

BELEMAN

#8

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhag

3,50 €

LEGENDEN KEHREN ZURÜCK



RL 7/07

Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernica & Windhag: Jan Rodewald (jr)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Salvador Arena (saa), Alexandra Bernstein (ab), Michael Borth (mib), Marcus Buss (mb), Martin Groh (mg), Georg Morick (gm), Daniel Simon Richter (dsr), Andreas G. Schramm (ags), Olaf Schroth (os), Roland Schupp (ros), Max Rother (mr), Iris Wagner (iw)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Redaktion Nostrica: Julian Marioulas (jm)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Chris Fano (chf), Thomas Gaebler (tg), Michael Keil (mk), Elias Moussa (em), Tahir Zia Shaikh (tzs)

Redaktion Thorwal: Johannes Beier (jb)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Malte Berndt (mbe), Kristina Dostall (kri), Jens Arne Klingsöhr (jak), Julian Marioulas (jm), Jan Müller (jcm), Thomas Walach (tw)

Redaktion Irdisches: Jens Arne Klingsöhr (jak)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Volkmar Rösner (vr)

Korrektorat: Jan Rodewald

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner, Volkmar Rösner

Titelbild: René Litteck

Abbildungen:

Codex Manesse (Seite 26)
Nina Hassmann (Seiten 3, 4)
Kathrin Lembcke (Seiten 28, 30)
Lokii (Seite 24)
Georg Morik (Seite 14)
Free Clipart (Seiten 29, 39)
Jan Rodewald (Seiten 5, 7, 8, 9)
Mia Steingraber (Seite 18)

Backcover:

Christoph Denecke (www.selemer-tagebuecher.de)

Schmuckbalken und Titeltöpfe:

Simone Ronner, Volkmar Rösner, Jan Rodewald
Caryad (UDW-Layout; Homepage)

Der Beleman verfolgt keine kommerziellen Interessen.

„DAS SCHWARZE AUGEN“ und „DSA“ sind eingetragene Warenzeichen der Fa. Fantasy Production, Erkrath. Die Rechte für hier veröffentlichte Auszüge aus den DSA-Regelwerken und weiteren DSA-Publikationen von FanPro liegen bei der Firma Fantasy Production, Erkrath.

Die Rechte für die Artikel und Zeichnungen liegen bei den jeweiligen Autoren bzw. Künstlern und dürfen ohne vorherige Genehmigung weder komplett noch ausschnittsweise kopiert, noch in irgendeiner Form veröffentlicht werden.

Ansprechpartner

Redaktion Albernica/Windhag:
redaktion-albernica@beleman.de
redaktion-windhag@beleman.de

Redaktion Nostrica:
redaktion-nostrica@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

Wie sagt man soetwas am Besten? Versucht man lange darum herum zu reden? Oder fällt man besser mit der Tür ins Haus? Die direkte Version ist vielleicht härter, aber möglicherweise ehrlicher, zumindest aber kommt man schneller auf den Punkt.

Dies ist die letzte Ausgabe des BELEMAN!

Zumindest in der gewohnten Form. Es hat sich schon lange abgezeichnet und so ganz unschuldig sind die Verspätungen daran sicherlich auch nicht, dass die albernische und windhagsche HAVENA-FANFARE den BELEMAN verläßt.

Dadurch fällt ein gewichtiger Seitenanteil weg. Da zugleich eine allgemeine Schreibmüdigkeit eingetreten ist, steht es zu diesem Zeitpunkt, bei Erstellung dieser Zeilen, noch nicht fest, wie und ob überhaupt es mit dem BELEMAN weitergeht.

Die *Albernica-Abonnenten* erhalten den Rest ihres Abo-Guthaben zurück, wenn sie ihre Kontoverbindung Johannes Beier bekanntgeben, die Adresse steht unter Ansprechpartner: Abonnementbetreuung. Alternativ kann der Betrag aber auch an Georg Morik, der die HAVENA-FANFARE ab der nächsten Ausgabe übernimmt, zwecks diesbezüglichen Abonnements überwiesen werden.

