Merkmale: Einfluss, Eigenschaften

LIED DER FERNE

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: IN/CH/KO
Technik: Der Barde konzentriert sich auf die Person(en) (höchstens RkW/2 Personen), die sein Lied hören soll, und beginnt sein Lied.
Zauberdauer: 40 Aktionen
Wirkung: Die Melodie, die der Barde spielt, ist für alle zu hören, für die das Lied gedacht ist, unabhängig von ihrer Entfernung zu ihm. Der Empfänger hört die Melodie (keinen evtl. Gesang) in seinem Geist und weiß, dass es ein Zauber ist.
Kosten: 6 AsP + 1 AsP pro SR Spielzeit
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: selbst; kontinentweit
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand, höchstens jedoch RkP*/2 SR
Merkmale: Verständigung

LIED DER GEFÜHLE

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL/IN/IN + (höchste) MR (+1 für jeden weiteren zu bezaubernden Zuhörer; +3 für ein Tier)
Technik: Der Barde lässt sich von seinem eigenen Gefühl dabei leiten, wie er die Melodie formt. Die Melodie ist nie für zwei Zuhörer oder zu zwei Zeitpunkten die Gleiche.
Zauberdauer: mindestens 1 SR
Wirkung: Das Lied wirkt wie der Zauber Sensibar Empathicus. Der Barde kann die Gefühle und Stimmungen des/der Zuhörer erkennen.
Kosten: je 3 AsP pro angefangener 10 Aktionen nach der ersten SR
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Hörweite
Wirkungsdauer: nach AsP-Aufwand (A)
Merkmale: Hellsicht

LIED DES GEHEIMEN WISSENS

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: KL/KL/IN
Technik: In komplexen und ineinander verschlungenen, sich ständig umkreisenden Themen und Gegenthemen scheint sich der unbegleitete Gesang im Kreis zu drehen.
Zauberdauer: 1 Spielrunde
Wirkung: Das Schriftstück, das der Barde verzaubert, verwandelt sich in unlesbare, obskure Zeichen. Nur der Barde selbst oder Kenner des von ihm gewählten Lösungswortes können es entziffern. Wird es ausgesprochen, erscheinen für eine Spielrunde die ursprünglichen Schriftzeichen. Ohne Magie kann die Zauberschrift nur entschlüsselt werden, wenn in mehreren *Kryptographie*-Proben zehnmal so viele TaP angesammelt werden,

wie die Summe aus RkP* und der zur Sicherung investierten AsP beträgt. Jede *Kryptographie*-Probe dauert einen Tag.
Kosten: 3 AsP für ein Blatt Pergament plus eine beliebige Anzahl AsP für zusätzliche Sicherheit.
Zielobjekt: Einzelobjekt
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: bis zur nächsten Sonnenwende
Merkmale: Objekt, Verständigung

LIED DER MAGIE

Lernkosten: 100 AP
Ritualprobe: KL/KL/IN
Technik: Der Barde konzentriert sich auf die Person oder den Gegenstand vor sich und besingt Mada in seinem Lied.
Zauberdauer: 15 Aktionen
Wirkung: Ein magischer Gegenstand oder eine magische Person erscheint dem Barden von einer Aura aus Nebel umgeben. Er erhält einen Eindruck von der emotionalen ‚Färbung‘ eines Zaubers. Bei magischem Schutz ist die Probe um die Hälfte der ZfP* erschwert.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelobjekt; Einzelperson
Reichweite: RkW Schritt
Wirkungsdauer: 1 KR
Merkmale: Hellsicht, Kraft, Metamagie

LIED DER MÄRCHEN

Lernkosten: 150 AP
Ritualprobe: KL/IN/CH + (höchste) MR (+ 1 für jeden weiteren zu bezaubernden Zuhörer)
Technik: In langen, fließenden Melodien gleitet das Lied dahin. Der Barde erzählt seine Geschichte, während er die Melodie spielt.
Zauberdauer: 1 SR
Wirkung: Der Verzauberte ist bereit, die Geschichte, die der Barde in seinem Lied erzählt, als wahr zu glauben. Der Barde kann auch auf diese Weise jemanden eine Lüge glauben machen oder zu etwas überreden, ähnlich dem Zauber Seidenzunge Elfenwort.
Kosten: 6 AsP
Zielobjekt: Einzelperson
Reichweite: Hörweite
Wirkungsdauer: RkP* Spielrunden
Merkmale: Einfluss

LIED DER SCHRIFTEN

Lernkosten: 250 AP
Ritualprobe: KL/KL/IN
Technik: Während der Barde das Schriftstück oder die Inschrift liest, spielt er wie nebenbei seine Melodie.
Zauberdauer: 20 Aktionen zur Vorbereitung
Wirkung: Der Barde ist in der Lage, fremde oder alte Schriftzeichen zu entziffern, auch wenn er nicht die geringste Ahnung





davon hat. Für Schriften von fremdartigen Wesen kann ein Zuschlag von bis zu 3 Punkten verhängt werden. Ebenso einen Punkt für jeden Punkt, den die Sprache und die Schrift eine höhere Komplexität als 18 aufweisen. Man benötigt mindestens Komplexität der Sprache –ZfP* Aktionen, um eine gewünschte Textpassage zu verstehen. Die Lesezeit beträgt KL Worte pro KR. Verschlüsselungen können nicht entziffert werden.

Kosten: 5 AsP für die geänderte Wahrnehmung und 1 AsP pro 10 KR

Zielobjekt: Einzelobjekt

Reichweite: 3 Schritt

Wirkungsdauer: je nach AsP-Einsatz (A)

Merkmale: Hellsicht

LIED DER SEELE

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/IN/IN + MR

Technik: Die Melodie schmeichelt und umgarnt, säuselnd und fließend nimmt sie den Zuhörer gefangen, lässt ihn sein Innerstes nach außen bringen.

Zauberdauer: 2 SR

Wirkung: Das Lied wirkt wie der Zauber Seelentier erkennen. Der Barde erhält einen Eindruck vom Wesen seines Gegenübers.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Hellsicht

LIED DER TIERGESTALT

Lernkosten: 250 AP

Ritualprobe: MU/IN/GE

Technik: Der Barde singt und begleitet sich dabei selbst auf einem Instrument. Schließlich legt er es beiseite und singt nur noch bis sein Gesang in den Ruf des Tieres übergeht, in das er sich verwandelt.

Zauberdauer: 2 SR

Wirkung: Der Barde verwandelt sich in sein Seelentier. Er kann sich in keine anderen Tiere verwandeln. Seine Kleidung wird nicht mitverwandelt. In der Tiergestalt behält er seine geistigen Eigenschaften, erhält aber die körperlichen Eigenschaften des Tieres (s. ZBA). Er kann nicht zaubern, sich aber willentlich jederzeit zurückverwandeln. Je nachdem, ob die Intuition oder die Klugheit höher ist, überwiegt das Wesen des Menschen oder des Tieres. Typische Tiere für Barden sind Rabenvogel, Adler, Falke, Schwan, Wolf und Hirsch. In der Tiergestalt sieht der Barde auch Tore in die Anderswelt ganz klar und kann sie ohne Schwierigkeiten passieren. Natürlich birgt das ein gewisses Risiko, wenn er nicht weiß, ob und wie der Zeitfluss sich dort von seiner Welt unterscheidet.

Kosten: 4 AsP für die Verwandlung und 2 weitere pro SR.

Zielobjekt: Einzelperson



Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: Nach AsP-Aufwand (vorher festgelegt).

Merkmale: Form

LIED DES WINDES

Lernkosten: 100 AP

Ritualprobe: IN/IN/CH

Technik: Der Barde stimmt sich an einem ruhigen Ort auf die Winde ein. Die Melodie selbst ist wie das Rauschen und Flüstern des Windes und kann nur mit einer Flöte wirklich gut gespielt werden. Spielt der Barde ein anderes Instrument, ist die vorangehende *Musizieren*-Probe um 2 Punkte erschwert.

Zauberdauer: mindestens 1 SR

Wirkung: Der Barde erfährt Eindrücke, die der Wind ihm zu trägt. Sowohl reale als auch visionäre Bilder, Töne und Stimmungen. Das Bild ist nicht konkret und zusammenhängend. Die Eindrücke kommen aus der Windrichtung. Bei drehendem Wind, werden sie ungenauer und verzerrter. Das Bild wird deutlicher, je länger gespielt wird.

Kosten: 3 AsP/SR

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: selbst – wie weit der Wind die Eindrücke getragen hat, ist Meisterentscheid

Wirkungsdauer: Solange gespielt wird.

Merkmale: Hellsicht, Elementar (Luft)

SEHT DEN NARREN!

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/IN/CH

Technik: Bösaartig gereimte Spottverse werden vorgetragen und mit der Drehleier oder Laute begleitet.

Zauberdauer: 1 Minute

Wirkung: Der Barde verspottet eine Zielperson, so dass sein Charisma allen Zuhörern gegenüber, deren MR kleiner ist als die RkP* des Bardens, um RkP*/2 Punkte fällt. Die Ritualprobe wird je nachdem, wie gut der Barde die verspottete Person kennt, im Rahmen von +5 (noch nie gesehen, oder von ihm gehört) bis -3 (jahrelange Bekanntschaft) modifiziert. Während der Barde spielt, ist er vor Angriffen des Verspotteten sicher, sofern dessen MR geringer ist, als die RkP* der Zaubersprobe – danach jedoch wird das Opfer wahrscheinlich, je nach Temperament, mit Jähzorn, Rachsucht oder Scham reagieren.

Kosten: 10 AsP

Zielobjekt: mehrere Personen

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: RkP* Tage

Merkmale: Einfluss, Illusion

SPIELMANNSFLUCH

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: MU/MU/CH

Technik: Ein bösaartig hervorgestoßener Fluch: Verflucht seist



du, einen Barden zu verärgern!

Zauberdauer: 10 Aktionen

Wirkung: Es ist gefährlich, einen Barden zu verärgern. Jeder in Albernia weiß darum, und das macht einen guten Teil der Bedeutung der Barden aus. Jeder kennt den Fluch, viele hatten ihn schon auf den Lippen. Der Fluch gehört mit Sicherheit zu den kürzesten Zauberhandlungen, die den zauberkundigen Barden zur Verfügung stehen, und zu den gefürchtetsten. Nicht wenige selbst der nichtzaubernden Barden benutzen ihn, um sich Gehör zu verschaffen. Abergläubische Menschen würden viel darum geben, diesen Fluch wieder los zu werden, selbst wenn sie gar nicht wirklich mit ihm belegt wurden.

Aber nicht allzu leichtfertig sollte der Sänger mit dieser Waffe umgehen, wird er als ungerechtfertigt aufgefasst, so kann der Fluch den Spielmann Ruf und gar Leben kosten – es fragt sich dann manchmal, gegen wen der Fluch sich am Ende wandte... Der Fluch bewirkt, dass die verfluchte Person die Nachteile Pechmagnet und Tollpatsch erhält. Sollte er einen dieser Nachteile bereits besitzen, erhält er andere Nachteile derselben Kosten, vorzugsweise Aberglaube, Arkanophobie, Dunkelangst.

Kosten: 15 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: bis dem Opfer eine Probe auf MR gelingt. Hierbei steht ihm eine Probe pro Woche zu. Der Barde kann den Fluch willentlich vorher beenden.

Merkmale: Herrschaft, Dämonisch(Blakharaz) (kaum ein Barde weiß von der dämonischen Komponente, sonst würde der Fluch wohl so gut wie nicht mehr angewendet werden)

TRAUMREISE

Lernkosten: 300 AP

Ritualprobe: MU/KL/IN

Technik: Der Barde spielt ein meditatives Lied und versetzt sich in Trance.

Zauberdauer: 6 Spielrunden zur Vorbereitung

Wirkung: Der Geist des Barden trennt sich von seinem Körper, der quasi alleine weiterspielt, und geht auf Reise. Er bewegt sich mit bis zu GS 15 (50 Meilen pro Stunde). Er kann nicht in den Limbus wechseln, aber sich dafür auch in den Anderswelten aufhalten. Der Geist kann nicht in Praios-Tempel, Stahlschränke oder antimagische Materie hinein oder durch sie hindurch. Um andere Formen von Materie zu durchdringen, muß der Barde 1 AsP pro halbem Schritt Dicke aufwenden. Um in eine Anderswelt zu wechseln, muss er kein Tor passieren, aber jeweils 3 zusätzliche AsP aufwenden, um hinein und wieder hinaus zu gelangen. Der Zeitfluss in der Anderswelt ist für ihn unerheblich, wichtig ist wieviel Zeit in der realen Welt vergeht. Wenn er jedoch nicht rechtzeitig zu seinem Körper zurückkehrt, erleidet er pro weiterer SR 2W6 SP. Wenn der Körper stirbt, wird der Geist zu einer ruhelosen Seele. Der Geist kann mit Hellsichtszaubern erkannt werden.

Kosten: 5 AsP pro Spielrunde

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: selbst; die Reise kann maximal RkW x 200 Meilen weit führen.

Wirkungsdauer: nach AsP-Einsatz (A)

Merkmale: Verständigung

ZAUBERSCHLAF

Lernkosten: 150 AP

Ritualprobe: KL/CH/CH

Technik: Die Melodie ist sanft und einschläfernd. Vielleicht singt der Barde aber auch einfach ein bekanntes Schlaflied.

Zauberdauer: 40 Aktionen

Wirkung: Durch das Lied wird ein Lebewesen in einen tiefen, traumlosen Schlaf versetzt, der sowohl heilsam als auch erholend ist und solange dauert wie eine normale Nachtruhe. Der Schlafende erwacht sofort, wenn er angegriffen wird, ansonsten schläft er aber auch beim größten Krach weiter. Während des Schlafes ist die Regeneration der Lebensenergie sogar um einen Punkt erhöht. Ein lebensbedrohlich Verletzter (LeP 0 oder weniger) kann mit diesem Lied für die gleiche Zeit, also 6 Stunden, am Leben gehalten werden, regeneriert jedoch nicht. Während dieser Zeit muss ihm auf konventionelle Art durch eine gelungene *Heilkunde Wunden*-Probe, einen Heilzauber oder eine Liturgie geholfen werden, sonst stirbt er nach Ablauf der 6 Stunden.

Kosten: 7 AsP

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: Hörweite

Wirkungsdauer: Eine normale Regenerationsphase

Merkmale: Heilung, Einfluss

ZEITLOSES GEDÄCHTNIS

Lernkosten: 200 AP

Ritualprobe: KL/KL/IN

Technik: Der Barde konzentriert sich auf das Bild oder Schriftstück, das er in Erinnerung behalten will und beginnt darüber ein meditatives Lied.

Zauberdauer: 1 SR

Wirkung: Der Barde kann alle Bilder, Schriftstücke, Inschriften und Ähnliches, die er während der Wirkungsdauer betrachtet, für immer im Gedächtnis behalten. Um sich eine Seite eines arkanen Buches einzuprägen, benötigt der Barde etwa 1 Minute, für profane eine halbe. Desgleichen für eine Inschrift, ein Ornament oder ähnliches. Zum Behalten schnell ablaufender Vorgänge (Bewegungen, Zaubergesten, Reden etc.) ist das Lied nicht geeignet.

Kosten: 7 AsP (12 bei *Vergesslichkeit*, 5 bei *Gutes Gedächtnis* und 1 bei *Eidetisches Gedächtnis*)

Zielobjekt: Einzelperson

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: maximal RkW* Spielrunden

Merkmale: Hellsicht, Eigenschaften



ZUSÄTZLICHE KULTUREN UND PROFESSIONEN

Eine optionale Spielhilfe von Carsten Fritz

Nach Erscheinen der Spielhilfe AM GROß EN FLUSS hatten sich viele Spieler geäußert, dass sie gerne wie zuvor bei IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANAS über zusätzliche Professionen zur Region informiert worden wären. Carsten Fritz hat mit diesem Fanprojekt dem Abhilfe geschaffen.

FARINDELKÖHLERIN

Die Köhler am Rande des Farindelwalds sind eine *Randgruppe*, die es versteht, sich vor den Gefahren des Waldes durch Vorsicht und überlieferte Traditionen zu schützen. Siehe **AGF 64, 194**.

Farindelköhlerin (Variante der Prospektorin [AH 81]; 2 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, SO höchstens 5):

Automatischer Vorteil: Ortskenntnis (Randgebiet des Farindelwalds)

Automatischer Nachteil: Randgruppe

Kampf: Blasrohr kann nicht gewählt werden

Körper: Klettern -1, Selbstbeherrschung +2, Schleichen +2

Gesellschaft: Überreden -2

Natur: Fischen/Angeln -1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +1

Handwerk: Handel +2, Holzbearbeitung +3, Schneidern +1

keine Erstprofession; als Geländekunde muss *Waldkundig* gewählt werden

empfohlene Vorteile: Feenfreund, Gefahreninstinkt, Glück, Magiegespür, Viertelzauberer

empfohlene Nachteile: Aberglaube, Sprachfehler, Übler Geruch, Unansehnlich, Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente, Widerwärtiges Aussehen

ungeeignete Vorteile: Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel

ungeeignete Nachteile: Angst vor Feuer, Krankhafte Reinlichkeit

KRAMBOLD

Krambolde sind *Händler*, die sich im Koschgebirge auskennen und auch viele ihrer Waren in den Wintermonaten selbst hergestellt haben. Siehe **AGF 131**.

Krambold (Variante des Händlers [AH 87 f.]; 6 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 10 statt KL 12, KO 12, KK 11, SO höchstens 7):

Modifikation: +2 AuP

Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +2

Körper: Athletik +3 statt Reiten, Klettern +4, Zechen +2

Gesellschaft: Gassenwissen -1

Natur: Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Sagen/Legenden +1

Sprachen: Lesen/Schreiben -3, Sprachen kennen +2 (als Sprache muss Rogolan gewählt werden)

Handwerk: kein Fahrzeug lenken, Holzbearbeitung +5, ein Talent aus der folgenden Liste +3, ein weiteres +2: Lederarbeiten, Schneidern

Ausrüstung: zusätzlich eine Kiepe

Besonderer Besitz: wie Großhändler

RAMUCHAI

Die Orks des Windhags haben zwar einen großen Teil der Kultur des Orklands verloren, doch es gibt unter ihnen immer noch Schamanen, so dass sie nicht gänzlich auf das Niveau von Yurach abgesunken sind. Siehe **AGF 97**.

Ramuchai (Variante der Kultur Orkland [AH 65 ff.]; 8 GP):

Modifikation: +1 AuP

Körper: Klettern +2

Natur: Wildnisleben +1

Sprachen: Sprachen kennen [Garethi oder Goblinisch] +4, das andere +2 *anstatt* Sprachen kennen [Garethi oder Thorwalsch]

Handwerk: kein Viehzucht

Sonderfertigkeit: Gebirgskundig

Weitere mögliche Profession: Straßenräuber (nur Wegelagerer)

STEINBRUCH-STRÄFLING

Im Windhag gibt es eine Reihe von Steinbrüchen, in denen Zwangsarbeiter eingesetzt werden. Meist handelt es sich dabei um glücklose Strauchdiebe, Betrüger und Kleinkriminelle – Totschläger und Räuber werden üblicherweise aufgehängt. Die Profession beschreibt einen Sträfling, der ein paar Jahre abgearbeitet hat und dann flüchten konnte.

Steinbruch-Sträfling (Variante des Bergmanns [AH 95], +3 GP):

Voraussetzungen: MU nur 11, KK nur 12, SO höchstens 3

Vorteile: keine Hitzeresistenz

Nachteil: Gesucht I

Kampf: Dolche +2

Körper: Schleichen *oder* Taschendiebstahl +4, Zechen -1

Gesellschaft: Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: Wildnisleben +1

Handwerk: Bergbau -2, Falschspiel *oder* Handel *oder* Schlösser knacken +4

Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig *statt* Höhlenkundig

Ausrüstung: keine Laterne

September 2006

Fantare



HARBEN IST GEFALLEN!

VEREINTE TRUPPEN GRANGORS UND WINDHAGS BESIEGEN AUFSTÄNDISCHE

HARBEN. Die Belagerung der Hauptstadt des Windhags hat nunmehr ein Ende. Im Peraine gelang den Gefolgsleuten des im Praios zum zukünftigen Markgrafen bestimmten Herzogs von Grangorien, Cusimo von Garlischgrötz, zunächst die Eroberung der Harbener Unterstadt. Bis Ende Ingerimm konnte die angeblich uneinnehmbare Festungsstadt schließlich komplett befreit werden.

Vorangegangen war eine monatelange Belagerung Harbens, die an den Kräften der grangorisch-windhager Truppen gezehrt hatte. Gerade der Jahrhundertwinter hatte sowohl bei Belagerern als auch Aufständischen für eine große Zahl an Opfern gesorgt (wir berichteten), dazu kam schließlich noch ein verheerender Rondrikan, der die Lager der Belagerungstruppen zu großen Teilen zerstörte. Es heißt zudem, dass es zu Morden durch Spione der Piraten gekommen sei. Baron Olderbor zu Südtag, Sprecher des Wind-

hager Adels, setzte sich selber an die Spitze eines Sonderkommandos zum Aufspüren von Verrätern, nachdem ein Giftanschlag auf ihn verübt wurde, dem jedoch lediglich einer seiner Hunde zum Opfer fiel.

Gleichzeitig kam es in den Lagern wiederholt zu Reibereien zwischen liebevollen und windhager Kämpfern, dem die Heeresführung allerdings konsequent entgegentrat. Wie zuvor schon bei den unrechtmäßigen Plünderungen einiger grangorischer Adelstruppen, verhängte der Oberbefehlshaber Zandor von Nervuk empfindliche Strafen für jedes Fehlverhalten.

Die Wende bei der Belagerung kam jedoch erst im Phex 1028 mit dem Tod Radulf Eran Galahans (siehe Kastentext „Der Tod...“). Die Meuterer waren durch den Tod ihres Anführers und den Verlust einer großen Zahl von Schiffen merklich geschwächt. Zwar übernahm der Pirat Barl von Hinterbrück (von dem wir in der Vergangenheit irrtümlich berichtet hatten,

er hätte sich den Grangoriern angeschlossen) die Führung im aufständischen Harben, doch war ab diesem Zeitpunkt klar, dass die Piraten sich nicht mehr lange gegen die überlegenen grangorischen und windhager Truppen würden behaupten können - zu wenige Schiffe waren noch einsatzfähig und zu wenig Nahrungsmittel lagerten noch in den Speichern der Stadt. Wie uns aus gut unterrichteter Quelle berichtet wurde, sah man zu diesem Zeitpunkt jedoch

von einem Frontalangriff ab, da noch große Mengen Hylailer Feuer innerhalb der Mauern vermutet wurden.

Die schlechte Versorgungslage der Bevölkerung Harbens bewegte schließlich einige tapfere Bürger der Stadt dazu, ihr Leben aufs Spiel zu setzen, und unbestätigten Gerüchten zufolge Kontakt mit Agenten des designierten Markgrafen aufzunehmen. In einer mutigen Aktion öffneten einige Harbener in der Nacht die Tore der nördlichen Eslamsfeste und ermöglichten so den grangorisch-windhagschen Truppen den Zugang zur harbener Unterstadt, in der sogleich heftige Kämpfe entbrannten. Zwar konnten die Seeräuber die anderen Stadtteile Harbens noch abriegeln, doch dem gezielten Beschuss durch Belagerungswaffen konnten sie nicht lange standhalten. Nachdem Mitte Ingerimm mit Barl von Hinterbrück der letzte Anführer der Piraten aus Harben geflohen war, war schließlich auch das Schicksal der Grafenburg besiegelt, die Ende Ingerimm an die Eroberer fiel.