Alle anderen Abonnenten bitte ich um etwas Geduld, bis entschieden ist wie es mit dem Fanzine weitergeht. Wann diese Entscheidung gefällt wird ist noch unklar, sobald es aber geschehen ist - und ich versichere, das wir sie nicht auf die lange Bank schieben werden - werden alle Abonnenten darüber informiert.

Sollte es die Einstellung des Heftes bedeuten, ist es selbstverständlich, dass das Restguthaben jedes Einzelnen zurücküberwiesen wird, sofern die Kontoverbindung angegeben wird. Geht es mit dem Heft jedoch weiter, wird das Guthaben als Abonnement für den *neue* BELEMAN übernommen.

Im Falle der Einstellung ist es unklar wie es mit der ANDERGASTISCHEN FREIEN TROMMEL und der NOSTRISCHEN KRIEGSPOSAUNE weitergeht, auf alle Fälle aber wird die THORWAL-STANDARTE weitergeführt - wenn auch ebenfalls unter neuer Leitung.

Für den Fall der Fälle will ich es an dieser Stelle nicht versäumen allen treuen Lesern, und insbesondere den Zeichnern und Autoren für ihr Engagement zu danken - ohne euch hätte es den BELEMAN nie gegeben.

Jens Arne Klingsöhr
Hannover, Ende Dezember 2007

Aboregelungen

Der Preis für die Printausgabe kostet jede Ausgabe wegen des erhöhten Portos 1,10 Euro mehr. Frachtwandk daher zwischenzeitlich zum Abonnement beantwortet 3,90 Euro für Abonnenten. Der Preis für den Einzelverkauf beträgt 11,- Euro (entspricht dem Abonnementpreis). Bitte gehen bitte auf folgendes Konto:

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

Derzeit außer Kraft gesetzt



TURNIER UM DIE GRAFENKRONE

HAVENA/PERAINE 1029 BF. Wie die Fanfare bereits in ihrer letzten Ausgabe berichtete, ward es Beschluss Ihrer Königlichen Majestät Invher ni Bennain von Albernia den vakanten Titel des Grafen vom Großen Fluss dem Streiter oder der Streiterin zu verleihen, der oder die in einem Turniere, ausgetragen dieser Tage auf Burg Feenquell, durch der Götter gefälligen Wettstreit sich als würdig erwiese.

Es berichtet Milahec Wortreich, Korrespondent der Fanfare am Albernischen Hofe.

(mib)

WENN KÖNIGIN INVHERS RUF ERTÖNT

Zu Gast auf Feenquell, zu streiten unter den Augen der Königin Albernias, teilzuhaben am Treffen der wichtigsten Häupter des Landes, seinen sie gekrönt, von Stande oder einem der Zwölfe geweiht – wer könnte diesem Ruf wohl widerstehen? Wahrlich, wenn Ihre Königliche Majestät ruft, dann eilen alle herbei, sich der Herausforderung des Wettstreits zu stellen, das Treiben der Gaukler zu bewundern, den Barden zu lauschen, das bunte Treiben zu genießen.

Von Nah und Fern kamen die Gäste zur Wasserburg Feenquell, kamen aus dem Freien Albernia, kamen aus den Landen des Widerstands, selbst quer durch das Reich, aus Weiden reisten Ritter und Gesandte an, doch andere Gäste, von näher bei waren es, welche die meiste Verwunderung auslösten: Streiter aus den Nordmarken, Abgesandte mit einer Nachricht des grausamen Jast. Ihnen allen, auch den letztgenannten, gewährte das freie Albernia Gastrecht und Geleit.

Dies war wohlgetan, denn so erreichten nicht nur alte Freunde und neue Verbündete den Hof Ihrer Majestät, sondern auch das Banner des Königreichs, verloren in den Auen durch Verrat, zugesprochen uns durch Kaiserlichen Richtspruch, nun überbracht durch Nordmarker Hand und sogleich ausgesetzt von Invher erneut zu gewinnen durch der Leuin gefälligen Kampf, zu Ehren des gehaltenen Worts des Gegners sagen die einen, um es nicht als Gabe annehmen zu müssen die ande-

sich im Stockkämpfe zu messen – was, nicht verwunderlich in Albernia, selbst manch einer des hohen Standes tat. Abschluss und wahrlich ein Höhepunkt war jedoch das Gestampfe, in dem Gruppe gegen Gruppe stand und die Fähigkeit des Einzelnen vereint werden musste mit der Strategie und der Kunst zu führen.