Die anschließenden Feierlichkeiten der Harbener Bevölkerung im Rahja zu Ehren ihrer Befreier sollen so noch nie im eher reservierten Harben gesehen worden sein. Die Harbener erwarten nun mit großer Freude die Anlandung des designierten Markgrafen am Anlegesteg des Efferd-Tempels im Harbener Fischereihafen. Denn nach alter Tradition ist ein designierter Herrscher im Windhag erst dann wirklich Herr über Land und Meer, wenn er nach einer rituellen Waschung im Efferd-Tempel Windhager Land betritt. Es ist zu hoffen, dass dies trotz der unsicheren Lage im Lieblichen Feld bald möglich sein wird. Windhag braucht einen neuen Herrn!

(jr)



Tsa hat ihnen Leben gegeben, Boron es genommen.
Mögen sie vor Rethon bestehen, wie sie im Leben bestanden!

Am 3. Tsa 1028 BF verstarben
Wohlgeboren

Melcher Tsadan von Quellenbruch zu Gürtzenklau,
Veteran der Ogerschlacht
und seine Frau
Thalia Kysira von Quellenbruch

Die Zwölfe seien ihren Seelen gnädig!

Im Namen derer von Quellenbruch:
Wohlgeboren Myran von Quellenbruch zu Gürtzenklau (mg)





DER TOD DES PIRATENADMIRALS

Der folgende Abschnitt soll kurz die Ereignisse um den Tod Radulf Eran Galahans anreißen, da diese letztlich erst den Fall der „Uneinnehmbaren“ ermöglichten.

Im Phex 1028 BF erfuhren die Befehlshaber in Grangor davon, dass Romin Galahan „von Kuslik“, der zuvor große Teile des Lieblichen Feldes mit seinen Mordbrennern verheert hatte, Pläne gefasst hatte, nunmehr Angriffe auf die Grangorische Flotte oder gar Grangor selbst zu führen. In einer strategischen Meisterleistung gelang es den Grangorischen Offizieren, die Seeflotte des Auführers vor das Kap Windhag zu treiben und

in einer Seeschlacht zu binden, sodass diese nicht mehr in der Lage war, Angriffe auf die Küsten zu führen.

Leider schaffte unterdessen eine Flotte des Reichsverrätters Radulf Eran Galahan der Durchbruch durch die Seeblockade um Harben, vermutlich mittels schändlicher Magie.

Diese Flotte griff am 6. Phex in die Seeschlacht am Kap Windhag ein, konnte aber das Schlachtgeschick nicht mehr wenden: Romin Galahan flüchtete feige mit wenigen Getreuen gen Norden, während die glorreiche Flotte Grangors die Entsatzflotte der Aufständischen

vernichtete und ihr Flaggschiff aufbrachte. Radulf Eran Galahan starb bei der Enterung seines Schiffes, sein Leichnam wurde anschließend jedoch nach Grangor verbracht und dort symbolisch im Schinderwaat ertränkt - eine Strafe die allen Piraten zuteil werden wird!

Gerüchte darüber, dass seitdem der Geist Radulf Eran Galahans des nächstens mehrere Grangorische Bürger am Schinderwaat bzw. an Bord seines ehemaligen Flaggschiffs getötet haben soll, sind hingegen ins Reich der Fabel zu verweisen.

(jr)

NOT IN WINDHAGS NORDEN

Seid Firun sich gen Norden zurückgezogen hat und die Lebensspenderin, seine junge Schwester Tsa, das Land wieder grünen ließ, werden die Auswirkungen des schlimmen Winters im Norden Windhags deutlich. Viele Gehöfte sind verwaist und werden auch noch einige Zeit auf neue Bewohner warten müssen. Felder können nicht bestellt werden, weil Menschen und Zugtiere dem Winter zum Opfer fielen. Keinen hat die grimme Kälte und der Hunger verschont, nicht Ehrbare noch Gesindel, nicht Räuber, Bauer, noch Handwerker, Edelmann oder Baron.

So ist es nur ein schwacher Trost, dass auch so mancher Windhager Räuber oder Ork keine Plage mehr ist. War es direkt an der Küste vielleicht noch leichter, so wurde es mit jeder Meile gen Gebirge schlimmer. Schritte Hoher Schnee, Verwehungen, Stürme, Kälte und dazu kam der Hunger. Die Vorräte waren nicht auf die lange Zeit ausgelegt und an Jagd war nur selten zu denken angesichts des Schnees – wenn überhaupt Wild gefunden werden konnte.

Lang hat es schließlich gedauert, bis Tsa sich durchsetzen konnte. Der Schnee verwandelte sich in Wasser, der Boden in Schlamm, die Aussaat wurde auch dadurch verzögert. Doch inzwischen haben die Überlebenden wieder Mut geschöpft, das Leben geht weiter. Und wer die Windhager kennt, kann sicher sein, dass dieser Winter und besonders seine Opfer, denen man in Trauer gedenkt, noch lange in Erzählungen wach gehalten werden. Den nächsten Winter werden viele Windhager – soweit möglich – mit besser gefüllter Vorratskammer erwarten, auch wenn man dafür im Sommer etwas sparen muss.

(mg)

BRANNTWEIN-STREIT AM GROßEN FLUSS

Neben all den bewaffneten Händeln, welche zu Travias Verdruss und Kors Freude das Reich erschüttern, erreicht uns die Kunde von einer Auseinandersetzung gänzlich anderer Natur, doch wie manche Ritterfehde auch sie eine Frage der Ehre. Denn in den Landen beiderseits des Großen Flusses sind Stadträte, Grafen und Barone im Hader darüber, welche Region den besten Brantwein hervorbringe.

Ursache dieser diplomatischen Unstimmigkeiten war eine Wette zwischen dem in Adelskreisen weithin geachteten hügelzwegischen Feinkosthändlers Gilderam, Sohn des Ferumon und dem Kellermeister der nordmärkisch-herzoglichen Hofhaltung in Elenvina. Ersterer hatte behauptet, der *Weißengauer Doppelkorn* sei sehr viel bekömmlicher als der einheimische *Zinnenbrand* aus Zinnen am Ratsforst und war nun in der Pflicht, dieses auch zu beweisen. Da der Händler, wie zu vernehmen war, sich jedoch weigerte, das so wörtlich, „verfluchte Land jenseits des Flusses“ zu betreten, sandte man eine Gruppe junger Bürger in den Windhag, um ein oder mehrere Krüglein des hochalkoholischen Getränkes zu besorgen.

Was genau nach deren Ankunft auf der Pfalzburg Weißenstein geschehen ist und wie die Agenten des Händlers zu dem Schnaps kamen, der nach einigen Wochen wohlbehalten Elenvina erreichte, bleibt bislang unklar. Sicher ist jedoch, dass es (womöglich bei der Herstellung?) zu einem Brand in der Schlossküche kam, dem um ein Haar das Pfalzgrafenhaus der Burg zum Opfer gefallen wäre.

In der Zwischenzeit schalteten sich aber auch Ardo von Plötzbogen-Schwertleihe, Vogt Elenvinas, sowie Baron Gringulf, Sohn des Gromosch aus dem windhagschen Widdernhall ein, welche durch sich eilig verbreitende Gerüchte von der Wette erfahren hatten und nun mit großer Bestimmtheit die Qualität von Elenviner Goldwasser und Widdernhaller Kräuterling ins Feld führten.

Daher hat vor wenigen Tagen die Verwalterin der Pfalzgrafschaft Weißengau, die Dame Franka Ulfahan, den Herzog von Grangor, welcher als anerkannter Feinschmecker gilt, als unparteiischen Schiedsrichter angerufen. Dagegen möchten die Elenviner, dass der Herzog der Nordmarken kostet und richtet/schlichtet. Der Ausgang dieses „Ehrehändels“ bleibt voller Spannung abzuwarten...

(hs)



SELTSAME EREIGNISSE BEI DEN HOLZFALLERSPIELEN VON ANDRAFALL

ANDRAFALL. Gar Ungewöhnliches und man ist geneigt zu sagen, Verwirrendes, ereignete sich jüngst bei den Spielen von Andrafall. Wie immer waren nicht nur die Holzfäller des Andratals, sondern auch mancherlei Flößer und sogar Gäste aus fernen Landen zugegen. Auch Prinz Wendemir und seine Schwester Wenzeslausia, die Gemahlin des Freiherrn von Joborn, gaben sich die Ehre und verliehen diesem Ereignis so eine besondere Pracht.

Gerade hatten sich alle an den köstlichen Speisen gelabt, welche Freiherr Horganislaus seinen Gästen hatte auftragen lassen, als ein Geräusch aus dem Walde aufmerken ließ. Es klang wie das Knacken von Geäst, doch um ein vielfaches lauter. Zudem hüllte sich der Wald in ein seltsames Glosen. Als der Freiherr gerade einen seiner Hausmannen entsenden wollte, dies näher in Augenschein zu nehmen, trat das Weib eines Waldbauern aus den Bäumen hervor und behauptete, die Schrate des Waldes seien erbost, dass man es wage, Holz zum Vergnügen und zur Kurzweil zu verwenden.

Der Freiherr wollte sie gerade für ihre Dreistigkeit, nicht nur ungefragt zu sprechen, sondern noch dazu derlei abstruses, abergläubisches Zeug zu verkünden, züchtigen lassen, da bat Prinzessin Wenzeslausia ihren Bruder, zu gebieten, dass die Frau weitersprechen möge. Und so vernahmen denn die staunenden Ohren der Anwesenden, dass die Waldschrate sie nicht eher würden gehen lassen, als bis sie diesen einen Dienst erwiesen hätten. Dieser bestünde zum einen darin, an einigen Stellen neue Bäume zu pflanzen, zum anderen gelte es, einen Wunsch zu erfüllen, von dem man zu gegebener Zeit mehr erführe.

Unter dem Hohngelächter der Holzfäl-



PRINZESSIN
WENZESLAUSIA

ler machte sich das Weib dann zurück in den Wald. Doch am kommenden Tage erstarb dieses Lachen, als man sah, dass tatsächlich der Wald von solcher Dichte war, dass auch den erfahrensten Waldbauern kein Durchkommen möglich war. Selbst der Fluss war überwuchert und kaum mehr zu erkennen. Und so machten sich denn tatsächlich die Besucher des Festes daran, ganz andere Arten von Waldarbeit zu verrichten, als sie dies in ihren Plänen hatten. Freiherr Horganislaus von Andrafall ließ es sich nicht nehmen, den ersten Setzling zu pflanzen.

Als die Sonne hinter dem Steineichenwald versank, war so eine große Zahl an neuen Bäumen gepflanzt – stets an Stellen, welche der Wald gewiesen hatte, indem er diejenigen, welche ein Bäumchen

oder eine Eichel bei sich hatten, bis zu eben dieser hindurch ließ. Beim letzten Setzling merkte plötzlich Prinz Wendemir auf und ging wie im Traume an den Fluss hinan. Als er zurückkam wirkte er verwundert, doch wie es seine Art ist, zugleich gefasst.

Eine Frau in Gewändern wie in uralten Zeiten sei ihm erschienen und habe zu ihm gesprochen. Doch nur wenig habe er verstanden, da die Sprache des Weibes so altertümlich wie ihre Kleidung gewesen sei. Zum Glück fand sich unter den weitgereisten Gästen einer, welcher der Sprache des alten Bosparans mächtig war und jene Worte, welche der Prinz sich eingeprägt hatte, zu übersetzen wusste. Und so wurde offenbar, wie der Wunsch lautete, welcher zu erfüllen war.

Eilends setzte man über den Fluss, welchen die Bäume bereitwillig freigaben um die Höhle zu finden, welche beschrieben worden war. Lange dauerte die Suche und man wollte bereits aufgeben, als der Prinz selbst in den Boden einbrach und so unter dem Einsatz seines Lebens den gesuchten Ort entdeckte. Dort fand er, was ihm verheißen war und barg es in seinem Mantel – den Blicken der Umstehenden und somit auch unseres Chronisten verborgen.

Als man am nächsten Morgen erwachte, sah der Wald wieder aus wie immer – nur die frisch gepflanzten Setzlinge zeigten, dass es kein seltsamer Traum war, welcher die Gäste heimgesucht hatte. Einige Gäste machten sich von Neugier getrieben daran, die Höhle auf der anderen Seite der Andra erneut aufzusuchen. Bis heute hat keine Nachricht von diesen den Schreiber dieser Zeilen erreicht. Der Prinz hingegen machte sich zusammen mit seiner Schwester auf zu seinem Vater. (ps)



FREUNDSCHAFTSVERTRAG MIT DEN NORDMARKEN UNTERZEICHNET

ANDERGAST / MITTELREICH (NORDMARKEN). Bei seinem Besuche in den Nordmarken gelang es Freiherr Firunislaus Zornbold von Neuendorf, dem Bruder des Recken Travius, einen Vertrag mit diesem mächtigen Nachbarn auszuhandeln. Hierfür erhielt er den ausdrücklichen

Dank unseres hochverehrten Königs Efferdan. Als er diesen billigte, unterzeichnete und siegelte sprach er, dass es sein Wille sei, dass der Namen des Unterhändlers genannt werde. Diesem Wunsche sind wir gerne nachgekommen. Des Weiteren soll dieser Vertrag hiermit allen

Untertanen zu Wissen und zu Kund getan werden. Ein jeder, der der Kunst des Lesens mächtig ist, sei gehalten, allen, die es betreffen mag, diesen Vertrag vorzulesen, auf dass sie seines Inhaltes gewahr werden und ihn bis auf alle Tage in ihrem Herzen tragen. (ps)

Vertrag zwischen dem Herzogtum Nordmarken und dem Königreich Andergast zum gegenseitigen Nutzen und Frommen.

Artikel 1:

Das Königreich Andergast und das Herzogtum Nordmarken stimmen darin überein, dass Friede und Freundschaft fürderhin die Beziehungen zwischen diesen unseren Ländern prägen sollen.

Artikel 2:

Die Grenze zwischen Andergast und Nordmarken verläuft von West nach Ost entlang des Flusses Nabla bis zu seiner Quelle. Von dort folgt sie nach Süden dem Kamm des Westerkosch um dann über die Höhe des Firnholzer Passes am Hauptkamm des Kosch gen Osten die Grenze des Fürstentums Kosch zu erreichen.

Artikel 3:

Es ist den Truppen des Herzogs der Nordmarken sowie denen seiner Vasallen und Aftervasallen gestattet, ohne vorherige Ankündigung die Grenze nach Andergast zu passieren und bis zu 12 Meilen auf Andergastisches Gebiet einzureisen, sofern dies der Verfolgung von Verrätern am Reiche Rauls des Großen oder der Nordmarken dient.

Die Truppen dürfen dabei nicht mehr aufgehalten werden, als für eine kurze Erklärung dieser Absicht nötig ist. Ein Beweis für diese Absicht muss nicht erbracht werden.

Artikel 4:

Für den Aus- und Aufbau der Verwaltungsgebäude in Elenvina, insbesondere solcher, die die neue Verwaltung des Raulschen Reiches enthalten sollen, wird zuzuerst Steineichenholz aus Andergast verwendet. Dieses wird in der Stadt Andergast zu dortigen Marktpreisen erworben. Für den Transport stellt das Königreich Andergast fachkundige Handwerker und Flößer zur Verfügung. Die Nordmarken sind berechtigt, die Ausgaben für diese der Kaiserkrone Rauls in Rechnung zu stellen.

Artikel 5:

Für jedweden Zoll und jedwede Steuer oder andere Abgabe, die auf dem Gebiete der Nordmarken erhoben wird, sei es vom Herzog, einem seiner Vasallen, seiner Aftervasallen oder einer anderen Stelle, gelte fürderhin, dass den Handelsleuten aus Andergast stets der günstigste Tarif eingeräumt wird.

Artikel 6:

Waffenfähigen Männern aus dem Königreiche Andergast wird ausdrücklich befohlen, fürderhin nicht solche Arbeiten anzunehmen, welche wider das Herzogtum Nordmarken gerichtet sind. (ps)

Nöstrische Kriegsposaune

Ausgabe 10

Innige Bande am Ingval

NORDVEST, Boron 1883. Am Kirschenhain im Schatten der Höhenburg Nordvest, dem Stammsitz der Grafen von Ingvalsrohden, tauschten Muragio Ansfinion von Kendrar und Melanoth von Ingvalsrohden Tulpenkränze und gaben damit das Versprechen ab, den Traviabund einzugehen. Sanfter Herbstwind fegte die Laubdecke auf, spielte mit den Blättern und trug sie durch die Luft, der untergehenden Praiosscheibe roter Glanz tauchte den Ort des Beisammenseins in malerische Farben, als die beiden Grafen ihre Verlobung dem Brauchtums entsprechend vollendeten. Die anwesenden Gäste, darunter der Königliche Herold Arrio Radenus, die Salzerhavener Stadtvögtin Kysira Yanis von Salza, der Flussgraf Ravnik Aydarsin von Ichensteck, der Vogt Boronian Trochas aus Lyckmoor, die Geweihten des Travia-Tempels zu Althagen und die Wojwodon Ingvalrohdens gaben dem zukünftigen Paar ihren Segen und wurden nicht müde, ihnen das beste zu wünschen. Auch wenn sie an anderen Tagen zuvorderst als Konkurrenten auftraten, in dieser Stimmung von Eintracht und Tranquillität war niemandem daran gelegen,

alte oder neue Feindschaft heraufzubeschwören. Selbst die Fehde zwischen dem Königlichen Herold und dem Flussgrafen von Ichensteck ruhte bei diesem Treffen, keine Gewalt sollte den kommenden Traviabund beflecken können. Auch auf dem darauf folgenden Festmahl sprachen nur manche Blicke davon, was in den Gedanken der Anwesenden vor sich ging. Graf Muragio und Gräfin Melanoth übersehen händehaltend die Gesellschaft, bedachten ihrerseits einen jeden ihrer Gäste mit Lob und schienen beinahe völlig gelöst von den Anstrengungen der letzten Monde, die ihr Zusammenkommen erst hatten möglich gemacht.

Diese Verbindung zwischen Kendrar und Ingvalsrohden trägt den Machtverschiebungen im Nordwesten des Reiches Rechnung. Die aufstrebende Grafschaft Salza unter Albio III. von Salza ist unbestrittener Dreh- und Angelpunkt aller Affären in der Region und nagt an den Herrschaften der beiden Bombasten Muragio und Melanoth. Insbesondere der exilierte Graf von Kendrar steht in ständigem Streit mit dem Salzeraner. Nur einige Monde ist

es her, dass sie beinahe einen Krieg heraufbeschworen, und alle Versuche Muragios, seine Güter im thorwalsch besetzten Kendrar zu befreien, scheinen im Angesicht einer drohenden Eskalation vergebens, steht er doch unverbrüchlich zur Königin. Melanoth hingegen ist im Hochadel kaum gut gelitten und gilt als ebenso leichtlebige wie machhungrige Aufsteigerin, von deren Worten und Versprechungen nicht viel zu halten ist. Mit dem weit aus angeseheneren Grafen von Kendrar an ihrer Seite mag es ihr gelingen, Widersacher und Spötter zum Schweigen zu bringen und zu beweisen, dass sie ihrer Stellung würdig ist. In die Ehe bringt sie reichliche Gaben aus gräflichen Schatzkammer mit ein, insbesondere Waffen und Rüstungen, die Muragio in seinem Kampf wider das thorwaler Geschmeiß dienen werden. Von seiner Seite kommt die Schenkung von 20.000 Morgen Land jenseits des Ingval, welche er ihr zu Ehren zu befreien verspricht. Stattfinden wird der Traviabund auf Burg Wirth, der vormaligen Residenz Muragios, die nur wenige Meilen von Nordvest entfernt liegt.

(jm)

Geheimnisvolles Wesen in Harmlyn gesichtet

NOSTRIA, Hesinde 1883. Seltsames hat sich vor gut zwei Jahren in dem kleinen Dorf Harmlyn am Tommel abgespielt. Immer mehr Berichte von Bauern, Knechten und Mägden der Burg Harmlyn erreichten uns über ein fremdartiges Wesen in Mädchengestalt, das Hörnchen auf der Stirn trug. Als auch hohe Würdenträger und adlige Herrschaften von der gleichen Erscheinung berichteten, begannen wir uns umzuhören. Von den Ortsansässigen wurde das Geschöpf, das allem Anschein

nach eine Einzelercheinung war, Erneten genannt, was sich bis zu diesem Zeitpunkt unter den der Hesinde weniger zugetanen Landleuten als Bezeichnung für dieses Wesen insgesamt eingebürgert hatte. Doch lassen wir einige Augenzeugen zu Wort kommen, deren Berichte uns erst dieser Tage von Erzhort der Dracniter in Salza zugänglich gemacht wurden, womit der geschätzte Erzabt Fabius der Weisung seines Abtpreaes in Thegün nachkommt.

„Die erste Begegnung mit diesem Wesen war in der örtlichen Taverne. Es war schon seltsam, dass die Geweihten mich nur belächelten, als ich sie darauf hinwies, dass sich ein Dämon in der Taverne befindet. (...) Man hört ja so einiges über Dämonen. Ganz leicht sind sie an ihren Hörnern zu erkennen. Es schien mir ein milderer Dämon zu sein. Schließlich hatte dieses Wesen nur zwei Hörner. Vielleicht hatte es aber mehr unter der Kleidung? Ich muss ehrlich gestehen, dass mir die-

ses Wesen einen Schauer über den Rücken jagte. Unter den Anwesenden schien das Wesen bekannt zu sein. Sehr seltsam ... (...)

Es stellte sich heraus, dass das Wesen weiblich ist und den Namen Arka'Sha trägt. Sie scheint unter dem Schutz der Einheimischen zu stehen. (...)

Ich habe mich heute mit Arka'Sha unterhalten. Sie scheint ein freundliches Wesen zu haben. Trotzdem bleibt sie mir suspekt. Ist sie magisch begabt? Ich weiß nicht, ob ich noch Zeit genug finde mich mit ihr zu beschäftigen. Praios sei mir gnädig, ich würde sie in jedem Fall vor der Inquisition schützen. Warum ich so empfinde ist mir noch immer unklar ... hatte mein Vater mich doch immer belehrt dem Götterfürsten fromm zu dienen.“

— *Auszüge aus dem Tagebuch der Bardin Hilaria die Heitere*

„(...) Entschuldigt die Kürze, die dieser Bericht sicher besitzen wird, doch bricht das Schiff, das ihn tragen soll bald auf und der Kapitän nötigte mich zur Eile, um den richtigen Punkt der Gezeiten nicht zu verpassen. Gemeinsam mit dem Brief wird Euch, *patres et matres*, eine Phiole mit Blut übergeben werden, um die sich diese ganze Aufregung, die ich sicher verursachen werde, dreht. Entnommen wurde diese Probe einem Wesen, das ich zu Harmlyn im nostrischen Hinterland traf, doch sollte ich am Beginn dieser Geschichte anfangen, um Euch nicht zu verwirren.

Wie es mir durch den Orden aufgetragen war, sollte ich nach Harmlyn reisen um einigen Gerüchten – um mehr schien es sich nicht zu handeln – betreffs eines unbekanntes Wesens nachzugehen, das auf der dortigen Burg gesichtet worden und das angeblich dämonischen Ursprunges sei. Wenig Glauben schenkte ich diesen Gerüchten, hätte man doch kaum nur einen einzelnen Prälaten ausgesandt, wenn man befürchtet hätte, die Berichte könnten der Wahrheit entsprechen.

So kam ich auch am 14. Tage des RONdramondes in Harmlyn an und begab mich sofort auf die Burg, wo mich

Burgvogt Kunibald von Sappenstiel freundlich begrüßte, hatte ich mein Kommen doch angekündigt. Viel Trubel herrschte auf der Burg anlässlich einer Lehnsvergabe und auch einige andere Geweihte traf ich an, doch beunruhigte mich einzig die Anwesenheit eines ordentlichen Inquisitionsrates der Kirche des Herren PRAios, der auf eigene Faust nach Nostria gereist war. Der Burgvogt verwies mich an ihn und dementsprechend wandte ich mich an den jungen Mann, Seine Exzellenz Odilon Prem mit Namen.

Er teilte mir mit, dass er aus dem selben Grunde hier sei wie ich, nur dass er dieses Wesen bereits einmal gesehen habe und dass noch Hunderte angeblich in Höhlen in den Wäldern wohnen sollten. Außerdem betonte er das abgrundtief Böse dieser Kreaturen und schien fest entschlossen sie alle auszumerzen. Nun, ich beschloss der Sache selbst einmal auf den Grund zu gehen, befürchtete ich doch, dass Seine Exzellenz vielleicht etwas vorschnell handeln würde, wenn er diese Kreatur vor mir erreichen würde, und war es nicht mein Auftrag im Namen der Allweisen Informationen zu beschaffen?

Die weiteren Begebenheiten auf der Burg sollen Euch nicht weiter interessieren, doch nach einigen Problemen gelang es mir tatsächlich der Kreatur ansichtig zu werden. Die PERaine-Geweihte des Dorfes hatte sie unter ihren Schutz genommen und vor dem Inquisitor verborgen, doch mir wurde erlaubt mit ihr zu sprechen ... denn sprechen konnte sie! Wie groß war meine Überraschung, als sie sich mir unter dem Namen Arka'Sha vorstellte und zwar trotz eines gewissen Sarkasmus – fühlte sie sich durch meine Neugier doch anscheinend gestört – meine Fragen beantwortete.

Da ich nichts Böses von ihr ausgehen

sprürte und da mich ihr Schicksal auch dauerte, entschied ich, den Inquisitor vorerst nicht zu informieren, um ihn zu keinen überstürzten Handlungen zu veranlassen. Nach Rücksprache mit der ansässigen Adelsfamilie – derer von Sappenstiel – und auch den anwesenden Vertretern der anderen Zwölfe wurde entschieden, dass eine Gerichtsverhandlung an-

gesetzt werden solle, um über Schuld und Makel der Kreatur zu richten. Zu weniger war Seine Exzellenz nicht zu bewegen und so hatten er und ich gemeinsam den Vorsitz inne.

In dieser Verhandlung bestritt sie die Vorwürfe des Inquisitors nicht, dass sie ein Dämonenmal in Form von Hörnern trage, doch widersprach sie, dass sie böse oder der Heptasphäre zugetan sei. Ein ebenfalls anwesender



Ritter der Göttin, der sie daraufhin einer Seelenprüfung unterzog, bestätigte uns, dass sie eine Seele besäße. Er teilte uns jedoch auch mit, dass er diese Seele wie unter einem kaum merkbaren Schleier gesehen hätte – ein Zeichen, dass keiner von uns deuten konnte, wenn wir auch ausschließen konnten, dass es sich bei ihr um eine verderbte Knechtin der Niederhöhlen handelte. Wir, die Geweihten der Zwölfe, zogen uns daraufhin zurück um zu beratschlagen, doch schien uns die Frage, ob der körperliche Makel oder die unversehrte Seele schwerer wiegen würde, zu entzweien.

Seine Exzellenz der Inquisitor und der Ritter der Göttin vertraten die Ansicht, dass der dämonische Makel an ihrem Körper zu schwer wiege und sie daher vernichtet werden müsse, doch vor allem die Vertreter der Kirchen der RAHja und der PERaine – allerdings auch ich – sprachen für Arka'Sha, wollten wir doch nicht eine unschuldige Seele für den Fehl des Körpers bestrafen. Schlussendlich jedoch ent-



schieden wir, dass wir nicht die nötige Instanz seien um über sie zu richten und auf meinen Vorschlag hin – den ich zuvor bereits mit dem Ritter der Göttin besprochen hatte – wurde entschieden, Euch, dem Hohen Drachenrate, die Entscheidung zu überlassen. Aus diesem Zwecke liegt auch die Phiolen mit dem Blut dieses Wesens bei, damit Ihr erkunden mögt, ob und wie stark der dämonische Makel wiegt – so Ihr dazu in der Lage seid.

Vertreter aller anwesenden Kirchen, auch die Inquisition, beugten sich dieser Entscheidung und damit liegt es nun an Euch, *matres patresque*, in diesem Falle Recht zu sprechen. Was wiegt schwerer: Die Schuld des Fleisches oder die Unversehrtheit der Seele? Darf ein denkendes und reines – wenn auch nicht zwölfgöttergläubiges – Wesen getötet werden, sofern es kein Unrecht begangen hat und lediglich das Erbe unrein ist?

Ich werde diesem Brief so schnell ich es vermag nachreisen und wohl einige Tage nach ihm eintreffen. Sollte eine Entscheidung gefällt werden, werde ich sie sofort weiter nach Nostria tragen, denn Arka'sha steht derzeit in der Burg der Sappenstiels zu Harmlyn unter Arrest und erwartet den Richtspruch.“

— Aus einem Brief des Draconiter-Prälaten Quendan von Silas an den Hohen Drachenrat zu Thegûn im Rondra 1027 BF

„Seltsam verschlungene Wege wählen die Götter für manche, die auf Dere wandeln und dieses eine Wesen hat mich lange beschäftigt. Was auch immer diese Frau ist, sie ist nicht von Grund auf böse und sie hat dieses Schicksal nicht gewählt. Sie ist so geboren. Ein Kind kann sich seine Eltern nicht aussuchen und es trifft nach meinem Dafürhalten keine Schuld für das, was es ist oder warum es so ist. In ihrem Wesen kann ich keine dämonischen Züge erkennen, sie verbreitet kein Chaos, sie lebt keine blinde Wut und da ist kein Hass, nicht einmal gegen ihre zahlreichen Feinde. Vielmehr meine ich in ihr den unbändigen Willen zum Leben zu spüren, etwas was dem Feind jenseits des

Sternenwalles fehlt.

Sie verteidigt ihr Leben mit Phexens Mitteln, denn nur seine Wege der List und Täuschung können eine so schwer gezeichnete Kreatur überleben lassen. Sie kann bis heute nur überlebt haben, weil Phex ihr zur rechten Zeit an der Seite stand. Eine andere Möglichkeit scheint mir ausgeschlossen. „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“ lehre und lebe ich und ich sehe in ihr, dass auch sie diesen Sinnpruch auf ihre Weise lebt. Sie muss darin so gut sein, dass Phex sie immer wieder mit seinem Mantel bedeckt oder sie in seinen Schatten ungesehen wandeln lässt, selbst wenn sie sich nicht zu ihm bekennt. Hätte sie keinen göttlichen Patron, so wäre sie schon lange von irgendeinem Pöbelhaufen erschlagen oder von irgendeinem Kopfgeldjäger vergoldet worden.

Es ist nicht an mir den Ratschluss des Höchsten anzuzweifeln, sei das Objekt Seiner göttlichen Aufmerksamkeit und Gnade auch noch so seltsam und die Gründe vor mir noch so tief in Seinen grauen Schatten verborgen. Es ist nicht meine Aufgabe, diesem hart geprüften Wesen Steine in den Weg zu legen, sondern ich habe beschlossen, sie weiter auf ihrem Weg fortschreiten zu lassen. Der Listenreiche möge entscheiden, denn hier vermag ich es nicht.“

— Aus dem Tagebuch eines reisender Phex-Geweihten, der sich viele Geschichten über das „Hörnchen“ anhörte und dieses auf einem kurzen Teilstück des Weges begleitete.

„(...) Aber der Anschlag auf Björn den Bärtigen sollte nicht der einzige bleiben in dieser Nacht. Es gab da eine schlanke, hübsche Frau im Dorf, die dort wohl ebenfalls zu Gast gewesen ist. Sie trug auf der Stirn zwei kleine Hörner, wie die sehr jungen Ziegen. Ich war zuerst beunruhigt, doch Faberon, der sein Leben wohl diesem Feuergott gewidmet hat, sagte, er kenne sie bereits und sei zunächst auch irritiert gewesen, doch inzwischen sei er sicher, dass von ihr keine Gefahr ausgehe und sie nichts Dämonisches in sich habe.

Aber die Kirchen stritten um sie. Der Inquisitor, ein hoher Mann des Gottes, dem sie die Sonne zusprechen, wollte sie tot sehen und der Geweihte der Schlange hat sie verteidigt. Aber am frühen Morgen schnitt ihr jemand vor der Taverne die Kehle auf. Es war tatsächlich der Inquisitor gewesen, der dem Attentäter Straffreiheit für zuvor begangene Verbrechen versprochen hatte, sollte er die Frau ermorden. Jemand hatte sie magisch gerettet, doch ich wurde dennoch gerufen, da nur die Wunde geschlossen, die Frau jedoch noch immer mehr tot als lebendig war. Es waren auch Diener der Göttin der Liebe zugegen, die sie mit eben der Liebe heilen wollten, aber die Frau vertraute sich erstaunlicherweise lieber mir an. Am nächsten Morgen ging es ihr wieder gut, aber ich fragte Faberon, wie denn so ein Mensch wie ich Vertrauen in die Götter fassen soll, wenn ihre Diener Derartiges verbrechen. Und er wusste nur schwer darauf zu antworten. Die Götter seien gut, doch ihre Diener handelten nicht immer in ihrem Sinne, sagte er. Es seien fehlbare Menschen. (...)“

— Auszug aus einem Brief über das Frühlingsfest im thorwalschen Dorfe Haibuthar im Jahre 1027 BF.

„Euer Eminenz,

Ihr erhaltet diesen Brief von mir, nachdem ich die Spur Arka'Shas unweit des Dorfes Haibuthar an der Küste des Golfes von Prem wieder aufgenommen habe.

Es schien mir, als hätten sich die ansonsten sehr abergläubischen Dörfler mit der Anwesenheit dieser außergewöhnlichen Kreatur in ihrer Mitte abgefunden, ja sie sogar willkommen heißen. Noch kann ich nicht beurteilen, ob dies in der hier üblichen Gastfreundschaft oder in einem Zauber Begründung findet, den Arka'Sha den Dörflern auferlegt haben könnte.

Kurze Zeit nach meinem Eintreffen wurde das Dorf von einem Maraskaner besucht, der genau wie ich dem Wesen bereits früher begegnet zu sein schien. Weniger trieb ihn die Neugier denn der Hass auf ihre Spur.

Um so erstaunlicher bot sich uns dar,

als sich die beiden zu versöhnen schienen. Gar sah es so aus, als würden sie zusammen ein RAHjaopfer bringen! Dieses Ereignis fand unter Anwesenheit eines Geweihten der RAHja statt, der – wie wir vermuteten – den Hass zwischen beiden danieder zu legen vermocht hatte.

Erst zu spät erkannten wir, dass nicht RAHja, sondern wohl ihre erzdämonische Gegenspielerin ein Opfer dargebracht wurde. Wie angewurzelt standen wir da, nachdem uns diese Erkenntnis traf. Voller Angst und Faszination. Wie gebannt sah ich Arka'Sha direkt in die Augen. Ich wäre machtlos gewesen, hätte sie mich aus irgendeinem Grunde verhexen oder gar angreifen wollen. Ich konnte nur da stehen. Hilflos und gebannt. Denn jetzt, in diesem Augenblick war ich gewiss, sie musste eine Dämonenbrut sein!

Doch dann sah ich eine Veränderung.

Arka'Sha selbst erkannte erst jetzt was geschehen war. Sie selber stand unter einem Bann, so schien es mir. Sie reagierte bestürzt und verzweifelt. Und dies waren ihre wirklichen Gefühle, dessen bin ich sicher. Sie floh in den Wald.

War sie also besessen und nicht selbst von dämonischer Art? Oder hatte sie nun selbst erst jetzt ihr wahres Gesicht erkannt und sich selbst wie auch die Zwölf-göttliche Gemeinschaft die ganze Zeit zum Narren gehalten? Im Moment vermag ich es nicht zu sagen. Und eine weitere Untersuchung meinerseits muss warten, denn mein Freund und Mentor fiel vor drei Nächten. Meine heilige Aufgabe ist es nun, sein Schwert und seinen Wap-penrock in seine Heimat zu tragen.“

— Aus einem Brief des Löwenritters Adran Sturmfels an den Hüter des Schreins der Heiligen Ardare zu Arivor

Einig scheinen sich die Verfasser der Berichte und Schriftauszüge über das Wesen nicht zu sein. Es vermag noch nicht einmal klar zu werden, ob es gefährlich oder gar dämonisch ist. Interessanterweise gab es nicht nur Sichtungungen in unseren geliebten Landen, denn die Thorwaler im Norden haben einen eigenen Namen für das Wesen – Getentjej wird es dort genannt und scheint dort weniger unbekannt als in unseren zivilisierten Gegenden. Lange schon nutzt man diesen Namen für sagenumwobene Kreaturen in alten Geschichten und Mythen. Wir werden weiter auf den Erzabt Fabius einreden, damit er uns mehr über jene seltsamen und womöglich gefährlichen Wesenheiten offenbart.

(chf/tg)

Mit Dank an Daniel Simon Richter und die Spieler des DSA-LARP

Auf der Suche

NOSTRISCHE KÜSTE, Boron 1883.

Noch immer bereist Waldgraf Darinio von Mirdin die Küstenlande zwischen Nostrin und Trontsand, um sicherzustellen, dass die Mörder seines Bruders Varigio Belafin gefunden und der angemessener Strafe zugeführt werden. Nachdem er 6 mal 6 Tage nach der Königsturnei unter großer Trauer an des Getöteten Statt die Herrschaftsinsignien Mirdins auf Burg Nostrin entgegengenommen und die 80-jährige Absenz seiner Familie von der Grafenwürde mit der Auflösung des Mirdiner Tenuraktionaktes ein Ende gefunden hatte, hat ihn die Suche nach der Aufklärung der perfiden Mordtat noch keine Möglichkeit gelassen, nach Mirdin zurückzukehren. Zwei lange Monde hielt der nunmehrige Waldgraf Darinio Residenz in Trontsand, von wo aus er freischaffende Abenteurer entsandte, die in Dörfern und Höfen umlands der Stadt den wenigen Hinweisen auf die Übeltäter nachgehen sollten. Befragungen und Spurensuche blieben ohne Erfolg, das einzige Ergebnis eine Zusammenkunft mit dem Ritter Jagio von Landerswall, der auf eine vermeintliche Involvierung Salzas hinwies. Nachdem klar wurde, dass auch der Ritter keine relevanten Beitrag bei der Suche leisten konnte, brach Waldgraf Darinio mit seinem verbliebenen Gefolge in Richtung Mirdin auf.

Bereits auf der Höhe von Yoledamm befand sich die waldgräfliche Reisegesellschaft, als ein Bote aus der Hauptstadt Kunde brachte: bei der Festsetzung eines vogelfreien Straßenräubers habe man ein kleines Lager aufgerieben, in dem auch eine Brosche gefunden wurde, die unzweifelhaft einem mirdiner Edelmann gehörte, zeigte sie doch die Wappentiere der Grafschaft. Ohne Zögern beschloss Darinio von Mirdin ob dieser Kunde, zurück nach Nostrin zu reiten, begleitet nur von vier Wachen. Dort traf er einige Tage darauf ein und nahm persönlich das Verhör des Räubers vor. Es sei angemerkt, dass Darinio von Mirdin einige Zeit als oberster Richtigtherr der Grafschaft Mirdin tätig war und darob einiges an Erfahrung im Umgang auch mit ruchlosen Menschen besitzt. Die Empörung war groß, als der Halunke behauptete, die Brosche eine Ritterin aus den Marschen entwendet zu haben. Solch eine Untat von Seiten des Adels schien ungeheuerlich, trotzdem entschied Darinio, der genannten Wojwodin einen Besuch abzustatten.

Unterwegs an der vom herbstlichen Sturm aufgewühlten Küste, geriet der kleine Trupp in Schwierigkeiten, als ihre Rösser im Morast

einbrachen und sie zu Fuß weiter reisen mussten, bis neue Pferde aufgetrieben waren. Auf dem Gut der Ritterin angekommen, fand der Waldgraf selbiges verlassen vor. Der Dorfvorsteher konnte nur berichten, dass ihre Wohlgeborenen seit einigen Tagen abwesend war. Sie sei mit dem Ziel aufgebrochen, einigen wilden Rotpelzen den Garaus zu machen, die wohl den mirdiner Wäldern entflohen seien. Darauf gab es eine Ohrfeige durch einen der gräflichen Gardisten, um das haltlose Mundwerk des Bauern zu züchtigen, und der Waldgraf ließ kurzerhand auf dem Gutshof der Ritterin Quartier beziehen. Dort warteten sie mehrere Tage, ohne dass die Gesuchte zurückkehrte. Ihr Mann, der schließlich auftauchte, war sichtlich entsetzt über die unerwarteten Gäste. Schnell eingeschüchtert, erzählte er dann, sie befände sich weiterhin auf der Jagd nach räuberischen Goblins einige Meilen weiter nördlich. Von der endlos scheinenden Suche langsam entkräftet, war es Waldgraf Darinios Entscheidung, noch einmal zu warten, wiewohl er auch zwei seiner Wachen direkt zum vermuteten Lager der Ritterin entsandte. Dies vermochten wir durch einen getreulichen Bericht aus der Hand des Waldgrafen in Erfahrung bringen, was aber hernach geschah, darüber ist noch keine Nachricht nach Nostrin gelangt.

(jm)



Die Kirchen der Zwölfgötter in Nostria

Teil 2: Von Firun bis Rahja

Allein in den kaum besiedelten Wäldern des Ostens finden sich Jäger und Waldbauern, die den strengen Herrn **Firun** anbeten. Hier gibt der Boden fast nichts her und so muss der einfache Landsmann dem Gott der Jagd vertrauen, um seine Familie zu versorgen. Andernorts ist Firun als erbarmungsloser Geist des Winters bekannt, der Licht und Feuer fürchtet und der traditionell mit einem Fackelzug zu Frühlingsbeginn vertrieben wird, oder auch als andergaster Firnbold, der von jenseits der Grenze gesandt wird und die Nostrier heimsucht. Von Priestern des Gottes ist nur selten die Rede in Nostria, da sie den Kontakt zu anderen Menschen meiden. Auch sie sind am ehesten in der Waldwildnis antreffen.

Die junge Göttin **Tsa** wird in zweierlei Form verehrt: im Norden des Königreichs kennt man sie als Eidechse Ingval, die als Personifikation des Flusses gilt und bisweilen sanft, andermals wild und unbändig die Natur zu neuen schöpferischen Akten animiert. Als Beschützerin der Erde und des Lebens steht Tsatuara bei der Bauernschaft in hohem Ansehen. Sie verteidigt die Erdenmutter und wacht über die Jahreszeiten und steht damit in Konkurrenz zu Firun, den es wenig kümmert, wenn Kälte und Schnee das Land ersticken. Auch gilt sie mancherorts als Schutzherrin der körperlichen Liebe. Die meisten Geweihten der Tsa sind Priesterinnen, die als ‚Bringerin des Frühlings‘ und ‚Hüterin des Lebens‘ großes Ansehen genießen.

Vom Leben der flinken **Phexjünger** ist kaum etwas bekannt. Sie sind fast ausschließlich in den wenigen Städten anzutreffen, und selbst dort stehen keine Tempel des Gottes. Zwar hält sich hartnäckig das Gerücht, dass in Nostria eine ‚Schattenbörse‘ als Umschlagsplatz für Nachrichten und Wissen zu Ehren des Phex besteht, sie zu verorten scheint aber unmöglich. Selbst unter den Phexgläubigen kaum bekannt ist, dass der höchste Geweihte das Land seit Jahrzehnten als einfacher Händler bereist und die Gebote seines Gottes dorthin trägt, wo Phex unbekannt ist.

Ähnlich dem Tsakult ist auch die **Peraine-Verehrung** sehr stark von lokalen Riten und fast schon heidnisch zu nennenden Überlieferungen zu nennen. Als Erdenmutter Peraisumu opfert man ihr eifrig, um dem Boden eine möglichst reiche

Ernte abzurufen. Fruchtbarkeits- und Saattfeste richten sich nach dem Lauf der Gestirne und stellen alljährlich wichtige Zusammenkünfte der Dorfgemeinschaft dar. Durch diese Erdverbundenheit wird das Wirken der Priester auch eher als Beschwörung der natürlichen Ströme der Natur und nicht als karmales Wirken aufgefasst. Zugänglicher für auswärtige Besucher ist der Tempel Peraines in Nostria, der nach der Suche an Bedeutung gewonnen hat.

Salza ist die Heimat des **Ingerimm-Glaubens** in Nostria, neben einem Tempel des Gottes ist auch das Schmiedevierteil von großer Bedeutung. Die menschliche Verehrung hat in der Stadt zu einer bedeutenden Handwerker Gilde geführt, die neben Werkzeug, für nostrische Verhältnisse kunstvolle Schmuckstücke fertigt. Ganz anders sieht es in den ländlichen Regionen aus, wo Ingerimm nahezu unbekannt ist. Dort sehen die Schmiede Trabine als ihre Schutzherrin an, die dafür sorgt, dass ihre Werkstätten vor Störenfrieden und böswilligen Geistern geschützt sind. Auch einige Aspekte Ingerimms, wie das Schmiedefeuer, werden durch Trabine symbolisiert.

Auf eine lange, wechselvolle Geschichte blickt die Verehrung **Rahjas** in Nostria zurück. In ganz Aventurien bekannt ist die Geschichte der Joborner Verbrüderung aus einem von Nostria nicht gezählten Krieg, als im Jahr 133 BF die Rahja-Geweihte Dorlen die Kämpfe zwischen Nostriern und Anergastern in einem großen Wunder beendete. Im Fürstentum wurde die Kirche der lieblichen Göttin für die nächsten Jahrhunderte mit Argwohn betrachtet, auch wenn sie nicht wie in Anergast verboten wurde. Erst in letzter Zeit tritt sie wieder in Erscheinung, überwiegend vertritt sie Geselligkeit, Schutz vor Gewalt und die Bierbrauerei. Über die derzeitigen Grenzen hinaus bis nach Joborn pflegen die Geweihten Kontakte und bemühen sich, alte Wunden zu heilen und die Menschen zu versöhnen. Berüchtigt und von exotischen Reisenden gerne besucht, ist Engasal am Ingval, das schlechten Wein, teure Huren und obskure Rahjaika zu bieten hat. In Kendrar gelang es der Kirche, Racheakte der Thorwaler zu verhindern, als diese die Stadt abermals eroberten. Trotzdem ist gerade in abgeschiedenen Regionen Rahja den Menschen unbekannt, ihre Aspekte fallen dort anderen Göttern und Wesenheiten zu.