Wahrlich könnte man Wort an Wort reihen um all die Ereignisse zu beschreiben, die sich abspielten – jedoch, es erscheint nicht sinnvoll, denn wie kann ein

Mann der Feder ermesen, was wahrlich würdig war zu berichten? Sicher bliebe Vieles ungenannt und dies könnte wohl als eine Beleidigung gelten... und, nach allem was ich sah, mag ich dieses nicht riskieren.

So sei denn nur einiges erwähnt, wie die großen Erfolge der Ritter der Krone unter ihrem Hauptmann Elron Fenwasian, vor denen Streiter um Streiter fiel; der Ritterkunst der



ren. [Über den Ausgang dieses Schwertganges informiert der Artikel auf Seite 7 den geneigten Leser.]

VOM STREITEN DER RECKEN

Vielfältig waren die Waffengänge auf Burg Feenquell, Vielzahl waren die Streiter und hoch war ihre Fertigkeit in der Rondra Künste. So traten die Ritter und Adligen in die Schranken, um sich in Lanzengang, mit Schwert und Schild oder dem Bihänder zu messen. Doch da es der Königin Beschluss war, dass ein jeder streiten könne, um die Würde der Grafenschaft, ward es auch dem gemeinen Freien erlaubt den Bogen zu erheben, oder

Weidener, die sich so unterschiedlich manifestierte wie in der Kraft eines von Blauenburg oder der Taktik eines Crumold, der die seinen im Gestampfe zu einer beispiellos kompakten Einheit formte; aber auch der Ritterlichkeit der Streiter aus den Nordmarken, die trotz dessen, dass ein jeder ihren Fall ersehnte, nie auch nur einen Hieb setzten, der nicht der Rondra gefällig war und so selbst ihren erbitterten Gegnern Respekt und Achtung abtrotzten.

Vom Wettstreite in Wort und Klang

Neben dem Kampfe bestimmte jedoch auch die Herrin Hesinde das Geschehen, ist Ihr doch die Kunst von Wort und Musik heilig, zwei weitere Wettstreite unter Invhers Schild. Die Kunst der Barden war,





wie so oft, auch eine Bühne für die Schönheiten Albernias, die mit Instrument oder glockenheller Stimme ihre Stücke zum Besten gaben. Zum Erstaunen mancher trug hier jedoch nicht eine berühmte Bardin wie Baronin Merewyn den Sieg davon, sondern ein Ritter der Arodons, der mit Gedicht und Sonett auch manchen Spottvers verband und so die Zustimmung der Menge fand.

Letzteres war wahrlich bemerkenswert, besonders in Zusammenhang betrachtet mit dem zweiten Wettstreit dieser Art, einem Duell der Rede in dem Fälle von Moral und Recht zu erörtern waren. Auch hier brillierten letztlich die Ritter, in diesem Fall jene der Krone, und nicht nur jene Gelehrten von denen man es hatte erwarten dürfen, wie den Präzeptor des *Sacer Ordo Draconis*, dessen Worte uns an anderer Stelle in dieser Fanfare erfreuen. Das Urteil der Versammelten zeigte dabei eine Besonderheit, die uns bemerkenswert erscheint, wenn auch nicht verwundert, betrachtet man die Situation Albernias dieser Tage: Immer stellte sich die Menge auf die Seite dessen, der den Fall des niedrigen Standes vertrat: Für den Bauern, gegen den Baron; für den Baron, gegen seinen Grafen, und so fort. Wahrlich wollen wir hoffen, dass dies trotz allem ein Urteil über die Redekunst der Betreffenden war – und kein Zeichen, dass die vertretenden Stände Albernias jede Ordnung umstoßen wollen.

FALSCHES SPIEL UND EIN SIEG FÜR ALLE

Neben Ruhm und Ehre galt es nun in all den ausgetragenen Wettstreiten ein Weiteres zu erobern: Siegsteine, von denen es einen pro Teilnehmer und einige für jeden Erfolg gab. Die Turnei sollte so viele Sieger haben, aber Graf werden nur derjenige oder diejenige, welche die meisten Steine in der eigenen Hand vereinen könne. Denn, so war es unserer Majestät durch die Weisheit Hesindes eingegeben, die Grafenwürde sollte zieren, wer führen konnte, wem geglaubt wurde, wem die

meisten und die Erfolgreichsten vertrauten.