(tzs/jm)



Schriftwerke aus nostrischen Landen

Im folgenden werden einige mehr oder minder wichtige Bücher aus Nostria vorgestellt. Es sei angemerkt, dass die Buchdruckkunst nur in den Städten Nostria und Salza Anwendung findet, im restlichen Königreich werden Bücher ausschließlich von Hand geschrieben und kopiert. Nur ein geringer Teil der Bevölkerung kann lesen, noch weniger schreiben, weshalb von kaum einem Werk mehr als ein paar Abschriften existieren. Die angegebenen Verfügbarkeiten beziehen sich vor allem auf Nostria und den Nordwesten. In anderen Gegenden sind diese deutlich reduziert. Die angegebenen Formate beziehen sich auf die Häufigkeit des Faltens (bzw. Schneidens) eines traditionellen bosparanischen (irdisch: römischen) Papierbogens bei der Herstellung des Buches und die Höhe des Buchrückens. Ein Folioband hat eine Höhe von etwa 20 Fingern, ein Quartband von etwa 15 Fingern und ein Oktavband von ungefähr 10 Fingern.

Von Forst und Auen – Ein wohlfeiles Scriptum der Waldwirtschaft

(Ritter Hardwald von Arvalecht, Nostria/Mirdiner Lande, 943 BF, 42 Seiten, Quartband; in einfaches, grünes Linnen eingeschlagen)

Das in einem recht altertümlich klingendem Dialekt verfasste Werk beschreibt die Verwaltung eines vor allem von Wald geprägten Lehens für den einfachen Landmann. Trotz des ungewohnten Schreibstils erläutert der Autor anschaulich an Hand einfacher Beispiele die Verwaltung und wirtschaftliche Nutzung eines typischen Mischwaldes, wie er vor allem im Nostrischen (wie auch, Firun hilf, im Andergastschen!) zu finden ist. Nicht nur der Holzschlag, sondern auch die Jagd und der Pelzhandel werden recht ausführlich behandelt. Es gibt um die 25 Abschriften, teil-

weise mit einem von einem unbekanntem Autor hinzugefügten Tabellenwerk über seltene Nutzpflanzen, darunter Heilkräuter und Getreidesorten.

Besonderheiten: TaW Garethi von mind. 9 oder Herkunft aus der Region zum Lesen nötig

Verfügbarkeit: 4 (mit Tabellenwerk 3)

Wert: 20 Dukaten

Fachgebiet: Pflanzenkunde (2/5) (mit Tabellen (2/6)), Tierkunde (2/4), Handel (1/3)

Ein Zeitsprung...

Aufmerksame Leser werden bemerkt haben, dass die Artikel *Innige Bande am Ingval* und *Auf der Suche* auf wichtige Ereignisse Bezug nehmen, die nicht genauer ausgeführt werden. Das hat seine Bewandnis. Angesichts des verspäteten Erscheinens des Beleman 7 entstand ein längerer Zeitraum, der zu beschreiben war. Um aber den aus dem nostrischen Setting entspringen Erwägungen gerecht zu werden, war es schlechterdings unmöglich, den Konflikt zwischen Albio und Muragio und seine Eskalation im Beleman abzuhandeln, ohne Kompromisse einzugehen, die diesem zwangsläufig an Brisanz nehmen. Zudem wollten wir trotz der durch eine fortlaufende Geschichtsschreibung geschaffenen Ereignisdichte dem an Nostria interessierten Spielleiter zeitlichen Freiräume geben. Als Konsequenz setzt unsere Berichterstattung wieder Mitte Boron 1029 BF/1883 d.U. ein, was einen Zeitsprung von acht Monaten zwischen den beiden Ausgaben bedeutet. Folgende Veränderungen, die in dieser Zeit passiert sind, haben Bedeutung für die angeführten Artikel:

- die Rivalität zwischen den Grafen Albio von Salza und Muragio von Kendrar ist nach einer Zuspitzung wieder auf dem status quo ante eingependelt
- Muragio von Kendrar hat mit Erfolg um Melanoth von Ingvalsrohdn geworben
- Ritter Varigio Belafin von Mirdin, Anwärter auf den Titel des Waldgrafen von Mirdin, wurde auf dem Weg nach Nostria ermordet
- Darinio von Mirdin, der mit ihm reiste, wurde als nächster in der Erbfolge zum Waldgrafen ernannt; dies geschah auf dem Ritterturnier im Rondramond

Wenn sie die Ereignisse, die dahin führten, in ihrer Spielrunde ausgestalten wollen, so können sie das nach Belieben tun. Wir werden diese nicht weiter thematisieren. Im Mittelpunkt könnte Muragio Ansfinion stehen, der zunächst im Kampf mit Salzeranern und Thorwalern seine kriegerische Ader auslebt und kurz darauf auf dem Schlachtfeld der Minne ganz andere Qualitäten beweisen muss. Oder ein mirdiner Niederadliger, der nach dem Tod seines Bruders unerwartet in die hohen Gefilde nostrischer Politik aufsteigt. Weitere Überraschungen, die andere wichtige Persönlichkeiten Nostrias betreffen, werden in der kommenden Ausgabe präsentiert werden. Der oder die Mörder Varigios von Mirdin möglicherweise ebenso.

(jm)

Moorgeister und andere wundersame Bewohner der Sümpfe

(Adepta maior Hesindiane Rössler der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, Lyckmoor, 1011 BF, 108 Seiten, Oktavband; eingebunden in einfaches Ziegenleder; mit bronzenener Schließe in Form einer rechten Hand)

Nüchtern und wissenschaftlich betrachtet die gelehrte Autorin einige der vielgestaltigen Sagen über Feenwesen düsterer und lichter Natur, die ihren Ursprung am Unterlauf des Ingvals haben. Allerdings wird die geradezu respektlose Art, wie sie mit mythischen Gestalten wie den Flussfürsten umspringt viele abergläubische und traditionelle Geister abschrecken. So berichtete die Adepta in späteren Jahren, wie sie auf einer Reise nach Lyckmoor, nach dem Vortragen einiger Passagen ihres Buches, von einem erbosten Fluss-schiffer am Ufer abgesetzt wurde und die restlichen 20 Meilen des Weges durch strömenden Regen auf Schusters Rappen fortsetzen musste. Es gibt in ganz Nostria etwa 15 Abschriften, vor allem natürlich im Umfeld der nostrischen Magierakademie

Verfügbarkeit: 3

Wert: 30 – 35 Dukaten

Fachgebiet: Sagen und Legenden (4/8), Kosten Spezialisierung Magiekunde (Feenmagie) und Sagen und Legenden (Feen) halbiert

Meine abenteuerlichen Reisen gen Firun

(Edler Luzilion Grassberger, Nostria, 894 BF, 42 Seiten / bebildert, Oktavband; zumeist kostengünstig gebunden in Rinde oder Leinen)

Dieses beliebte Buch schildert die Heldentaten eines der zahlreichen nostrischen Lokalhelden. Bekannt ist ‚Luzilion der Bogner‘ vor allem am mittleren Ingval. Dort hat der wagemutige Waidmann wohl im Jahre 892 BF die Tochter eines Grafen aus den Klauen einiger marodierender Orken erretten können und erhielt dafür ein Stück Land und den Titel des Edlen. Aus dieser durchaus belegbaren Rahmenhandlung spinnt der Autor des Buches, bei dem es sich entgegen der Angabe auf der ersten Seite vermutlich nicht um Luzilion handelt, der wahrscheinlich nicht einmal des Lesens und Schreibens mächtig war, eine im wortwörtlichen Sinne ungläubliche Geschichte. So bezwingt der Held auf

seiner Verfolgung der Orken in den Steineichenwald mit nur einem Schwertstreich nicht einen, sondern gleich drei Oger; auch der im Norden relativ weit verbreitete Irrglauben man könne, wenn man sich gar nur genügend konzentriere einen Tatzelwurm niederstarren bis er flieht, stammt aus diesem Machwerk. Überraschenderweise zeigt sich, wenn man sich denn die Mühe macht und zwischen den Zeilen liest, dass der Autor eine recht profunde Kenntnis der orkischen Sprache (Beschreibung der Laute) und Kultur besitzt, und auch die Landschaft des Steineichenwaldes ist detailgetreu und nah an der Wirklichkeit beschrieben. Dieses im einfachen Adel oder bei wohlhabenden Handwerkern verbreitete Buch ist vor allem bei Kindern wohlgelesen und einige der etwa 70 Exemplare finden sich daher seit einigen Generationen im Familienbesitz, um die nachwachsende Generation mit den tolldreisten Abenteuern von Luzilion dem Bogner zu unterhalten.

Besonderheiten: Um von dem enthaltenen Wissen zu profitieren ist eine KL von 11 nötig.

Verfügbarkeit: 6

Wert: 10 – 15 Dukaten

Fachgebiet: Geographie (0/2), Götter u. Kulte (SE/8), Sprachen kennen (Ologhaijan) (SE/2)



Den Göttern gefälliges Recht und Ordnung in den nostrischen Landen

(i.A. von Lysiane I. Kasmyrin, Nostria, 567 BF, 204 Seiten, Quartband; eingeschlagen in festes Rindsleder / die Prachtausgabe ist kunstvoll eingebunden in teures blau eingefärbtes Wildleder, besetzt mit zwölf kleineren Bernsteinen und einem größeren Aquamarin, sowie mit Silber beschlagenen Buchecken)

Durch die frühe Unabhängigkeit Nostrias vom bosparanischen Reich sind auch viele Rechtsreformen der späteren Zeit (also der letzten 1800 Götterläufe) am Land zwischen Tommel und Ingval vorüber gezogen. Es erstaunt daher wenig, dass einige der fortschrittlicheren Fürsten des Landes in der Vergangenheit versuchten, ein verbindliches Gesetzeswerk zu Stande zu bringen. Dazu zählt auch dieses Buch, das von Rechtsgelehrten im Auftrag von Fürstin Lysiane I. Kasmyrin verfasst wurde. Dem kundigen Leser mutet das Buch und sein Inhalt stark rohalistisch (d.h., vom damaligen Behüter des Neuen Reiches) geprägt an, was auch



dazu führte, dass es von fast allen Adligen des Landes zu seiner Zeit schlichtweg als neumodischer Unsinn abgetan wurde, und so die acht jemals geschriebenen Werke als Kuriosum bei geschichtsinteressierten Sammlern erhalten oder auf Dachboden vor sich hin rotten müssen. Dennoch fasst das Buch recht übersichtlich einiges an Hand- und Faustrecht des Landes zusammen, das im Übrigen heute größtenteils immer noch verbreitet ist.

Besonderheiten: viele Passagen geben einen besseren Einblick in die damalige Zeit als manche offizielle Chronik

Verfügbarkeit: 1

Wert: 50 – 65 Dukaten (Edelsteinverzierte Erstschrift der Fürstin 300 Dukaten)

Fachgebiet: Rechtskunde (4/6), Geschichtswissen (SE/7)

Der Götter Wille am Himmel gebannt

(Gesinera Kleinbrück, ehemalige Hofastronomin Kasimirs IV., Nostria, 1027 BF, 52 Seiten, Folioband; Einfacher Ledereinband mit einem eingepägten Stern auf dem Buchdeckel)

Der etwas theatralische Titel weist auf die Profession des Sterndeutens hin, mit dem sich dieses Buch beschäftigt. Immerhin war die Autorin lange Zeit eine Favoritin bezüglich der Kunst der Wahrsagerei des mittlerweile verstorbenen Königs Kasimir IV. von Nostria. Der alte Monarch schien in den späteren Jahren seiner langen Regierungszeit einen ausgeprägten Drang danach zu verspüren, etwas über die unsichere Zukunft seines Landes in Erfahrung zu bringen. Allerdings schützte ihn das vermeintliche Wissen um die Zukunft nicht vor der Blauen Keuche, die im Jahre 1027 BF fast die gesamte königliche Familie dahinraffte. So mussten sich die vielen Astrologen in seinen Diensten einen anderen Broterwerb suchen. Gesinera Kleinbrück verfasste daraufhin in erstaunlicher Geschwindigkeit dieses Werk, das einige sehr gut gelungene Abbildungen des aventurischen Sternenhimmels enthält. Weiterhin unterweist es den Leser in der Kunst der Deutung der gezeigten Sterne, um zum Beispiel die Erfolgchancen für einen bevorstehenden Geschäftsabschluss zu bewerten. Das Buch existiert trotz seines gut gegliederten und verständlichen Schreibstils in nur etwa einem Dutzend Abschriften, da die meisten Bewohner der Hauptstadt nach der verheerenden Seuche eher damit beschäftigt sind ihren Magen zu füllen, als mühevoll den Nachthimmel zu betrachten.

Besonderheiten: Rechnen-TaW von mind. 6 nötig, um die Sternkarten zu verstehen und den Lauf der Gestirne nachzuvollziehen.

Verfügbarkeit: 2

Wert: 25 – 30 Dukaten

Fachgebiet: Sternkunde (0/6)

Creaturae inferis et dero exterminatio

(Jordette Ulmerion, Priesterin der Boronkirche und Gefolgsfrau des legendären Burdanio, Yoledamm, 303 v. BF, 60 Seiten, Oktavband; Originalschriften sind in festes schwarzes Rindsleder gebunden, auf dem das Boronsrad eingepägt wurde / spätere Kopien in verschiedenen Ausführungen und Qualitäten)

Dieses borongefällige Buch beschäftigt sich mit den Methoden untote Wesenheiten zu finden, einzuschätzen und vor allem zu vernichten. Es wurde in jener Zeit geschrieben, als Nostria unter einer großen Untotenplage litt und der Gottesmann Burdanio im Lande umherreiste um Kraft seines Glaubens diese Monstren zu bezwingen. Da nicht jedem diese Möglichkeit gegeben ist, beschreibt die Autorin die wichtigsten Arten der Diener Thargunitoths und wie am besten gegen sie mit einfachen Mitteln anzugehen sei. Auch einige Vorgehensweisen gegen Vampire werden genannt, doch obwohl zwischen den verschiedenen Kreaturen der Verdammnis unterschieden wird, fehlt der Schreiberin bisweilen der Überblick über jene besondere Art von Verdammten. Weiterhin werden die Taten und Liturgien Burdanios beschrieben, was zwar niemanden ermöglicht diese zu erlernen, sie aber immerhin kirchengeschichtlich von einem gewissen Interesse sind. Das Buch wurde im Laufe der Jahrhunderte immer wieder in kleineren Auflagen kopiert, ist insgesamt aber nur noch selten zu finden.

Besonderheiten: Bosparano von mind. 13 bei den Originalschriften, bei späteren Übersetzungen Garethi von mind. 12 zum Verständnis nötig. Wegen der teilweise sehr bildhaften Beschreibungen sind Proben auf eine eventuell vorhandene Totenangst angebracht. Viele der Methoden sind tatsächlich recht wirksam wie z.B. Feuer gegen Mumien und Schutzkreise gegen Thargunitoths Geschöpfe (SL-Entscheidung)

Verfügbarkeit: 2

Wert: 25 – 40 Dukaten

Fachgebiet: Götter u. Kulte (7/9), Sagen und Legenden (4/6), SE zum Senken von Totenangst

Der Weg ist das Ziel – Reisen durch mein schönes Heimatland

(Ulgeras Bergrück, Salza, 1002 BF, 76 Seiten, Oktavband; Billiger Einband aus schlecht gewobenem Leinen)

Von dem erstaunlich vaterlandsbegeisterten salzaraner Autor Ulgeras Bergrück werden selbst die wenigen literaturbegeisterten Nostrier kaum etwas gehört haben, und das völlig zu Recht. Diese als Reisebeschreibung getarnte Ansammlung von patriotischen Klischees und abgründig schlechten Gedichten ist derartig holprig und langatmig geschrieben, dass es schon viel Durchhaltevermögen seitens des Lesers bedarf, um sich durch das Machwerk förmlich



hindurchzukämpfen. An einigen Stellen kann man sogar davon ausgehen, dass der Schreiberling niemals an den beschriebenen Orten war, da die Beschreibungen romantisch völlig verklärt sind und von den gegebenen Realitäten abweichen. Die sehr geringe Auflage von gerade einmal fünf Büchern überrascht daher auch keineswegs, vor allem wenn man bedenkt, wie wenig der durchschnittliche salzaraner Kaufherr und Großbürger für ein solches Plädoyer der Zugehörigkeit zu Nostria übrig hat.

Besonderheiten: In dem (ebenfalls schlechten) Gedicht *Schuppenleib unter hohen Eichen* beschreibt der Autor geschickt versteckt die genaue Lage des Hortes des Höhlendrachen Olpardur irgendwo in der Wildnis der Wälder. Die

geschilderten Reichtümer sind durchaus verlockend, vor allem wenn der Leser erfährt, dass der grimme Drache dumm wie ein zurückgebliebener Oger und damit leicht zu überlisten sein soll. Man fragt sich nur warum er sich der Reichtümer nicht selbst bemächtigt hat und wieso der mittlerweile verstorbene Ulgeras Hinweise auf den Hort in diesem Buch versteckte ...

Verfügbarkeit: 1

Wert: 20 – 25 Dukaten (bei Kennern des Buches deutlich weniger)

Fachgebiet: Geographie (0/2)

(dw)

Was ist der Mirdiner Tenurationsakt?

Der *Akt zur benefizialen Investitur der Mirdiner Grafentenuation von 1802* des Fürsten Andaryn III. stellt die rechtliche Grundlage der faktischen Entlehnung der Waldgrafen von Mirdin her. Darin ist festgeschrieben, dass die Annahme der Grafenwürde durch den Fürsten keine Auflösung des gegenseitigen Lehensverhältnisses darstellt, ebensowenig einen Rückfall des Lehens an den Fürsten, sondern eine Übertragung desselbigen an eine andere Linie der herrschenden Dynastie. Demzufolge handelt es sich beim mirdiner Grafenhaus um eine Seitenlinie der Kasmyrin. Anhand einiger zitierter Urkunden und Stammbäume wird in dem Akt aufgezeigt, dass Andaryn III. rechtmäßiger Erbe des Grafenthrones ist. Der Schwester des verstorbenen Waldgrafen wird in generösen Worten der Titel einer Ritterin von Mirdin verliehen und damit das Grafenhaus dem Niederadel gleichgesetzt.

Als Ansammlung von absichtlich falsch zitierten Rechtspassagen und gefälschten Stammbäumen ist der Tenurationsakt dazu gedacht, die Familie Mirdin in größtmöglicher Weise in ihren Rechten und Besitztümern zu beschneiden, ohne sie aber zu entleihen. Dies hätte höchstwahrscheinlich einen Adelsaufstand hervorgerufen, weshalb Andaryn III. sich damit begnügte, die Übertragung der gräflichen Privilegien zunächst nur auf seine Herrschaftszeit zu beschränken. Sein Vorgehen hatte insofern Erfolg, als dass die Mirdiner in den fol-

genden Jahren zu keiner einigen Politik fanden und ihre Kräfte in Familienstreitigkeiten und Fehden erschöpften. Erst unter Kasimir IV. konnten sie mit der Schaffung des Trutzbundes einen Teil ihrer verlorenen Hoheitsgewalt in der Grafschaft zurückerlangen. Ein lautstarker Kritiker des Tenurationsaktes war Ritter Varigio Belafin von Mirdin, der stets auf die eigenständige Geschichte seiner Familie verwies und es schaffte, fast den gesamten Niederadel der Region im Trutzbund zu vereinen. Königin Yolande II., so sehr sie auch das Vorgehen des Ritters verurteilte, sah die kaum haltbaren Daherleitungen der Urkunde mit Unmut, weshalb sie auf dem Hoftag 1882 das Versprechen abgab, die Grafenfrage zu lösen. Dies geschah im Rondra 1883, zwei Wochen nachdem Varigio Belafin, den sie inzwischen als Waldgraf designiert hatte, auf dem Weg nach Nostria einem nächtlichen Attentat erlag.

An dieser Stelle eine Korrektur in eigener Sache: im Beleman 2 wird die Entmachtung Mirdins Kasimir III. zugeschrieben, der im Beleman 4 dann auch noch als König Erwähnung findet, wo es sich doch bei **Fürst Kasimir III.** um einen Herrscher Nostrias im neunten nachbosparanischen Jahrhundert handelte. Mea culpa, da hätte ich wohl noch einmal in den garantiert unverfälschten Annalen der Gloria Kasmyria nachschauen sollen!

(jm)

Obschon bereits einige Zeit ins Land gegangen ist, veröffentlicht der Beleman den folgenden Text erst mit dieser Ausgabe – im Gedenken an jene erfrorenen Posthunde, die diesen Bericht aus dem Jarltum Premjastad bereits von einigen Monden in die Redaktion der Thorwal-Standarte zu bringen versuchten.

HARTER WINTER im GOLF von PREM

JARLTUM PREMJASTAD. Auch den Sijdan Thorwals hat dieser verfluchte Winter fest im Griff. Der auch in strengeren Wintern meist eisfreie Golf vom Prem führt inzwischen große Packeisflächen, die vom Seewind hinein gedrückt werden und sich rund um die Insel Hjalland fangen. So viel Packeis ist inzwischen zusammen gekommen, dass sich zwischen Hjalland und dem Festland eine feste Eisbrücke gebildet hat, auf der man trockenen Fußes von Ottarje nach Ljasdahl gelangen kann. Wo das warme Wasser des Gildenlandstromes auf die niederhöllisch kalte Luft trifft, bilden sich dicke Nebelschwaden, die in kürzester Frist gefrieren und alles mit einem dicken Eispanzer überziehen. Schiffe, die das Pech haben, solche Nebelbänke nicht schnell genug durchqueren zu können, wandeln sich schnell in wahre Eisberge, auf denen alles Leben binnen weniger Stunden erstarrt. Auch der winterliche Fischfang ist deutlich zurückgegangen und man findet kaum noch Speisefische in den Netzen, während die Zahl der hungrigen Haie und anderer Raubfische deutlich zugenommen hat.

Besonders schlimm betroffen ist der Fischerort Ottarje, der im letzten Jahr einen Großteil seiner Fischereiflotte bei Überfällen durch Varnheimer Angreifer verloren hatte und damit zu beträchtlichen Teilen seiner Ernährungsgrundlage beraubt wurde.

In den anderen Orten entlang der Prem-Küste steht es um die Nahrungsmittel zwar schlecht, es ist aber traviaseidank noch nicht hoffnungslos. Auf der Golfinsel Hjalland erweist es sich nun im Nachhinein als glückliche Fügung, nach den Krakenmolchgriffen der letzten Jahre einen so bedeutenden Überschuss an Krakenmolchfleisch erjagt und eingelegt zu haben, dass diese einstige Spezia-

lität selbst zu Spottpreisen nicht mehr zu verkaufen war. Zwar kommen den Hjalländern *Krakenmolch süß-sauer* in allen möglichen Abwandlungen inzwischen zu den Ohren wieder heraus, aber dafür ist dort noch niemand an Hunger gestorben. Es bedurfte vieler lauter Worte der Jarlin Eindara Fjólnirsdottir, um den Hjalländern wenigstens ein paar Fass Krakenmolchfleisch abzutrotzen, damit die Ottarjer nicht allesamt dem Hungertod zum Opfer fallen.

Dafür ist im Allgemeinen die Gefahr deutlich gestiegen, bei der Holzsuche ums Leben zu kommen.

Sei es zum einen durch die Kälte und den hohen Schnee, die den Aufenthalt im Freien höchst unangenehm und lebensgefährlich machen, wie zum anderen beim Holzhacken selber. Durch die Kälte sind selbst dicke Baumstämme vollkommen durchgefroren und wenn sie noch zu feucht gewesen sind, so gefriert das Wasser im Holz zu Eis, das ganze Stämme auseinandersprengt, als hätte ein Riese mit einem Hammer gewütet. Man kann es dem Holz schwer ansehen, wie es mit dem Eis im Inneren aussieht und so kann ein augenscheinlich unversehrter Stamm beim Fällen unerwartet auseinanderbrechen. Schon viele Holzfäller haben in diesem Winter Verletzungen davongetragen oder sind ihnen sogar erlegen.

Weithin bekanntestes Opfer eines solchen Unfalles dürften wohl Firnwind Laske-*dottir* und ihr Sohn sein, zu dem auch der Hetmann der Hjalländer Schollenbrecher-Ottajasko – Laske Sonjasson – hinzu zu zählen ist, denn bei der Suche nach seiner als verschollen gemeldeten Tochter und dem Großsohn unterlag er im heldenhaften Ringen mit Firuns Elementen.

Wie es die Not gebietet, hielt man auf Hjalländer Hof alsbald eine Hetwahl ab

und stimmte für Jorhalla Ifirnjasdottir – eine weise Frau, die mit ihren fünfzig Wintern schon viel erlebt hat und die letzten Jahresläufe die Bewirtschaftung der Schollenbrecher-Ottajasko führte.

Doch sind inzwischen finstre Kälte und totes Holz nicht mehr die einzigen Gefahren auf der Golfinsel, denn mit der festen Packeisdecke zum Festland bekamen auch einige der Bestien aus den Hjaldorbergen Zugang zur ihnen sonst versperrten Insel. Zum ersten Male überhaupt, muss man sich auf Hjalland einer Wolfsplage erwehren! Wenn diese Kreaturen auch nicht in die wegen Piraten und Krakenmolchen wohl befestigten Siedlungen eindringen können, so stellen sie doch eine große Gefahr für die Holzsammler und anderen Arbeiter dar, die außerhalb der Siedlungen ihrem frostigen Tagwerk nachgehen und von den Angriffen vollkommen überrascht wurden. Die Einrichtung von Wachtposten ließ nicht lange auf sich warten und die Zahl der Überfälle ist deutlich zurückgegangen, jedoch schmerzt in diesen schweren Zeiten der Verlust eines jedes Menschenlebens doppelt hart.

Mit Bangen erwartet man Ifirns gütiges Wirken, damit endlich der Frühling anbrechen möge. Noch gibt es zwar knappe aber ausreichende Vorräte zur Saat, doch das Nutzvieh musste inzwischen zu großen Teilen geschlachtet werden, um mit den knapper werdenden Vorräten wenigstens noch die besten Zuchttiere über den Winter zu bekommen. Diese Verluste werden in den nächsten Jahren empfindliche Einbußen nach sich ziehen und die Gebete zu Thorwals Göttern werden immer lauter, dass ein solcher Winter sich nie wiederholen möge! (vr)



Wiederaufbau in Südthorwal

JARLTUM KYSTLAND / MERSKE. Endlich auch mal gute Nachrichten – der schreckliche Winter ist überwunden! Nur ein kleiner Schatten trübt die Flut erfreulicher Berichte über den Wiederaufbau im gesamten Kystland und den Kindersegen in Merske, denn dort hängt trotz alledem der Dorfsegen schief.

Nachdem der harte Winter endlich vorbei war, hinterließ er eine Spur der Zerstörung in ganz Thorwal. Doch unerschütterlich wie es nun einmal die Natur der Nordleute ist, machten sie sich sogleich an den Wiederaufbau. Schutt und Schlamm wurden weggeräumt, teilweise wiederverwertet, Häuser und Gärten wieder in Stand gesetzt, die Felder neu bestellt und die letzten Reste an Wertgegenständen verkauft um neues Vieh anzuschaffen. Das Meer gab reichlich Fisch und durch die eifrige Arbeit der Männer und Frauen erholten sich Land und Leute.

Doch nicht nur der Fisch war reichlich vorhanden – die Frauen in Merske gebaren fast drei Mal so viele Kinder wie im Vorjahr. Es scheint so, als würden die Götter ausgleichen wollen, was die Menschen im schrecklichen Winter verloren hatten. Man sieht dies als gutes Zeichen und die Menschen gewinnen wieder an Zuversicht.

Auch eine reisende Travia-Geweihte empfand dies so, dankte ihrer Göttin und ließ sich, zumindest vorübergehend, in der Stadt nieder um den Menschen beizustehen und einen Schrein der Göttin zu errichten. Auch dies war ein großes Glück für die noch werdenden Mütter, denn die Hebamme war im Winter auf mysteriöse Weise verschwunden.

Zwar wurde nach ihr gesucht, doch nicht die geringste Spur entdeckt. Damit teilte sie das Schicksal mehrerer Einwohner, die ebenfalls in den harten Winter-

monden spurlos verschwanden. Den immer lauter werdenden Gerüchten zufolge, sollen Elgar Kjamthorn und seine Sippe sie gefangen und aufgefressen haben, denn mysteriöserweise hat eben jene Sippe den Winter mit wohl genährten Bäuchen überstanden; Elgar hingegen weist die Beschuldigungen entrüstet zurück.

Andere wiederum behaupten, die Verschwundenen hätten ein schreckliches Geheimnis entdeckt, eine Verschwörung heimtückischster Art, wie man sie in Thorwal kaum kennt.



Die alte Alrika (*Name von der Redaktion geändert*) wusste zu berichten, dass Odi Berenson, Vorstand der Brennerei und damit Leiter der Brennerei in Merske, mit dunklen Kräften im Bunde sei und sich in dunklen Nächten in eine schaurige Bestie verwandle, dass ihm jedes Mittel recht sei um zu mehr Einfluss zu gelangen, und dass es ihn immer schon gestört habe, dass seine Brennerei nicht annähernd so bekannt sei, wie unser von allen geliebter Käse, der Merskeraner Gelbe. Deswegen soll er es gewesen sein, der den beinahe tödlichen Streit um Feuerholz angezettelt

habe, in dem er Galbas Romason töten wollte. Er habe auch das Lager des Merskeraner Gelben sabotiert, um alle Vorräte zu vernichten.

Dagegen spricht allerdings, dass in der von einer Mure zerstörten Lagerhalle für den Merskeraner Gelben zwar verdorbener Käse gefunden wurde, doch weit weniger, als es sein sollte. Man hätte dies ja verstanden, hätte jemand wegen des Hungers den Käse einfach gegessen, doch war es gerade in der Zeit, als der Winter am härtesten wütete unmöglich in das Lager zu gelangen, da es unter einer so dicken Schneeschicht bedeckt war, dass die Tür unmöglich geöffnet werden konnte. Zudem waren alle bereits fertigen Käseleiber in der Stadt verteilt worden, als das Lager noch zugänglich war. Lediglich der Rohkäse war noch im Lager, und der ist ja bekanntermaßen so bekömmlich wie Trollblumen. Doch wo ist der Käse schließlich abgeblieben?

Für all das gibt es jedoch noch keine Beweise. Galbas Romason, der Hetman Merskes, hat umfangreiche Nachforschungen angeordnet, doch ist auch ihm der Wiederaufbau wichtiger, damit auch die vielen kleinen Thorwaler ihren ersten Winter auch überleben. Er hatte seinen Sohn Gert, der mittlerweile als Magus in Prem zugange ist, und Berida die Skaldin (Tochter der Jarlin Frithja Aildhalsdottir) gebeten, zu ihm zu kommen und sie damit beauftragt, Näheres herauszufinden um diesen Unruhe stiftenden Gerüchten ein Ende zu setzen.

Es scheint also, als würde der Süden der guten Fortschritte beim Wiederaufbau, des fruchtbaren Frühlings und dem schnellen Auffüllen der Vorratskammern zum Trotz immer noch einen Fuß im Schrecken des Winters haben. (kri)

Das Hjalding 2656 JL

Kaum etwas lohnenswertes gibt es zu berichten, zu gewöhnlich ging das Hjalding vonstatten. Hetleute schilderten welch Verheerungen der Glorana-Winter angerichtet hatte, andere erzählten vom Wiederaufbau ihrer Ottaskins.

Wie üblich machten Animositäten die Runde und so konnte man wieder die berühmte Thorwalsche Streitkunst miterleben.

Bemerkenswert an diesem Hjalding war wohl nur ein ungewöhnlicher Vorschlag des Hetmanns Walkir Torhallason, der albernische Waisen Kinder nach

Thorwal holen will, damit sie behütet aufwachsen können, andererseits aber auch die durch den harten Winter erfrorenen eigenen Kinder 'ersetzen' sollen.

Der Bericht, dass gjalskerländer Barbaren in Thorwalsches Land eingedrungen seien, rief kaum Beunruhigung hervor, und so fanden sich schnell einige Hetleute, die sich der Plage annehmen wollten. Erstaunlich desinteressiert zeigten sich die Versammelten als der bisherige provisorische Hetmann von Invhersborg sein Amt niederlegen wollte und es darob um Vorschläge für seine Nachfol-

ge ging. Dies nutzte Ole Sonnarson aus, der einst Jurga und Marada bekämpfte und der bislang als Tod gegolten hatte. Bridgera Karvsolmfarer mußte an den Hjaldingsfrieden gemahnen, da einige diesen zu vergessen drohten, und den Verruchten ergreifen wollten. So aber mußte man ihn ziehen lassen, wenngleich einem übles schwante, da er verkündete sich zum neuen Hetmann Invhersborg aufschwingen zu wollen – und ganz nebenbei schwor er einigen Anwesenden Blutrache, die damals beim Kampf um Muryt dabei gewesen waren. (jak)

Überfall auf Jagdgruppe?

Aus dem Norda wird von einem vermeintlichen Übergriff auf eine hjaldingsche Jagdgruppe aus Gjalskermund berichtet. Die Redaktion ist bemüht, sichere Aussagen über den Vorfall zu bekommen. Dies war bis Redaktionsschluss jedoch nicht vollständig möglich:

Es wird berichtet, dass eine Gruppe stolzer Hjalddinger sich auf der Suche nach jagdbarem Wild und Brennholz befand. Nach dem strengsten Winter seit Menschengedanken waren gerade im Norda Holz und besonders die Lebensmittelvorräte lange vor dem ersten Frühlingstag erschöpft. Auf ihrer Suche nach Wild soll die 20-köpfige Gruppe sich von Gjalskermund ins Landesinnere gewagt haben. Das war selbst in den besseren Götterläufen immer schon ein Wagnis gewesen – doch jetzt trieb die bittere Not die Gruppe in die unsicheren Hügel und Wälder. Die dort lebenden gjalskerländer Barbaren galten noch nie als besonders gastfreundlich. Bislang jedoch tolerierten sie gelegentliche Jagdausflüge unserer Brüder und Schwester im Norda, solange diese nicht zu weit in ihr Gebiet vordrangen.

Es ist noch nicht bekannt, warum die Jagdgruppe erst mit einiger Verspätung wieder in Gjalskermund eintraf. Auch ist die genaue Zahl der Zurückgekehrten unsicher. Um nicht all die unsicheren Quellen zu zitieren, veröffentlichen wir an dieser Stelle keine Zahlen, ob zutreffend oder nicht. Was wir sicher wissen, ist die Tatsache, dass der Trupp angegriffen wurde. Dabei soll es auch Tote unter der Jagdgruppe gegeben zu haben. Einige der Unseren haben den harten und grimmigen Winter überlebt, nur um im Frühling zu Swafnir zu gehen.

Sobald wir näheres erfahren, werden wir den geeigneten Leser unverzüglich davon unterrichten. (sh)

Neues aus Njurungard

Wie aus dem Jarltum Njurungard von reisenden Händlern zu erfahren ist, haben die neuen Bewohner des Skargar-Hofes nach dem gestrengen Winter mit Ausbesserungsarbeiten an den alten Gebäuden begonnen. Wie es scheint, will sich Osgrin Laethhelm – ein früherer Bewohner Ardahns – mit den Seinen hier niederlassen.

Auch wird von frischen Gräbern berichtet, mit denen auch diese kleine Gemeinschaft ihren schmerzvollen Tribut an den bitteren Winter gezollt hat. Es bleibt abzuwarten, wie die Schar die lange vernachlässigten Felder des Hofes bestellen will. Seit eine Krankheit die ehemaligen Bewohner niedergestreckt hat, war der Boden fruchtbar und die Äcker einigermaßen ertragreich. Der Händler Hjalwdusch berichtet mit freudiger Miene von einer größeren Bestellung Saatgutes. Wie von ihm zu erfahren war, ist die neue Otta durchaus mit Gold ausgestattet – dieser bescheidene Reichtum der Skargarim stammt aus der Herferd wider Glorania.

Aus Ardahn und Skjolden wurden Stimmen laut, dass man seine ehemaligen Bewohner, die nach dem Kampf um Muryt (*Anm. d. Red.: der BELEMAN berichtete in den Ausgaben 3 und 4*) abtrünnig wurden, nicht im Stich lassen wolle. Ob das nur schnell dahingesagt war, wird die nähere Zukunft zeigen.

Als ein gutes Omen wird die baldige Niederkunft von Juna Gundersskjol gesehen. Die kleine, schicksalsgeprüfte Gemeinschaft am Skargar-Hof kann zuversichtlich nach vorne blicken. (sh)



Gjalskerländer im Norda gesichtet!

Stürmischer Wind peitschte gegen die Wand des Hauses. Dicht an dicht prasselten die Regentropfen, gleich kleinen Nadeln stachen sie auf die ungeschützte Haut. Doch Walkur Thorson störte dies nicht. Tief in trüben Gedanken versunken, lief er im Regen durch Virport, dem Sitz des Jarls Ture Vandrason im nördlichen Jarltum Ifirnsland. Vor wenigen Stunden erst war er hier angekommen vom Hjalding in Thorwal, wo er den versammelten Hetleuten aus seiner Heimat berichtete. Vom schönen Dorf Ölvirsdal, etwa drei Tagesreisen von hier. Allen auf dem Hjalding hatte Walkur von der Gefährdung dieses schönen Dorfes erzählt – die Gjalskerländer waren da!

Seit vielen Wintern wurden die Barbaren schon nicht mehr in der Ebene gesehen. Doch dieser scheinbare Frieden hatte nun ein jähes Ende gefunden. Sie hielten sich am Knörge-See auf und auch am großen Trundjan-Fels wurden sie bereits gesichtet. Allem Anschein nach bauten sie dort befestigte Lager auf. In dreisten

Raubzügen trauten sich die Wilden gar bis an die großen Schafsherden der Ölvirsdaler heran und einige abgelegene Gehöfte waren ihnen bereits zum Opfer gefallen.

Walkurs Vorschlag jedoch, die Gjalskerländer aus der Gegend zu vertreiben und einen Schutzwall zu bauen, um die Gefahr ein für alle mal zu bannen, fand im Hjalding kein Gehör. Sogar ausgelacht wurde er. Wenigstens sein Jarl Ture und Andra Fridthjofsdottir, die Hetfrau der Seetiger, standen ihm zur Seite.

Mit dem Jarl hatte Walkur eigentlich schon früher gerechnet, augenscheinlich waren die Boten jedoch nie angekommen – alleine Swafnir weiß, was den armen Seelen widerfahren ist. Immerhin hatte der Hetmann aus Ölvirsdal mit Unterstützung von Ture und Andra nun eine kleine Streitmacht zusammen – im Norda hilft man sich. Mit der Unterstützung des Sidjan hatte er auf dem Hjalding gar nicht erst gerechnet, doch eine so spärliche Hilfe selbst aus dem Norda verblüffte ihn.

Mit einem großen Schritt sprang Wal-

kur über eine tiefe Pfütze. Gleich würde er beim Jarl sein und Kriegsrat halten. Andra war zunächst in ihre Heimat gefahren und wollte mit ihren Schiffen zum Kriegsrat erscheinen. Ihr eigenes lag bereits im Hafen, doch Walkur hatte die Hetfrau der Seetiger noch nicht gesehen. Sicher war sie bereits bei Ture.

Im heftigen Regen erreichte er schließlich das Haus des Jarls und wurde schnell zu ihm und Andra vorgelassen. Mit ihnen in der großen Halla waren noch einige Unterführer und sein Sohn Askor, den Rest seiner Leute hatte er schon in die Heimat vorausgeschickt, auf dass sie in Ölvirsdal die kommende Rettung ankündigten. Mit am Tisch stand auch der Skalde Haldar, der viel Wissen über die Gjalskerländer gesammelt hatte und bei dieser Unterredung nur von Hilfe sein konnte. Nach einer spärlichen Begrüßung dann, begann der Kriegsrat wider die Gjalskerländer.

(sh)

Anm.: Über die Geschehnisse des Kriegsrates und deren Folgen berichtet der BELEMAN selbstverständlich in der kommenden Ausgabe #8.

Alles Käse

MERSKE. In Merske herrschte unlängst Aufregung und Unverständnis, nachdem im Winter der gesamte Vorrat an Merskeraner Gelbem vernichtet wurde, obwohl er noch nicht reif war. Die genauen Umstände sind bis heute noch nicht geklärt. Diese Käsespezialität machte den größten Anteil am Handel der Stadt aus und sicherte so den Bewohnern etwas Wohlstand.

Um die Aufregung um das Verschwinden von halbvergorener Milch verstehen zu können, muss man um die besonderen Umstände wissen, unter welchen diese Spezialität erstmals hergestellt wurde.

Mitunter deshalb möchten wir dem ge-

neigten Leser hier etwas über deren Entstehung berichten:

Die Geschichte handelt vom jungen Mädchen Hangrid, das kurz vor der Ottajara stand. Die meisten ihrer Freunde wussten schon genau, welche Aufgabe die richtige für sie wäre, doch sie selbst war sich einfach nicht sicher. Eigentlich kochte sie ganz gerne und hatte sich überlegt, für ihre Ottajara ein ganz besonderes Essen vorzubereiten, aber sie war nie zufrieden mit dem Ergebnis, es sollte ja nicht nur gut schmecken, es sollte etwas ganz Einmaliges sein. Hangrid ging oft in den Wald um nach Beeren und Wurzeln zu suchen und experimentierte mit immer neuen Speisen, doch nie war sie mit dem Ergebnis zufrieden. Eines Abends kam sie

von ihren Ausflügen nicht zurück.

Etwa zur selben Zeit an einem anderen Ort, in Rovamund um genau zu sein, machte sich der junge Jäger Askir heimlich aus dem Staub. Er hatte immer wieder Streit mit seiner Schwester Frenja. Es ärgerte ihn, weil es doch immer um das gleiche ging - sie wollte die Familie verlassen um sich einer Ottajasko anzuschließen. Niemand aus seiner Familie war je zuvor auf einem größeren Schiff als einem Ruderboot gewesen und sie wurde für die Arbeit am Hof dringend gebraucht. Das Leben war auch so schon schwer genug, seit ihre Mutter bei der Geburt ihrer gemeinsamen Schwester Ragnar gestorben war. Viele Verwandte hatten sie hier auch nicht, da Leif, ihr Vater, aus dem Norda in diese Gegend gezogen war. Die

Thorwal-Standardarte

Mutter stammte zwar aus Rovamund, doch wollten ihre Geschwister nach deren Tod im Kindbett nichts mehr mit Leifs Sippe zu tun haben. Eigentlich hatten sie ihn noch nie gemocht - eine aus der Tranfhapper Sippe hätte besseres verdient als einen einfachen Jäger.

Als Askir in jener Nacht nach Hause kam, musste er feststellen, dass Frenja ihre Sachen gepackt hatte und losgezogen war um ihr Glück in der Ferne zu finden. Leif, sein Vater, war noch wach und saß traurig in der dunklen Stube, das Feuer war ausgegangen und er hatte keine Kerze entzündet.

„Wie soll es weitergehen? Ich habe versucht sie aufzuhalten, aber sie wollte nicht auf mich hören.“ murmelte er, als er seinen Sohn eintreten hörte.

Entschlossen packte Askir seinen Rucksack.

„Ich mache mich auf die Suche nach ihr. Frenja ist noch zu jung um alleine auszuziehen. Vielleicht kann ich sie ja überreden noch ein oder zwei Winter bei uns zu bleiben.“

Wie es der Zufall wollte, hatte er bald schon ihre Spur gefunden, wenn auch mit erheblichem Rückstand. Offensichtlich war sie die ganze Nacht und noch einen guten Teil des nächsten Tages durchgewandert. Während seiner Verfolgung vermischten sich Ärger und Sorge um die Schwester. Was, wenn ihr etwas geschehen war? Sie konnte zwar gut mit Axt und Bogen umgehen, doch trotzdem war sie gerade erst 12 Winter alt.

Nach langer Wanderung wollte er gerade ein Lager aufschlagen, da hörte er Kampfgeräusche. Mit gezogener Waffe eilte er auf die Geräusche zu und sah Frenja am Fuß einer schroffen Steinklippe gegen drei Wölfe kämpfen. Hinter ihr lag eine reglose Gestalt am Boden. Voller Stolz sah er, dass sie sich gut gegen die Wölfe behaupten konnte, offensichtlich hatte sie diese rechtzeitig bemerkt und einen mit dem Bogen kampfunfähig machen können, bevor die anderen angriffen. Mit einem lauten Schrei stürzte sich Askir auf eines der Tiere. Frenja duckte sich unter dem zweiten Wolf weg und

schlug ihn mit ihrer Axt in die Flanke. Nach kurzer Zeit gaben sich die Wölfe geschlagen und zogen sich zurück.

Askir stellte beruhigt fest, dass seiner Schwester außer einem blutenden Kratzer an der Schulter weiter nichts geschehen war, aber um die Fremde stand es nicht so gut. Sie war wohl die Klippen heruntergestürzt, hatte sich einiges gebrochen, was Askir nach einer kurzen Untersuchung feststellen konnte. Gemeinsam brachten Frenja und Askir die Fremde zu seiner Lagerstelle, ohne dass diese zu Bewusstsein kam.

Auch am Morgen wollte die fremde Schöne nicht aufwachen und so beschlossen die Geschwister, eine behelfsmäßige Trage aus Ästen zu bauen und sie mit nach Hause zu nehmen. Als sie am Weg nach Rovamund an der Hütte der Dorfhexe vorbeikamen, baten sie dort um Hilfe und die gütige Frau versprach, sich um das Mädchen zu kümmern, wenn sie ihr bei den Vorbereitungen für den Winter helfen wollten.

„Es muss auch nicht gleich sein, geht erst einmal nach Hause, euer Vater wird sich sorgen. Ihr beide seht müde aus, aber ich würde mich freuen, wenn ein paar junge, starke Arme mir beim Holzhacken und -stapeln helfen würden. Kommt in ein paar Tagen zurück, dann wird es eurer Freundin wieder besser gehen. Wie heißt sie eigentlich?“

Die Geschwister sahen sich an und schüttelten die Köpfe.

„Das wissen wir nicht, wir haben sie fast einen Tagesmarsch von hier entfernt in diesem Zustand gefunden.“

Nach einem wärmenden Tee machten sich die Beiden auf den Heimweg.

Als es bereits dunkel wurde und noch immer kein Zeichen von Hangrid zu sehen war, machten sich ihre zwei älteren Brüder Hardger und Sven auf die Suche nach ihr, fanden jedoch keine Spur. Am

nächsten Tag machte sich die ganze Sippe auf den Weg in den Wald und folgte Hangrids Spur bis zu einer Steineiche, wo sie ihren halbgefüllten Korb entdeckten. Nach weiterem Suchen fanden sie am Fuß der nahen Klippen Zeichen eines Kampfes – doch Hangrid blieb verschwunden. Als sie auch in den darauf folgenden Tagen und Nächten nicht zurückkehrte, gab ihre Familie die Suche auf. Die Trauer war groß aber das Leben musste weiter gehen und so wappneten sich alle für einen harten Winter. In diesem Jahr waren die

Erntefeierlichkeiten überschattet von Hangrids Verschwinden und bei ihrer sonst so fröhlichen Familie wurde wenig gelacht und Gespräche verstummten bald. Fast schien es, als traue-re auch das Wetter, denn es gab mehr Nebel und Regen, als in den Jahren zuvor und bald kam auch der Winter mit Eis und Schnee. Da gaben auch die Letzten die Hoffnung auf, dass sie jemals zurückkehren

würde.

Auch in Rovamund kehrte langsam der Winter ein, Askir konnte Frenja überreden noch ein Weilchen zu bleiben. Das unbekannte Mädchen erholte sich zwar nur langsam, aber es gab Fortschritte, auch wenn sie sich nach wie vor an nichts mehr erinnern konnte. Der Einfachheit halber nannte man sie Alrike und sie half bei Askirs Familie so gut es ihr möglich war. Mit der Zeit zeigte sich, dass bei Askir und Alrike mehr als nur Freundschaft im Spiel war – die beiden wurden ein Paar. Im folgenden Frühjahr bat Askir Alrike unter einer blühenden Birke mit ihm den Traviabund einzugehen, doch sie lehnte ab.

„Ich muss erst wissen wer ich eigentlich bin! An manche Dinge aus meiner Vergangenheit kann ich mich schon erinnern, aber ich weiß noch immer nicht, woher ich komme.“

Schweren Herzens akzeptierte er ihre



Thorwal-Standardarte



Entscheidung.

Im darauf folgenden Sommer traf ein schwerer Schicksalsschlag die Familie. Während eines Gewitters schlug der Blitz im Haus ein und nach der andauernden Hitze brannten das Strohdach, wie auch die trockenen Bretter des Holzhauses, wie Zunder. Bei dem Versuch, die kleine Ragnar zu retten wurde Leif von einem brennenden Holzbalken erschlagen. Fassungslos standen Frenja, Askir und Alrike vor den rauchenden Überresten des Hauses. Die herbeigeeilten Dorfbewohner boten den drei Überlebenden Hilfe an, sie gaben ihnen Obdach und halfen bei der Ausrichtung der Totenfeier. Die Feier selbst war zwar schön, aber recht kurz, nur wenige konnten Geschichten zu Leif und Ragnar erzählen, bei Leif, weil er sich nie recht in die Gemeinschaft eingefunden hatte und Ragnar war einfach noch zu jung gewesen. Askir und Alrike standen noch lange beieinander, als die letzten nach Hause gegangen waren.

„Ich kann mir vorstellen wie schwer es für dich sein muss, fehlen die beiden mir doch auch so sehr. Leif war wie ein Vater für mich und Ragnar wie eine Schwester. Ich habe in der Aufregung

ganz vergessen dir etwas zu erzählen“.

Sie sah ihm erst ernst in die Augen, dann zu Boden und machte eine verlegene Pause.

„Seit dem Feuer, ... ich kann mich wieder erinnern, an Alles...“

Schnell war Askirs Entscheidung gefallen. Gemeinsam mit Frenja und Hangrid (auch an ihren richtigen Namen konnte sie sich wieder erinnern) zog er gen Westen.

In Merske war die Freude groß, als die verloren geglaubte Tochter zurückkehrte und auch ihre Begleiter wurden mit offenen Armen empfangen. Endlich konnten Hangrid und Askir ihren Traviabund schließen und beschlossen dies mit einem großen Fest zu feiern. Aber etwas fehlte noch - Hangrids Ottajara. Auch wenn von den anderen niemand mehr daran dachte, war diese der Grund, aus dem alles seinen Anfang nahm. Hangrid staunte, als sie sich in den Vorratslagern umschaute um wieder von vorne zu beginnen. Da lag er! Ein einzelner Laib Käse, der letzte den sie vor ihrem Verschwinden gemacht hatte. Zaghaft kostete sie von dem Käse und stellte fest, dass er durch die zweijährige Lagerung gereift war und vorzüglich schmeckte.

Nun gab es kein Halten mehr. Ein einwöchiges Fest wurde in ganz Merske gefeiert, alle waren eingeladen und es gab viel zu bejubeln: die Rückkehr Hangrids, ihre Ottajara, den Traviabund mit Askir und die Aufnahme von Askir und Frenja in die Familie. Zur Feier wurde zum ersten Mal der heute berühmte *Merskeraner Gelbe* serviert, und auch wenn Hangrid damals noch nicht ahnte, dass dieser Käse eines Tages noch eine begehrte Delikatesse werden sollte, so war sie doch stolz auf ihr Meisterwerk.

Auch Frenjas Wunsch ging in Erfüllung - sie wurde in der Ottajasko der *Merskeraner Schlangenspalter* aufgenommen. Jahrelang fuhr sie zur See, aber bei jeder Rückkehr besuchte sie ihren Bruder und dessen Frau, die die wohl berühmteste Käserei in Thorwal begründet hatten.

Dies war die Entstehungsgeschichte vom Merskeraner Gelben. Dass der Käse zwei Jahre zum Reifen braucht ist ja weithin bekannt, das genaue Rezept jedoch wird streng gehütet. Nun müssen wir noch fast ein Jahr und ein Halbes warten, bis wir uns an der gelben Köstlichkeit erneut erfreuen können. (kri)

Invhersborg bald unter neuer Führung?

Der bisherige provisorische Hetmann Faenwulf Walkirson - den die Invhersborger aufgrund seiner Fähigkeiten im albernisch-nordmärkischen Krieg gewählt hatten - legte dieses Amt auf dem Hjalding in Thorwal nieder, da er meinte, daß er Kriegsmann und kein Dorfvorsteher sei. Doch der Aufforderung Jurgas an die versammelten Hetleute gerichtet, Vorschläge für einen neuen Hetmann abzugeben, kam nur einer nach, doch gerade diesen wollte Jurga lieber erst unter vier Augen sprechen. Als Ole Sonnarson - ein bislang fast Unbekannter, der offenbar jedoch in Feindschaft mit Jurga und Marada liegt - dies mitbekam, verkündete er, daß er nach Invhersborg fahren wolle um sich von den dort Lebenden zum neuen Hetmann wählen zu lassen. Sprachs, verließ das Hjalding und segelte von dannen.

So kam es, daß einer der Verbrecher

Muryts schnurstracks gen Süden fuhr, und vermutlich weil er sich keine Zeit genommen hatte Vorräte aufzunehmen, überfiel er auf dem Weg dorthin einen kleinen nostrischen Küstenweiler. Auch in Albernia gehen vermutlich mehrere erschlagene Moorfisher auf sein Gewissen, die unglücklicherweise seinen Weg kreuzten. Die Invhersborger selbst reagierten freundlich auf sein Kommen, wohl kannte niemand seine verbrecherischen Taten um Muryt, was nicht verwundert, denn selbst in Thorwal war er bislang nur wenigen bekannt. Zwei Tage lang inspizierte er genauestens die Verteidigungsanlagen und die nähere Umgebung, ehe er den Invhersborgern offenbarte, daß er hier sei um sich von ihnen zu ihrem Hetmann wählen zu lassen. Die Invhersborger jedoch wollten erst mit ihrem derzeitigen Hetmann sprechen, doch obwohl nach Beendigung des Hjaldings Faenwulf Walkirson ebenfalls gen Invhers-

borg aufbrach, traf dieser bislang nicht ein. Die Tage vergingen, in denen Ole Sonnarson sich keineswegs als umsorgerter Gast präsentierte, sondern selbst mit anpackte, auf Fischfang ging, die Fallen kontrollierte - und dabei einen nordmärkischen Spion fassen konnte, der später der albernischen Königin übergeben werden sollte. Ole macht sich bei den Invhersborgern beliebt und schon jetzt gibt es viele die in ihm die Idealbesetzung als neuen Hetmann sehen. Die Wahlen jedoch stehen noch aus, denn bislang konnte sich eine Mehrheit dagegen aussprechen sie ohne Faenwulf Walkirson durchzuführen, der noch immer verschollen ist.

Doch wird man nicht ewig warten können und so steht zu befürchten, daß Ole Sonnarson wohl der neue Hetmann von Invhersborg wird.

(jak)



Aus der Redaktion

Zuletzt im Beleman 6, auf den Seiten 31 ff., war von Bærjan Hjaldarsson, dem Jarl von Njurungard zu lesen. Der nun folgende Artikel ist seinem Leben gewidmet und soll dem Leser einen Eindruck geben, was das Wesen dieses Jarls ausmacht und ihm solch großen Respekt sowie Anerkennung unter seinen Landsleuten verschafft:

Bærjan „Runenhand“ Hjaldarsson, Jarl von Njurungard

Wer als Außenstehender die Möglichkeit hat, einem Streit zweier Hetleute in Njurungard beizuwohnen, wird überrascht sein über den Greis, der sich bei solchen Gelegenheiten einschaltet: seine achtundsiebzig Winter sind ihm deutlich anzusehen, er geht gebückt und von einem seiner Krieger gestützt, zitternd am ganzen Leib. Sein Haupthaar hat er schon lange verloren, und auch der schlohweiße Bart lässt seine einstige Pracht nur mehr erahnen. Fast scheint es, als wollten uns die Götter mit seiner Gestalt an die Endlichkeit unseres Seins erinnern. Allein seine Augen, blau und dabei so hell wie das Wasser einer Quelle in den Grauen Bergen, strahlen noch Kraft aus.

Wenn der Unkundige dann erfährt, dass es sich bei dieser Gestalt um den Jarl von Njurungard handelt, so wird er wohl den Kopf schütteln, ob der Vorstellung, dass sich dieser alte Mann gegenüber den hühnenhaften, raubeinigen und nur allzu oft streitsüchtigen Hetleuten der Gegend Geltung verschaffen soll.

Wer aber dann mitverfolgen kann, wie Bærjan Runenhand mit der kraftvollen Stimme, die man ihm gar nicht zutrauen möchte, die Anwesenden zur Ruhe auffordert, wer miterlebt, mit welchem Respekt diesem Mann auch die mächtigeren Hetleute begegnen und wie ruhig und diszipliniert ihm der Streitgrund vorgetragen wird, der wird einsehen, dass seine Wahl zum Jarl mehr war als das Aufstellen einer kraftlosen Spielfigur.

Bærjan wurde im kalten Sturmmond des Jahres 2577 nJL als siebenter Sohn des armen Fischers Hjaldar Lingardsson in Calhis geboren. Die harte Kindheit hielt ihn nicht lange im heimatischen Dorf, und so zog er aus und heuerte mit vierzehn Götterläufen auf einem albernischen Handelsschiff an. Mit zwanzig Wintern trat er in den Dienst der albernischen Flotte ein, wo er sich bald, weniger als Seemann denn als Kämpfer, einen Namen machte. Nach Abschluss seiner fünfjährigen Dienstzeit tat er sich mit einer Handvoll weiterer Thorwaler

zusammen, um sich als Söldner zu verdingen.

Über Almada, Aranien und Khunchom gelangte er nach Sylla, wo die Söldnertruppe, die er mittlerweile anführte, auf Seiten der Liga freier Staaten auf den Waldinseln einige Erfolge gegen Al'Anfa und dessen Verbündete errang. Dies brachte Bærjan einige Berühmtheit, vor allem unter den im Süden lebenden Thorwalern, ein.

Einer von Bærjans letzten Aufträgen im Süden war die Expedition einer jungen Hesinde-Geweihten, ihr Name war Norhild, die auf der Spur der Hochkultur der Echsensmenschen in den Dschungel eindringen wollte. Zwischen dem Söldner und der Geweihten entwickelte sich alsbald eine tiefe Zuneigung, die schließlich zu Liebe wurde.

Nachdem Norhild ihre Forschungen beendet hatte und sich abzeichnete, dass sie und Bærjan von Travia mit einem Kind beschenkt würden, beschloss das Paar, nach Thorwal zurückzukehren und dort den Traviabund einzugehen.

Den Sohn des Hjaldar zog es zurück in seinen Geburtsort, wo er sich eine Existenz als angesehener Krieger aufbaute und mit seinen Kameraden aus dem Süden, die ihm nach Calhis gefolgt waren, Karawanen durch weite Teile Nordaventuriens begleitete.

Nachdem Norhild ihm drei Söhne geschenkt hatte, begann sie, das Volk der Thorwaler und seine Geschichte zu studieren. Dies war ein Unterfangen, bei dem Bærjan, der mittlerweile fünfundsiebzig Winter zählte, ihr gerne half, ging es doch in erster Linie darum, den Sängen und Sagas der Skalden zu lauschen und die eindrucksvollen Swafnir-Tempel der Städte des Landes zu besuchen. Dass Bærjan selbst nicht dumm war, bewies er, indem er nicht nur die Kusliker Zeichen, sondern auch die alte Runenschrift der Hjaldinger erlernte und bald in seinem Wissen um das Recht und die Geschichte Thorwals mit den meisten Skalden konkurrieren konnte. Dies vermochte die Bewohner von Calhis weit mehr zu beeindrucken als die Heldentaten, welche er weit im Süden vollbracht haben mochte.





So errang er seinen Ehrennamen, „Runenhand“, und als bald darauf der Hetmann des Dorfes von Swafnir zu sich genommen wurde, war es der weitgereiste und gebildete Bærjan, der in seinem fünfzigsten Götterlauf mit großer Mehrheit in dieses Amt gewählt wurde. Dennoch fand er Zeit, Thorwal zu bereisen um alte Freundschaften wieder zu beleben und neue zu knüpfen.

Als im Jahre 2639 nJL Norhild starb, war dies ein schwerer Schlag für Bærjan: selbst für zwei Monde dem Tode näher als dem Leben, erholte er sich schließlich, doch nicht vollständig – was blieb war die Krankheit, die ihn bis heute plagt: das ständige Zittern, manchmal kaum merklich, manchmal so stark, dass er wie besessen wirkt. Niemand weiß eine Heilung dafür, doch Bærjan hat gelernt damit zu leben, und zumindest verschlechtert sich sein Zustand nicht.

Als Bærjan „Runenhand“ Hjaldarsson auf dem Regionalhjalding 2652 nJL zum neuen Jarl für Njurunggard gewählt wurde, nachdem Thurske Nellgardson den Hetleuten zu sehr den Streit und sogar Krieg mit Gråbjergen gesucht hatte, entschieden sich die Hetleute der Region für einen Mann

der es versteht, im richtigen Maße ins Geschick des Jarltums einzugreifen. Er selbst sieht sich als Richter für schwere, über ein Dorf hinausgehende Streitereien, ansonsten versucht er, sich nicht in die Geschäfte der Ottajaskos einzumischen, soweit dies möglich ist. Bisher schaffte er es sehr gut, die Interessen der Küsten- und der Binnendörfer gleichermaßen zu berücksichtigen.

Das gesamte Thorwal betrachtend, hält Bærjan viel von der Idee eines gemeinsamen Staates, doch viele Neuerungen, die von Tronde oder Jurga eingeführt wurden, gehen dem greisen Jarl zu schnell oder zu weit. Aus diesem Grunde stimmte er trotz des traditionellen Konfliktes mit den Gråbjergern bei der Wahl des Obersten Hetmannes für Marada.

Durch die Entscheidungen, die Bærjan in den letzten Jahren fällte, bestätigte er den Njurunggardern stets aufs Neue, dass sie den Richtigen gewählt hatten. Selten zuvor stand man so einig hinter dem Jarl wie in diesen Tagen, und das trotz der Krisen wie der Besetzung Muryts durch den wahnsinnigen Thurske oder dem Streit zwischen den Geweihten der Hafengstadt und den Storsjern.

(am)

Beizeiten möchten wir dem geneigten Leser auch einen Blick auf den spielerischen Hintergrund geben und veröffentlichen in dieser Ausgabe einen Auszug der Regionalbeschreibung des Jarltums Steineichenwald.

Die komplette Beschreibung, einschließlich der vier größeren Ortschaften Rovamund, Peilinen, Skellelen und Kravik, sowie wichtiger Personen und den Auswirkungen des vorangegangenen harten Winters kann auf der Website des Thorwal-Briefspiels unter www.thorwal-briefspiel.de eingesehen werden.

Das Jarltum Steineikiskov

Grenzen: Steineichenwald im Norden, Andraval im Osten, Ingval im Süden, Roval im Westen

Angrenzende Jarltümer / Länder: im Westen die Jarltümer Linkes Bodirtal (Vaenstre Bodrdal), Küstenland (Kystland) und Neues Land (Nyrs Land); im Norden das Orkland; im Osten Engasal und im Süden Nostria.

Landschaften: Dichte und endlose Laubwälder, ansteigend zu Nadelwäldern an den Gebirgshängen im Norden, Fruchtbare Auwälder und Niederungen am Ingval.

Gewässer: Grenzflüsse Roval, Ingval, Andraval; Kraval; Quellbäche der Flüsse

Siedlungen: Rovamund (510), Peillinnen (240), Skellelen (40), Kravik (80)

Bevölkerung (2654 nJL): ca. 1050 (Thorwaler, 20% nostrische Flüchtlinge, unbekanntes Zahl von Einsied-

lern, Druiden etc., Trolle, vereinzelte Goblinsippen im nördlichen Steineichenwald)

Jarl: Letham „Eichenrupfer“ Lethamson (Rovamund)
Bekanntes Ottajaskos / Sippen: Grenzwächterottajasko, Eichenrupfer-Sippe, Karilkaern-Sippe.

Persönlichkeiten: Letham „Eichenrupfer“ Lethamson, Aleks Hermson

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Jescha „das Eichhörnchen“, Waldläuferin und Anführerin des Widerstandes gegen die mittelreichischen Besatzer vor über 400 Jahren; Bjarnis Aslaifson, legendärer Immanspieler; „De olle Wijtbart“, Trolljarl in der Peilliner Gegend

Besonderheiten: Die Kravalquelle, „Trollshjalding“ (Steinkreis bei Skellelen); Festtag „Tag des Eisfreien Ingval“ in Rovamund



Aus der Redaktion

Zum Geleit

„Steineichenwald? Total verrückte Leute! Ganz und gar nicht, wie Thorwaler sonst sind. Ich bin damals mit einer Fuhre Körbe durch Rovamund gekommen, so heißt da wohl der wichtigste Ort. Was mir da passiert ist, werd' ich meinen Lebtag nicht vergessen!

Angefangen hat das damit, dass - kaum hatte ich meine Körbe vom Kahn, der mich über den Ingval geschippert hatte, abgeladen - sich ein Baum von einem Mann vor mir aufbaute und mir sagte: ‚Jung, di loot wi nich weiter. Wi töövt bis ji genuch seit und dann kloppt wi tosamm man een Partie Imman.‘ Frag mich nicht, irgendwie ist mir dieser Satz in Erinnerung geblieben. Nun ja, ich musste wohl eine ganze Weile starr mit offenem Mund gestanden haben, jedenfalls merkte ich, wie sich diese Leute bald kringelten vor Lachen. Ich begriff nur: Es geht nicht weiter, weil Imman. Na gut, dachte ich, gehst' in den Gasthof, ruhst dich aus, beköstigst dich und guckst dir halt das Spiel an, ein wenig haste als kleiner Junge ja auch gespielt.

NIX WAR! Ich hatte vielleicht die Hälfte meiner Brotzeit aufgegessen, da trat dieser Kerl mit zwei Immanschlägern auf mich zu und drückte mir einen in die Hand! Ich weiß nicht, wieso ich besonders witzig war an dem Tag, aber ob meiner Reaktion lachte wieder alles. So'n Mist, dachte ich mir, sollste mitspielen, ohne Ahnung von dem Spiel. Na ja, um das lange Leiden kurz zu erzählen: Die Wahnsinnigen bestanden auf ein komplettes Spiel, nie war ich so erschlagen, wie nach diesen zwei Stunden. Aber ich lebte noch und so auch die anderthalb Dutzend, die mit mir Opfer dieser Halbwilden wurden.

Na ja, und sonst? Ich musste zum Dank fürs Mitspielen einen Schluck aus dem Horn von dem dortigen Brandt trinken – der ist allerdings nich übel – und bin weiter Richtung Thorwal. Aber diese Strecke ziehe ich nicht noch einmal, das kannste wissen!“

— *Jesko der Korbflechter, Händler aus dem Nostrischen*

Viele Flüsse und noch mehr Wald – Die Landschaft des Jarltums

Es sind nicht die großen Flüsse, die neben den schier endlosen Laubwäldern das Jarltum Steineikiskov prägen: es sind die zahllosen Nebenflüsse und Quellbäche von Roval, Kraval und Andraval, die der Gegend ihr Gesicht verleihen. Meistens, gerade in der Nähe des Ingvals, sind die Flüsse jedoch so kurz, dass sie nach wenigen Meilen gerade noch die Breite von wenigen Fuß haben. So lassen sie sich kaum als Flößwege nutzen, gerade als Wege in die Tiefen des Steineichenwaldes taugen sie noch. So nimmt es denn kaum Wunder, dass sich außerhalb der vier Hauptorte nur wenige Menschen niederließen, um als Holzfäller oder Köhler, als Jäger oder Waldimker ihr Auskommen zu fristen. Seit dem Konflikt Thorwals mit dem Horasreich profitiert die Region allerdings deutlich von den Thorwaler Bestrebungen, sich unabhängig mit Holz und anderen Rohstoffen zu versorgen. So strebten in den vergangenen Jahren Dutzende Glücksritter in die Wälder um Holz zu schlagen oder in den Flüssen nach Gold zu suchen.

Was die Vegetation angeht, verwundert es kaum, dass vor allem die namensgebenden Steineichen, gerade abseits der Wasserwege, allgegenwärtig sind. Auch Buchen und vereinzelt Ulmen sind in

den tiefen Wäldern zu finden. Näher zu den Flüssen nimmt die Bestandesdichte an Pappeln und den weit bekannten Eschen zu, während entlang der Flussläufe selbst vor allem Weiden und Erlen vorherrschen. Neben dem Holzeinschlag und der Verarbeitung nutzen die Bewohner die Vorzüge des Waldes als Jagdrevier und als Bienenweide, um den begehrten Honig zu gewinnen. Auch der wilde Hopfen ist eine beliebte Würz- und Heilpflanze, den Kundige hier zu finden wissen.

Viel jagdbares Wild durchstreift die Wälder der Gegend, allerdings ist das Hochwild in der Nähe der größeren Siedlungen scheuer geworden. Daneben bilden schon seit jeher Hausschweine, die sich in den Eichenwäldern selbst mästen, die Grundlage der fleischlichen Versorgung. Hinzu kommen die reichlich vorhandenen Möglichkeiten, aus den Flüssen den ein oder anderen Fisch zu fangen.

Lediglich vor Rovamund gibt es im Jarltum ein größeres waldfreies Gebiet auf dem westlichen Rovalufer. Diese Niedermoorböden sind beste Standorte und werden von den Rovamundern nach Kräften beackert. Allerdings sind die Böden durch den Wasserstau von unten schwer und auch die vielen Mücken sind hartnäckig, sodass die Feldarbeit höchst unangenehm und deshalb auch unbeliebt ist. Gegen letztere gibt es einige leidlich wirksame Mittel, die allerdings einen strengen Geruch haben (s.a.: UDW S. 86 ‚Ingvaller Marschen‘).

Früher, als wir... –

Von den Bewohnern damals und heute

Es mag überraschend sein, aber als ‚politische Einheit‘ besteht das Jarltum erst seit fünf Jahren, als die Jarltümer Thorwals zur Staatsgründung neu geordnet wurden. Doch von Anfang an:

Erste vage Sagen erzählen von den Fahrten der frühen Entdecker, wie Lialin der Großen (Enkelin Jurgas) oder der Admiräle der Sanin-Sippe. Zuverlässige Berichte über Siedlungen im heutigen Jarltum gibt es erst ab der Besatzerzeit, wo unter Admiral Vikos zielgerichtet Siedlungsvorhaben im Steineichenwald gestartet wurden, hauptsächlich um den Ingval und damit die Holzflößerei bis weit ins Landesinnere zu kontrollieren.

Als in der Zeit der Priesterkaiser der Krieg gegen die Besatzer aufflammte, hatten auch die Siedler im Steineichenwald unter der Willkür der Praiosjünger zu leiden. Erst nach Jahren der Drangsalierung schaffte es Jescha, genannt „das Eichhörnchen“, die Siedler zu einen. Ihr Meisterstück wurde es, die Thorwaler in einer einzigen Nacht zum Verlassen der Siedlungen zu bewegen und von nun an aus den Tiefen des Waldes den Partisanenkrieg gegen die Besatzer zu führen.

In den folgenden Jahrhunderten war es im Steineichenwald recht ruhig. Von der großen Seuche abgesehen, der vor gut 400 Jahren etwa ein Drittel der Bevölkerung zum Opfer fiel, ereignete sich nichts Nennenswertes. Immer wieder zog es Flüchtlinge aus aller Herren Länder hierher, die sich ohne Aufsehen mit der einheimischen Bevölkerung vermischten.

Mit der Beschaulichkeit war es allerdings vorbei, als Eld-grimm „der Lange“ (jetzt: „der Weise“) Orikson im Jahre 2628 nJL / 1001 BF Kendrar eroberte und damit die Südgrenze Thorwals an den Ingval verschob. Im gleichen Zuge wurde das Gebiet zwischen Roval und Andraval thorwalsch. Während der ersten Zeit gehörte



der Steineichenwald noch zum Jarltum „Südthorwal“, bis es vor fünf Jahren neu eingerichtet wurde. Wenig später wurde Letham „der Eichenrupfer“ Lethamson zum Jarl des „Steineikiskov“ gewählt, nicht zuletzt um seiner Verdienste im letzten Konflikt mit dem südlichen Nachbarn Nostria willen (siehe Personenbeschreibung Jarl Letham auf der Thorwal-Briefspiel-Website).

Die Steineikiskover sind seit jeher typische Siedler geblieben. Der spektakulärste Fall von Neuansiedlung in jüngster Zeit war der Umzug des nostrischen Barons Tsafried vom Bach mitsamt seinem Dorf nach der Einnahme Kendrars durch nostrische Truppen im Jahre 2650 nJL / 1023 BF. Als sich die Nostrier aus den Landen nördlich des Ingval wieder zurückziehen mussten, blieben er und die Seinen einfach zurück und fanden in Rovamund Aufnahme.

Steineichenwalder sind offenherzig, gastfreundlich, ehrgeizig und fleißig, vor allem aber stets zu (recht heftigen) Scherzen aufgelegt. Von ihrer Grundeinstellung her sind sie sicherlich die Optimistischsten aller Thorwaler. Ihr Vertrauen in den eigenen Er-

folg ist manchmal schier grenzenlos und so sitzen sie zum Beispiel noch lange am Verhandlungstisch, wo andere schon längst zur Orknase greifen.

Das kann an geeigneter Stelle viele Leben sparen, auf Hjaldings ist es jedoch eher nervtötend. Man sollte nicht vergessen, dass das Jarltum Steineikiskov tatsächlich zu den friedlichsten Gegenden Nordaventuriens der letzten Jahrhunderte gehört und kriegerische Auseinandersetzungen vor Ort äußerst selten waren. Zum südlichen Nachbarn pflegt man traditionell gute Beziehungen und befremdet damit viele Thorwaler des traditionellen Nordens. Von Nordthorwalern werden sie generell schnell als überheblich empfunden, weil sie ihre Verhältnisse häufig als Maßstab nehmen und manche Nöte des Nordens kaum nachvollziehen können.

Es ist jedoch keine Frage, sie sind Thorwaler und fühlen sich Thorwal verpflichtet. Das heißt allerdings im Allgemeinen nicht so sehr dem Land, wie mehr dem Hjalding und seinen Beschlüssen und damit momentan Jurga – was es nicht gerade einfach macht, sich mit den Nordthorwalern zu arrangieren...

(jre)

Invhersborg - Thorwalsches Land in Albernia

„9. Tag:

Ich liebe dieses Land. Überall wirkt es frisch und grün, hinter jedem Busch meint man eine Fee erblicken zu können. Und auch der Fluss selbst scheint mit einem spielen zu wollen. Im schäumenden Wellenkranz, der den Bug umspült, tauchen hin und wieder kleine Gesichtchen auf – oder gaukelt einem das die eigene Fantasie nur vor? Ich reise gerne durch dieses Land, meine Handelsfahrten führen mich aber viel zu selten hier entlang.

Später:

Ich habe etwas geschlafen. Als ich erwachte drangen fremdartige Stimmen an mein Ohr; zudem hatten wir wohl angelegt. Als ich aus meiner Kajüte trat, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen. Hatte ich wesentlich länger geschlafen als ich wollte? Ist der Kapitän an Havena vorbeigefahren? Meine Augen erblickten eine thorwalsche Rundburg, aber kein militärisches Lager, sondern eher einem Dorf entsprechend. Frauen und ein paar Kinder rannten durch die Gegend, ein Schweinepferch war am Rand errichtet und Fischerboote ruderten auf dem See, auf dem auch wir ankerten. Wo waren wir?“

Als Ende 1027 BF der Kanzler Albernias die Thorwaler als Gäste zu sich ins Land einlud, folgten dieser Einladung mehr Nordleute als er es sich jemals hätte träumen lassen. Die Thorwaler wussten sehr wohl, dass die „Einladung“ nichts weiter war, als ein Hilfesuch gegen den neuen Reichsverwalter Jast Gorsam, der in Albernia einmarschieren wollte. Um im eigenen Land jedoch keine Unruhe zu provozieren, musste der Kanzler das Hilfesuch als Einladung tarnen.

Die zur Hilfe gekommenen Thorwaler errichteten auf Erlaubnis Königin Invhers am Lough Orbain eines ihrer Feldlager – eine thorwalsche Rundburg. Obwohl die *Schlacht von Crumolds Auen* katastrophal verlief, wusste Königin Invher, dass sie es den

Thorwalern zu verdanken hatte, dass die vereinten Truppen Jast Gorsams, Isoras und des Crumolders zumindest soweit geschwächt worden waren, dass ein weiterer Vormarsch verhindert werden konnte. Da die Thorwaler dabei einen sehr hohen Blutzoll gezahlt hatten, wollte sie nicht undankbar erscheinen und gab den Grund und Boden, auf dem die Rundburg errichtet worden war, dem thorwalschen Volk zum Lehen, mit den dazugehörigen Fisch- und Nutzungsrechten am Lough Orbain – wohl wissend, dass die Thorwaler nicht mehr nehmen würden, als sie zum Leben brauchten. Dafür forderte sie jedoch die Heeresfolge ein, sowie die üblichen Abgaben.

Die ehemalige Rundburg bekam den Namen Invhersborg. Da die hier bleiben wollenden Thorwaler ihre Familien holten, mussten die umgebenden Wallanlagen zum Teil abgebaut und erweitert werden, da ansonsten nicht genug Platz gewesen wäre. Dadurch hat Invhersborg heute eine asymmetrische Form erhalten.

Zu Fuß ist die heutige Ortschaft nur über einen Knüppeldamm zu erreichen, der von der Reichslandstraße unweit von Havena abzweigt und zehn Meilen durch Sumpf- und Auenlandschaft führt. Doch ist es ein Abenteuer für sich, diesen Weg zu beschreiten, denn in dem nachgebenden Grund versackt er immer wieder und insbesondere zu Regenzeiten wird er beständig überschwemmt. Da die Thorwaler diesen Weg auch nur sehr selten nutzen, vernachlässigen sie seine Instandhaltung – sehr zum Leidwesen der meisten Albernier, die zu Fuß Invhersborg einen Besuch abstatten. Die Menschen in Invhersborg bevorzugen den Wasserweg. Dazu haben sie zwischen dem Lough Orbain und dem Großen Fluss einen Kanal ausgeschachtet, der breit genug für größere Flussschiffe ist, und ihn verschalt, damit er nicht wieder versumpft. Hier finden auch regelmäßige Wartungsarbeiten statt.

Während die Wallanlagen, bestehend aus einem hohen Erdwall mit darauf errichteter Palisade, nur einen Durchgang mit einer Art



Torhaus besitzen, ist Invhersborg zur Seeseite hin vollkommen offen. An dem mit Schilf bewachsenen Ufer sind mehrere Stege errichtet worden, an denen nicht nur Fischerboote festmachen können, sondern in begrenztem Umfang auch Drakkars und Knorrs.

Invhersborg ist fast autark. Die Häuser des ehemaligen Feldlagers wurden fast alle abgerissen, um mit dem so gewonnenen Baumaterial neue Langhäuser zu errichten. Nur drei der ursprünglichen acht Jolskrims blieben erhalten und dienen nun als Fremdenquartier, Stall und Vorratslager. Pferche und Gehege für Schweine, Rinder und Kleintiere bestimmen das sehr ländliche Bild. Dieses wird noch von einer Swafnirkapelle in Stabbauweise, den vielen Fischern und einer Schmiede ergänzt, der einzige Grund, weswegen Material, nämlich Roheisen, von Außen herbeigeschafft werden muss.

Eine Besonderheit bilden die Wege innerhalb des Areal. Da die Gegend sumpfig und feucht ist, hat man kleine, aus Holzbohlen errichtete Stege gebaut, über die man trockenen Fußes jedes Haus in Invhersborg erreichen kann. Hinzu wurden kleine Kanäle gegraben und teils mit Holz verschalt, um den Grund und Boden zu entwässern und bei Regen das Wasser besser ablaufen zu lassen.

Da die Einwohner nicht wollen, dass die Toten halb angekohlt irgendwann an Land gespült werden, verzichten sie auf eine traditionelle Brandbestattung auf dem See, und haben daher am gegenüberliegenden Ufer ein Gräberfeld nach Waskirer Vorbild angelegt.

Eine halbe Fußstunde vom Tor entfernt wird versucht, eine Wiese trocken zu legen, um darauf später Imman spielen zu können.

Das soziale Leben ist nach Vorbild der Heimat aufgebaut. Kleinere Familienverbände (nur selten ganze Sippen) leben in Invhersborg, die alle für den Ort wichtige Entscheidungen auf ihren „kleinen Hjaldings“ treffen. Der Fang der Fischer kommt der ganzen Ortschaft zugute – dafür muss aber auch jede Familie an dem Fischfang abwechselnd teilnehmen, sowie auch dem Hüten des Viehs, das ebenfalls als Gemeinschaftsgut gilt. Werden die hergestellten Güter einmal im Monat in Havena verkauft, so bildet sich hierfür eine Farneyti.

In Havena ist diese Farneyti hochwillkommen, denn die Erzeugnisse stehen für Qualität und hohe Kunstfertigkeit, die sich selbst auf Alltagsgegenständen findet.

Das Verhältnis zu den Albernern ist vorwiegend ein freundschaftliches, wenngleich auch nur spärlicher Kontakt vorhanden ist. Zumeist sind es Händler, die den beschwerlichen Weg über den Knüppeldamm auf sich nehmen. Bringen sie Stoffe jeglicher – aber guter – Machart, ist es fast schon sicher, dass sie ihren Bestand loswerden. Dabei sollten sie aber nicht auf die Idee kommen, die Einwohner über das Ohr zu hauen, oder auch nur einen allzu hohen Preis zu fordern, denn dafür kann man schon mal im Lough Orbain ein unfreiwilliges Bad nehmen. In die thorwalsche Heimat ist der Kontakt ein unregelmäßiger – nur ab und an kommt von dort ein Schiff, bringt dann jedoch nicht nur Neuigkeiten, sondern oftmals auch neue Siedler. Zum Glück sind die neuen Wallanlagen so weitläufig, dass der Ort noch viele Jahre Zuwachs bekommen kann, ohne dass der Raum zu eng wird. (jak)





Das Interview: Jan Rodewald

Beleman: Hallo Jan. Vor einiger Zeit hattest du Julian und mich interviewt – nun bist du an der Reihe befragt zu werden. Du hast an der RSH AM GROSSEN FLUSS mitgewirkt. Für unsere Leser wird dies keine Überraschung gewesen sein, da man die Qualität deiner Texte schon kennt, aber vielleicht kannst du trotzdem etwas Interessantes darüber berichten, wie es dazu kam?

Jan: Kurz gesagt, war ursprünglich gar nicht geplant, dass ich Texte für die Spielhilfe verfasse. Da ich mich mit Windhag gut auskenne und mit anderen Briefspielern vieles zu Windhag geschrieben hatte, war ich aber bei der Entwicklung von Ideen mit dabei, habe Vorschläge zur Gestaltung Windhags eingebracht und Texte gelesen. Als die Arbeiten der Autoren am Band schon in vollem Gange waren, hatte ich dann noch mal nachgefragt, ob irgendwo noch Unterstützung benötigt würde, und Peter Diehn vertraute mir daraufhin die Harben-Beschreibung an, bei der ich eng mit ihm zusammen gearbeitet habe. Und als dann ein weiterer Autor nicht mehr so viel schreiben konnte, habe ich mich auch noch um die Kulturbeschreibung Windhags gekümmert und um ein paar Personen.

Beleman: Also war es gar nicht geplant, dass du an AGF mitarbeitest. Warst du zuerst enttäuscht das man dich nicht fragte daran mit zu schreiben und hast du dich später als „2. Wahl“ gefühlt, als du als Ersatzmann eingesprungen bist?

Jan: Nun, es war ja nicht so, dass ich nicht involviert war - ich hätte ursprünglich eben „Vorarbeit“ geleistet, insofern war das kein großes Problem für mich. Obwohl ... eitel sind wir ja alle irgendwie (grinst). Nein, im Ernst, ich habe mich nie als zweite Wahl gesehen.

Beleman: Wie hast du deine Recherchen betrieben, bzw. welches Material hast du zu Rate gezogen?

Jan: Glücklicherweise gab es bislang nur relativ wenig Material zu Windhag, sodass die Recherche in DSA-Quellen nicht ganz so zeitraubend war, wie dies für andere Regionen für gewöhnlich der Fall ist. Zudem hatten wir Briefspieler gemeinsam mit Peter Diehn schon während des Abenteuer DER WURM VOM WINDHAG eine Quellenliste angefertigt, die sehr hilfreich war und in der wir mit der Zeit wohl fast alle Quellen sammelten, die Windhag auch nur ansatzweise erwähnten. Obwohl wir immer wieder auf relevante Infos gestoßen sind - manchmal an Orten, von denen man nie angenommen hätte, dass sie etwas zu Windhag enthielten.

Die irdische Recherche fand dann vor allem zu Spezialthemen wie Kreidebergbau, Seefahrt oder Piratenwesen statt und dabei

habe ich viel auf Internetquellen zurückgegriffen. Außerdem hatte ich eine Ideen-Kladde angefertigt, in die ich immer wieder Dinge eingetragen habe, die mir für ein mögliches lebendiges Detail ins Auge gesprungen sind, wenn ich irgendwo etwas in geschichtlichen oder geographischen Büchern gelesen oder auch im Fernsehen entdeckt hatte. Ein Beispiel dafür wären die in der Spielhilfe erwähnten Fischerdörfer, die zum Schutz vor Piratenüberfällen nicht direkt an der Küste errichtet werden, sondern ein Stück im Landesinneren. Das war ein Detail, das ich bei einer Schottland-Rundfahrt aufgeschnappt hatte und das mir perfekt für die Windhager Piratenküste erschien.

Beleman: Wo lag deine Gewichtung bei deinen Texten? Mehr historische Authentizität oder doch mehr DSA?

Jan: In meinem Fall war es eindeutig mehr DSA. Mir war es vor allem wichtig, dass Windhag einen typischen Charakter erhält und sich gleichzeitig nahtlos in die Region und Aventurien allgemein einfügt. Historische Elemente sind aber ebenfalls wichtig, da sie den Beschreibungen den nötigen Grad an Glaubwürdigkeit und Realität verleihen. Insofern hoffe ich, dass mir beides geglückt ist.

Beleman: Welche irdischen Vorbilder gab es für dich beim Schreiben?

Jan: Da ich zu der Zeit gerade in Schottland studiert habe, mag mich das Schottische Wetter und die Natur ein wenig beeinflusst haben, doch schon vor Beginn der Arbeiten an der Spielhilfe war klar, dass Windhag nicht einfach nur ein Abbild einer irdischen Region, sondern eigenständig und typisch aventurisch sein sollte. Deshalb wurden viele verschiedene Vorbilder diskutiert. In der Konzeption wurden Schottland, Wales, die Normandie aber auch Skandinavien benannt, die Ideen für Windhag liefern könnten - und sei es nur für die wildromantische Stimmung. Einer der Mitarbeiter der Spielhilfe, Achim Steigert, war am „konkurrierenden“ niederländischen Windhag-Projekt beteiligt, und so stammen ein paar Elemente Windhags auch daher. Wichtig war vor allem, dass die irdischen Vorbilder zu einer Region passen, die eine Brücke schlägt zwischen Albernia und Nordmarken, aber auch Grangor und dem Neuen Reich, sowie der Küste und dem Gebirge.

Beleman: Was bedeutet denn ein „niederländisches“ Windhag-Projekt? Ich muss gestehen, dass ich mit den Niederlanden eher flaches Land assoziiere. Windhag ist aber doch eher von Bergen geprägt. Kannst du uns in kurzen Worten mitteilen, wie ein „niederländisches“ Windhag ausgesehen hätte?



Aus der Redaktion

Jan: Oh, das war ein Projekt, bei dem einige holländische und belgische Spieler Windhag als eine Art aventurisches Holland sahen, da in Grangor einige Namen holländisch klangen (Schinderwaat z.B.) und in der alten Havena-Box ein paar Zitate ebenfalls etwas Niederländisches hatten. Weil Windhag sozusagen zwischen den beiden Metropolen lag, hielten sie Windhag für einen guten Platz für etwas niederländisches Flair. Da das Windhager Briefspiel aber gänzlich andere Vorstellungen hatte, kann ich dazu nicht so viel sagen.

Beleman: Wie war deine Erfahrung im Rückblick auf die Mitwirkung an der SH? Hat alles so geklappt wie du es dir vorgestellt hattest, oder musstest du vielleicht doch mehr von deinen Vorstellungen zurückstecken und ohnmächtig zusehen, wie andere Albernia/Windhag ihren Stempel aufdrückten?

Jan: Ich war lediglich an der Beschreibung Windhags beteiligt und das hat wirklich hervorragend geklappt. Und für Albernia gab es eindeutig berufenere Leute als mich, z.B. den albernischen Kanzler Robert Albrecht. Auch wenn ich Redakteur der HAVENA-FANFARE bin, muss ich doch zugeben, dass andere noch sehr viel mehr über Albernia wissen als ich. Ich habe deshalb zwar auch Albernia-Texte gelesen und kommentiert, habe aber nichts Wesentliches für Albernia eingebracht. Wie ich schon erwähnte, bin ich auch recht spät zu den Schreibern gestoßen. Und was die eigenen Vorstellungen angeht: Man muss beim Schreiben immer Kompromisse eingehen; mal findet die eigene Idee Anklang, mal hat ein anderer eine bessere Idee. Ich sehe das eigentlich recht locker und muss auch nicht immer meine Vorstellungen durchsetzen - dann hat man auch mehr Chancen bei den Dingen, die einem wirklich am Herzen liegen. [grinst]

Beleman: Wie war die Aufgabenverteilung innerhalb der Autorenschaft? Und es sei auch gleich die nächste Frage gestattet: Habt ihr alle eurer Vorstellungen unterbringen können oder gibt es vielleicht Material, das demnächst im Beleman veröffentlicht wird?

Jan: Zur ersten Frage: Jede Region ist von einem eigenen Autorenteam betreut worden und darin gab es dann ggf. noch weitere Aufteilungen dazu, wer was schreibt. Bei mir war es eben vor allem die Beschreibung Harbens und der Kultur Windhags, sowie einige Personenbeschreibungen und Legenden. Und natürlich gab es viele Absprachen zwischen allen Beteiligten. Zur zweiten Frage: Ein Gutteil der Arbeit ist leider das bestän-

dige Kürzen von Texten und das Kämpfen gegen die Zeichenlimits. Vom Text über Religion im Windhag existieren Versionen, die sicherlich drei Mal so lang sind wie der Text, der es letztendlich in die Spielhilfe geschafft hat. Allerdings bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass etwas inhaltlich verloren geht. Das Kürzen hilft oft sehr, die Gedanken auf den Punkt zu bringen und den Text interessanter zu gestalten. Ich werde auf jeden Fall noch mal im Archiv nachschauen, ob es nicht die ein oder andere Beschreibung gibt, die es verdient hätte, doch noch ans Tageslicht zu gelangen. Die Schwierigkeit ist für gewöhnlich, dass viele Ideen schon in der Anfangsphase „sterben“ und es gar nicht erst zu einem vollständigen Kapitel schaffen.

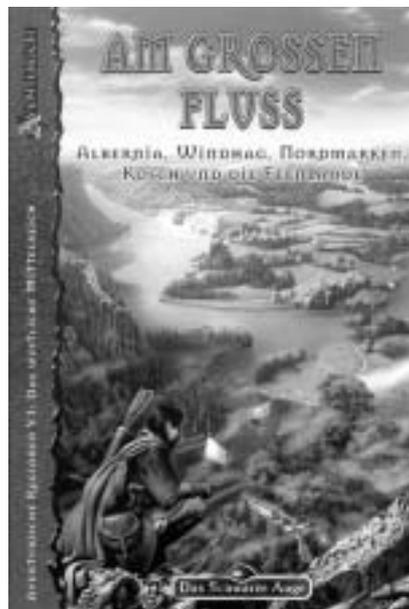
Beleman: Verließ die Zusammenarbeit eigentlich immer reibungslos?

Jan: Im Sinne von „gab es niemals unterschiedliche Meinungen“? Natürlich nicht. [grinst] Ich bin fest davon überzeugt, dass Diskussionen über die besten Ideen einfach zum kreativen Prozess dazu gehören. Aber es haben sich meines Wissens keine Blutfehden aus der Arbeit an der Spielhilfe entwickelt.

Beleman: Havana ist vermutlich die am besten und genauesten beschriebene Stadt in der DSA-Geschichte. Die allererste „Quellenbox“ HAVENA kam bereits 1985 auf den Markt. In Folge gab es zwei Abenteuer-Anthologien (SEUCHE AN BORD, TÖDLICHER WEIN) und ein Abenteuer (DER FLUCH DES MANTIKOR), aber überall gab es auch ein paar Hinweise auf DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA.

Unter diesem Titel kam dann 1991 eine neue Quellenbox heraus, die sich nun nicht mehr nur hauptsächlich um Havena kümmerte, sondern – der Titel legte es nahe – um eben jenes Fürstentum. Dennoch aber hatte die Stadt am großen Fluß einen großen Anteil, nicht zuletzt auch durch den beigelegten Anthologien-Band von denen wenigstens zwei Abenteuer wiederum mit Havena zu tun hatten. Hinzu kommt, das das Urgestein der Fanzinegeschichte DER LETZTE HELD sich ebenfalls sehr um diese Fantasy-Stadt verdient gemacht hat – es gab kaum eine Ausgabe, in der nicht irgendetwas über Havena geschrieben stand – sogar mehrere Sonderausgaben allein über dieses Thema und eine erweiterte Stadtkarte nebst Unterstadt wurden veröffentlicht. Nun aber ist Havena nicht mehr so stark in AGF vertreten. Weswegen wurde die Bedeutung der Stadt so heruntergeschraubt, obwohl sie ein „Liebling“ der Spielerschaft ist?

Jan: Interessante Frage. Leider kann ich dazu gar nicht so viel schreiben, da ich für Havena und Albernia nicht geschrieben





habe und auch an der Konzeption nicht beteiligt war, sorry. Meine persönliche Meinung ist, dass es verständlich und sinnvoll ist, über Havena nicht den Rest der Region zu vergessen. Havena nimmt noch immer einen verhältnismäßig großen Raum in der Spielhilfe ein, doch auch Albernia, Windhag, Nordmarken und der Kosch sind eben hochinteressante Hintergründe für das Spiel und sollten auch vom Platz her entsprechend gewürdigt werden. Andere haben sich beklagt, dass Havena zu dominant sei. Insofern halte ich die Balance zwischen den verschiedenen Themen für durchaus gelungen.

Beleman: Nun hast du nicht nur an der RSH mitgewirkt, sondern ja auch noch an der dazugehörigen Abenteuer-Anthologie STROMSCHNELLEN.

Ich bin überzeugt davon, dass die Qualität deiner RSH-Texte über jeden Zweifel erhaben waren und es daher eine Selbstverständlichkeit war, dass man dich fragte ob du auch dort mitwirken möchtest. War es so?

Jan: Nicht ganz. Es war vielmehr so, dass nach Ende der Arbeiten an der Spielhilfe dazu aufgerufen wurde, Exposées für die Anthologie einzusenden. Ich hatte schon eine Weile überlegt, für welche Elemente und vor allem Geheimnisse aus der Vergangenheit Windhags sich die Spieler wohl interessieren könnten und eine grobe Idee entwickelt. Jesco von Voss, Kyn-doch-Experte und einer meiner Windhager Mitstreiter, hatte ebenfalls einige spannende Ideen für ein Abenteuer, weshalb wir uns überlegten, unsere sich erstaunlich gut ergänzenden Ansätze in einem gemeinsamen Abenteuer zu entwickeln. Leider hatte ich aufgrund der begonnenen Endphase meiner Studienarbeit nicht mehr allzu viel Zeit für die Arbeit am Exposé, aber Jesco leistete hervorragende Arbeit, ein stimmiges Exposé aus unseren Ansatzpunkten zu schaffen. Ja, und dieses Exposé erhielt dann glücklicherweise den Zuschlag und wir machten uns an die Arbeit an *Bleiche Gestalten*.

Beleman: Ich halte fest: Alleinherausgabe vieler Havena-Fan-faren, redaktionelle Betreuung des Albernia/Windhag-Teils im Beleman, Mitarbeit an AGF, Mitwirkung an der Abenteuer-Anthologie. Was kommt als nächstes? Ein DSA-Roman?

Jan: Man soll niemals nie sagen. [grinst] Es ist aber ebenso möglich, dass die Arbeit an der Spielhilfe und der Anthologie erstmal ein Gastspiel bleiben. Mal schauen.

Beleman: Was reizt Dich eigentlich so an Albernia / Windhag?

Jan: Das sind ganz unterschiedliche Dinge. Albernia ist eben ein sehr alter und für mich auch prägender Bestandteil Aventuriens gewesen. Die Große Flut, die gefährliche Unterstadt, der unheimliche Farindel, die Gegensätze von alten Häusern und neuem Flussadel, melancholisches Liedgut und ein leicht

aufmüpfiges und auf sich selbst konzentriertes Wesen, Feen und thorwalsche Einflüsse. Irgendwie liebe ich die Region seit ich als Spieler einem *Jüngling am Strand* helfen konnte.

Bei Windhag ist es dagegen natürlich auch die Tatsache, dass ich diese Region quasi vom unbeschriebenen Blatt zum heutigen Bild habe wachsen sehen. Ich finde es unglaublich spannend zwischen solch bedeutsamen Städten wie Havena, Grangor und Elenvina ein Stück echte, kaum erforschte Wildnis zu haben, für die sich die Mächtigen kaum interessieren und wo sich deshalb altertümliche Dinge und ungewöhnliche Sitten halten konnten. Es ist meiner Meinung nach eine Region wo der Spieler trotz einer offiziellen Beschreibung, ganz bewusst noch immer alle Möglichkeiten hat, Neues zu schaffen und seine Spieler zu überraschen. Und mit der Herrschaft Cusimos über eine Provinz des neuen Reiches wie auch Yaquiriens hat nun auch noch eine frische politische Ebene Einzug in den wilden Windhag gehalten. Ich könnte so wohl noch Stunden weiter machen. [grinst]

Beleman: Man hört immer wieder von Regionen im Adels-spiel, wo die Zusammenarbeit untereinander nicht so gut läuft, wo es Probleme mit dem Kanzler gibt, wo aber auch mitunter einfache Inaktivität für ein weitgehend ödes Spiel sorgt. Wie ist das in Albernia / Windhag?

Jan: Mein persönlicher Eindruck ist, dass das Jahr des Feuers das Briefspiel in Albernia in den letzten Monaten ein wenig fort von den größeren Plots hin zu den kleinen, privateren Geschichten gebracht hat. Anstelle über große Mailingslisten spielt man wieder mehr direkt mit seinen Nachbarn. Diese Geschichten sind momentan sehr viel einfacher durchzuführen als Geschichten mit vielen Beteiligten in einer doch sehr im Umbruch befindlichen Spielwelt. Aktionen in den besetzten Gebieten Albernias scheinen sehr viel mehr Abspachen zu benötigen als in ruhigeren Zeiten, was das Spiel natürlich beeinflusst. Und man merkt auch bei den Autoren von Artikeln für die HAVENA-FANFARE eine gewisse Unsicherheit, weil Vieles im Fluss ist. Ich habe aber den Eindruck, dass trotz dieser Beruhigung des E-Mail-Verkehrs die Zusammenarbeit recht gut klappt. Windhag ist ein etwas anderes Blatt. Wir sind nur sehr wenige Spieler und über die Jahre haben wir uns auf unserer Mailing-liste hauptsächlich darum gekümmert, den Hintergrund Windhags zu entwickeln bzw. unsere Vorstellungen, wie die Provinz aussehen könnte, zu diskutieren. Mit der Spielhilfe kommt meiner Ansicht nach nun wieder ein wenig mehr Briefspiel auf - die Basis ist gelegt, nun können wir sie weiter mit Leben füllen.

Beleman: Wenn ihr in Windhag nur wenige Spieler seid, freut ihr euch vielleicht über Zuwachs. Aber wie kann man in das Albernia / Windhag-Spiel einsteigen, ohne von der DSA-Redaktion offiziell belehnt worden zu sein?

Jan: Das ist gar nicht so schwer. Am besten schreibt man an Robert Albrecht (federfrei@gmx.de), den Kanzler für Albarnia und Windhag. Er wird dann zwar keine Baronie an neue Spieler vergeben, aber er kann eventuell Posten als Ritter oder Sippenälteste vergeben oder auch Kontakt zu anderen Spielern vermitteln, die vielleicht einen Edlen oder Hofmagier suchen. Wichtig ist vor allem Spaß an der Region und ein Gefühl für zum Hintergrund passende Geschichten. Am besten schnuppert man erstmal etwas herein.

Beleman: Wie war die Reaktion der Havena-Fanfare-Leser als sie erfuhren, das ihr Regio-Zine fortan Teil des Belemans werden sollte?

Jan: Zwischen leichter Skepsis und vorsichtigem Optimismus würde ich sagen. Es war ja auch eine recht ungewöhnliche Idee. Ich glaube aber doch, dass die meisten die Vorteile schnell zu schätzen gelernt haben.

Beleman: Was glaubst du, hatte die Leser verunsichert? Und welche Erwartungen hatten diejenigen, die schon leichten Optimismus versprühten?

Jan: Nun, regionenübergreifende Regiozine waren und sind ja nicht so häufig bei DSA, insofern war man wohl etwas überrascht von unserer Idee. Und außerdem hatte Wolfgang Wagner ja lange Zeit gute Arbeit mit der Havena-Fanfare als eigenständigem Magazin geleistet, und dann komme ich daher und nach wenigen Ausgaben ändert sich Vieles recht deutlich. Was den Optimismus angeht, hatte ich den Eindruck, dass viele die Chance sahen, dass die eigenen Artikel einer größeren Leserschaft Hilfe für das Spiel in Albarnia sein konnten und nicht nur die direkten Nachbarn.

Beleman: Ich kenne Gruppen, die spielen nur bis etwa zu dem Zeitpunkt von Borbarads Tod – weil ihnen alles was danach kam nicht mehr gefiel – und wenn dieser aventurische Wendepunkt gekommen ist, fangen sie mit neuen Abenteuern in der Vergangenheit wieder erneut an. Andere mir bekannte Personen haben sich von DSA enttäuscht abgewendet als JDF anfing, bzw. mitten im Gange war – und trauern „ihrem alten DSA“ hinterher. Was hältst du von der bisherigen DSA-Entwicklung?

Jan: Für mich gilt wie für alle DSA-Spieler, dass es Entwicklungen gibt, die ich mag und Entwicklungen, denen ich eher skeptisch gegenüber stehe, das ist bunt gemischt und hat meiner Meinung nach nichts mit einem generellen (Abwärts-)Trend bei DSA zu tun. Einerseits finde ich solche Dinge wie die Schwä-

chung der Zentralmacht im neuen Reich gut, andererseits bin ich z.B. kein besonders großer Fan der Loslösung Albarnias vom Neuen Reich, weil ich den Konflikt Nordmarken gegen Albarnia als politischen Konflikt im Reich spannender gefunden hätte. Aber da halte ich es einfach mit dem schönen Klischee aus amerikanischen Fernsehserien: „Wenn das Leben dir Zitronen gibt, musst du eben Limonade daraus machen!“ Sprich: Aus den meisten Dingen, die mir nicht gefallen, versuche ich für mich das Beste zu machen. Und auch Plots die einem auf den ersten Blick nicht gefallen, bieten oft einiges an Potential, das man mit etwas Kreativität trotzdem für sich nutzen kann.

Beleman: Bist Du eingefleischter DSA-Spieler oder schaust Du auch mal über den „Tellerrand hinweg“?

Jan: Ich spiele momentan nur DSA – wenn ich denn dazu komme! Aber ich beschäftige mich auch mit anderen Systemen und habe zumindest einiges gelesen. Mich würde z.B. durchaus eine D&D-Kampagne in der neuen Kampagnenwelt Eberron interessieren, wenn die Zeit es zuließe. Es ist also eher so, dass ich versuche auf dem Laufenden zu bleiben, was es sonst noch so gibt, als dass ich alles auch tatsächlich ausprobieren.



Jan Rodewald

Beleman: Vermutlich in jedes DSA-Interview gehört die Frage nach deiner Person. Normalerweise steht diese am Anfang, aber warum soll man nicht auch mal mit den Konventionen brechen, daher kommt sie bei uns dieses mal am Schluss. Stell dich doch bitte der Leserschaft vor.

Jan: Ähh ja. Also, die Person, die gerade all diese Antworten gegeben hat, ist Jan Rodewald. Ich habe in Hamburg Volkswirtschaftslehre und in St Andrews in Schottland ‘International Business’ studiert. Ich bin leidenschaftlicher Hobbykoch und ein großer Fantasy- und Science-Fiction Fan, wobei meine Interessen da weit gefächert sind und von der Scheibenwelt über Battlestar Galactica und Cyberpunk bis hin zu den Büchern von George R.R. Martin reichen. Hin und wieder versuche ich mich auch im Zeichnen, finde aber immer weniger Zeit dazu, sodass einzelne Bilder für den Beleman die Ausnahme bleiben. Oder um es anders zu sagen: I am a Geek!

Beleman: Vielen Dank für das Gespräch und weiterhin viel Erfolg, sowohl in DSA-Angelegenheiten, wie auch in den viel wichtigeren höchst irdischen Dingen.

Das Interview wurde geführt von J. A. Klingsöhr.



Die Landseite des Ausstellungsgeländes wurde von Schutthaufen und Ruinen dominiert.



Zum Schleiufer hin sah es dagegen besser aus!



Die vielen Akteure waren mit ebenso viel Engagement voll bei der Sache.



Nahaufnahme vom Nydam-Boot. Es besitzt noch keine Riemenlöcher wie ein Drakkar, sondern aufgesetzte Ruderrollen, die mit Seil befestigt sind. Das gesamte Holz des Bootes ist fast teerschwartz.

Wikingertage sind nicht alles

Das alle zwei Jahre stattfindenden Event der „Wikingertage“ im Ostseeküstenort Schleswig nahmen wir zum Anlass, mal wieder eine Rundreise zu den Museen und Ausstellungsplätzen rund um Schleswig zu tätigen und uns über die Neuigkeiten vor Ort zu informieren.

Erster Haltepunkt der Rundreise war die Veranstaltung „Wikingertage“, welche dieses Jahr zum ersten Mal auf dem Gelände einer ehemaligen Bundeswehrkasernen stattfand, direkt am Ufer der Schlei gelegen. Allein schon der Anfahrtsweg durch das alte Kasernengelände hatte historisches Flair – wenn auch nicht so sehr wie „Haitabu“ oder „Birka“, sondern mehr in Richtung „Berlin 1945“: Links und rechts des Weges schichteten sich mächtige Schutt- und Trümmerhügel abgerissener Kasernengebäude. Auch direkt hinter dem Veranstaltungsgelände setzten sich diese Ruinen fort.

Für den moderaten Eintritt von 5,- Euro/Person konnten wir uns persönlich davon überzeugen, dass die Veranstaltung ihrem unter historisch Versierten dieser Gegend recht einhelligen Ruf von ‚freundlicher Familienunterhaltung‘ durchaus gerecht wurde. Das Gelände wurde klar in zwei Teile gegliedert: zur Linken in einen rein profanen Futter- und Vergnügungsteil moderner Couleur, wo man das leibliche Wohl mit einer Vielzahl von lokalen Spezialitäten befriedigen konnte, über „Husumer Krabbenbrötchen“, Crêpes und Hot Dogs bis hin zu Asia-Snacks und wo neben einem Riesenrad auch die Bühne stand, auf der abends Rock- und Popgruppen wie „Sweet“, „Spencer Davis Group“ und „The Sallys Garden“ als bekannteste Namen zum historischen Ambiente beitrugen.

Zur Rechten reihten sich Zeltstand an Zeltstand und die Akteure vermittelten mit ihren historischen Kostümen und den Auslagen schon fast eine Stimmung wie auf einem mittelalterlichen Markt, wenn nicht die landseitigen Ruinen immer noch ein wenig Endzeitstimmung aufkommen ließen.

Laut Aussage der Veranstalter soll sich das aber bis zum nächsten Mal geändert haben, was wir natürlich hoffen wollen, denn da die Königswiese nicht mehr zur Verfügung steht, wird dieses Gelände wohl die nächsten Jahre die Heimat der Wikingertage sein.

An zahllosen Marktständen konnte man Speis und Trank nach Art der Wikinger erwerben, oder zahllose Handwerksstücke von Geschirr über Bekleidung bis hin zu Waffen – was diesen Markt vor allem für Interessierte sehr empfehlenswert macht, die ihre Ausrüstung für LARP oder Reenactment komplettieren wollen – oder sich bei diversen Wikinger-Geschicklichkeitsspielen wie Armbrustschießen oder Axtwerfen versuchen, was besonders gerne von den vielen Kiddies wahrgenommen wurde, die mit glänzenden Augen über das Terrain tobten. Unterhaltung wurde auch durch Gaukler geboten, die ihre Possen trieben, oder Kunststücke vorführten.

Leider war keines der vollmundig angekündigten Wikingerschiffe vor Ort, die man hätte besichtigen können und zumindest für uns ein Veranstaltungshighlight gebildet hätten. Laut Auskunft am Informationsstand wurde die Anwesenheit der Schiffe durch die Stadtverwaltung verhindert, welche das Uferrecht inne hat und aus versicherungstechnischen Gründen oder wie auch immer das Anlegen von Schiffen untersagte. Insidergerüchten zufolge gibt es noch eine andere Version – aber das sind eben nur Gerüchte. Schade war das Fernbleiben allemal.

Die stechende Sonne wurde immer wieder von einzelnen Wolken gemildert, was das Wetter an diesem Tag recht angenehm machte und so hängten wir noch einen ausgedehnten Shopping-Bummel an, ehe wir das Gelände nach einer Stunde wieder verließen.

Knapp zehn Minuten später fuhren wir auf den Parkplatz des wunderschönen Schlosses Gottorf, das im 17. Jh. gebaut nun als Landesmuseum dient. Für einen Eintrittspreis von 6,- Euro/Person kann man eine sehr umfangreiche und thematisch weit gestreute Sammlung in verschiedenen Gebäuden bewundern, wobei für uns der Schwerpunkt klar auf der Nydam-Halle lag, in der das Nydam-Boot ausgestellt ist. Die Nydam-Epoche im 3. Jh. gehört zwar streng genommen nicht zur Wikingzeit, ist aber mit ihrer Vorgängerin – so‘ne Art Großmutter. Neben dem hervorragend er-

Aus der Redaktion

haltenen, über 20m langen Ruderboot ohne Mast befinden sich in zahlreichen Vitrinen noch unzählige Exponate aus der Eisenzeit im 3./4. Jh., die ebenso wie das Boot allesamt den Opferplätzen in den Mooren von Nydam und Thorsberg entstammen und bei denen teilweise ausgiebig auf interessante Details eingegangen wird. So erfährt man z.B. eine ganze Menge über die Herstellung von Pfeilen und dass es auch damals schon Experten und üble Pfuscher bei der Pfeilherstellung gab.

Die Arbeitszeit für einen vollständigen Pfeil liegt bei sorgfältiger Arbeit übrigens ungefähr bei 2 Stunden, wie man mit Hilfe von modernen Nachbauten realitätsnah ermittelt hat. Auch auf die Bogenherstellung und das Schmieden von sogenannten ‚damaszierten‘ Klingen wird anschaulich eingegangen. Alleine diese Halle ist schon einen Museumsbesuch wert!

Die Nydamhalle ist allerdings nur ein kleiner Teil des gesamten Museums, das immerhin das ganze Schlossgelände umfasst und wenn man sich alles ansehen möchte, sollte man dafür schon einen eigenen Tag einplanen. Da aber z.B. die ethnologischen Ausstellungen über Samurai, Lappland und Äthiopien nicht ganz in unsere aktuelle Thematik passten, ließen wir sie dieses Mal vor allem aus Zeitgründen links liegen und inspizierten nur noch die archäologische Ausstellung über die Steinzeit, wo uns vor allem zwei Exponate besonderes beeindruckten: den Archäologen war es gelungen, auf einem Arbeitsplatz für Faustkeile die einzelnen abgeschlagenen Splitter größtenteils wieder zusammen zu setzen, um so den ursprünglichen Feuersteinklotz zu erhalten, aus dem der Faustkeil geschlagen wurde und Rückschlüsse aus der Schlagtechnik ziehen zu können. Respekt!

Zum Mittagessen bot sich wieder das museumseigene Restaurant im mit dem Auto nur knapp zehn Minuten entfernten Wikingermuseum Haithabu an, das mit schmackhaften Fisch- und Fleischspeisen der Saison lockt und im Außenbereich einen wunderschönen Blick über das Haddebyer Noor (die Bucht von Haithabu) bietet und auch rüber auf das Gelände innerhalb des Ringwalls, wo einst der Wikingerort Haithabu erblühte und nun endlich ein kleines Museumsdorf mit einigen Hausnachbauten im Entstehen ist. Dorthin sind es vom Museum aus über einen Wanderweg, der zum Teil über den alten Ringwall und vorbei an Schaf- und Kuhweiden führt und einen wunderschönen Ausblick über die gesamte Gegend bietet, knappe zwei Kilometer. Die Eintrittskarte für das Museum gilt auch hier und kostet 4,- Euro/Person.

Der Bau des Museumsdorfes wurde letztes Jahr begonnen und zum Frühjahr 2006 konnten vier Häuser fertiggestellt werden, die im Laufe der näheren Zukunft auf sieben anwachsen sollen. Eines der Häuser (Haus 4) ist recht klein und erweckt eher den Eindruck eines Stalles oder Schuppens, war aber offensichtlich das Wohnhaus ärmerer Bewohner Haithabus. Wie die Ausgrabungen gezeigt haben, unterschieden sich die Häuser von der Aufteilung her teilweise deutlich von den altbekannten Wikingerlanghäusern, da innerhalb einer so großen Siedlung andere Verhältnisse herrschten, wie auf einem einsamen Bauernhof. Während Haus 4 und 3 innen noch vollkommen leer stehen, verfügen die Häuser 1 und 2 schon über ein aber eher noch dürftiges Inventar. Ob die Ausstattung allerdings noch viel reichhaltiger wird, steht zu bezweifeln, da sich die Häuser auf einem ungesicherten Gelände befinden und es leider zu befürchten steht, dass alle losen und beweglichen Teile ungebundene Liebhaber finden könnten. Aber trotzdem kommt bei der Besichtigung der Häuser schon ein gewisses „Feeling“ auf und die Akteure vor Ort tragen mit viel Begeisterung ihr Übriges dazu bei!

Auf dem Freigelände finden an den Saison-Wochenenden Vorführungen und Workshops zu diversesten Themen statt, am letzten Wochenende war es die Vorführung „Angel, Netz und Reuse – Fischfang im Haddebyer Noor“ von Herrn Jörg Nadler, der regelmäßigen Museumsbesuchern schon länger vertraut sein dürfte und hoch interessante Einblicke in das Fischerhandwerk geben kann, denn hauptberuflich ist er Schleifischer und kann daher historische Erkenntnisse mit langjähriger eigener Erfahrung untermauern.

Das Einzige, was uns persönlich an den Museumshäusern und dem Vorführungsangebot stört, ist die Tatsache, dass es von uns aus jedes Mal eine 600km-Tour wäre, um daran teilzunehmen – ansonsten immer wieder gerne!

V. Rösner & J. A. Klingsöhr



Die gesamte Nydam-Halle von hinten her. Keine besonders große Sammlung – aber eine, die es in sich hat!



Das noch ziemlich leere „Haus 3“.



Schon etwas mehr Ausstattung in „Haus 1“.

Für weitere Informationen seien folgende Links wärmstens empfohlen:
www.wikingertage.de
www.schloss-gottorf.de
www.haithabu.de

Veröffentlichung sämtlicher Bilder von Schloß Gottorf und Haithabu Museum mit freundlicher Genehmigung der Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloß Gottorf, D-24837 Schleswig
Tel.: 04 621 / 813-222, Fax: 04 621 / 813-555

Wer will noch mehr?



2655 n)l.

Das war das Jahr des Premier Feuers !

Hjalskes Rotbrand

Rüben in ihrer schönsten Form