Nachdem ein jeder Wettbewerb ausgetragen ward, traten so dann vier Anwärter für die Krone an: Baron Glennir ui Llud von Abilacht, Baron Kieran Albenbluth von Windehag, Baronin Ailill ni Bennain von Brauningen-Binsböckel von Hohelucht und Baronin Macha Arodon von Weidenau, vertreten durch einen ihrer Ritter. Sie alle hatten eine erkleckliche Anzahl der begehrten Steine auf sich versammeln können und erbaten jetzt die Gunst der verbliebenen Unentschlossenen, von denen es jedoch nur noch wenige gab. Nicht unentschlossen aber neutral verhielten

s i c h
d i e
m e i-
s t e n
d e r



Garderritter der Krone, die ihre Steine Königin Invher zurückgaben, um der Majestät Neutralität zu garantieren. Die Baronin von Hohelucht überraschte nun die adlige Gesellschaft, da sie dem Baron von Windehag unterstützte und diesem ihre Siegsteine überreichte – was ihn an die Spitze des Feldes setzte.

Und doch ward so nicht alles entschieden, denn die Zahl der ausgegebenen Steine stimmte nicht mit jener überein, welche die Krone ausgegeben hatte: Es waren unheilige dreizehn zu viel, zählte man jene mit, die, wie jetzt berichtet wurde, bereits zuvor aus dem Umlauf genommen wurden, da wache Augen und Ohren zu Zweifeln an Quelle und Echtheit der Steine geführt hatten, ohne dass unsere Adligen der Versuchung erlegen waren, ihre

Chancen auf den Sieg durch unrechtes Tun zu erhöhen. Wahrlich perfide der Plan, so Unfrieden zu stiften und der geneigte Leser mag in dieser Ausgabe an anderer Stelle mehr über das verdammte Wirken lesen, welches hier den Frieden stören wollte.

Doch gepriesen seien die Zwölfe: Die üble Saat ging nicht auf. Nicht nur, dass Geweihte, Adel, Ritter und Gemeine nun einig standen, die Dinge aufzuklären, auch führten akribische Nachforschungen dazu, dass genau festgestellt werden konnte, wem wahrlich wie viele Steine des Sieges gebührten: Es blieb was war: Baron Kieran Albenbluth entschied das Ringen um die Grafenwürde für sich, doch der wahre Sieg war jener für uns alle, der Sieg der Wahrhaftigkeit gegen die Lüge.

WÜRDE UND BÜRDE DES SIEGERS

Die Grafschaft Großer Fluss hat somit einen neuen Herrn: Hochwohlgeboren Kieran Albenbluth von Windehag, Gemahl der hoch verehrten Baronin Wilimai von Windehag. Noch am Abend des letzten Turniertages krönte unser aller Königin den verdienten Recken zum Grafen und nahm seinen Lehnseid entgegen, wie auch sie ihm nach Albernischem Recht Treue und Schutz schwor. Mögen die Zwölfe seiner Regentschaft wohl gesonnen sein!

Die Grafschaft besteht 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, wogegen Windehag an der Küste an die Mark Windhag angrenzt und Fuxwalden im Hinterland liegt. Der neu erwählte Graf freute sich sichtlich gleich nach seinem Schwure mit Ihrer Königlichen Majestät seine Barone um sich versammeln zu können und auch mit ihnen den Lehnseid in einer bewegenden Zeremonie austauschen zu können, ein Triumph der Einigkeit und Stärke Albernias.

(mib)





FINSTERE EREIGNISSE AUF FEENQUELL

ANGRIFF GEGEN DIE GRUNDFESTE ALBERNIAS

Leider, wir müssen es zu unserem Bedauern berichten, waren nicht alle Gäste des Turniers auf Burg Feenquell in bester Absicht gekommen, noch waren sie alle wer sie zu sein schienen. Dunkle Wolken zogen über dem Turnier zusammen, als sich düstere Berichte mehrten, die viele der Angereisten mit sich brachten, von Mord, von Schändung, von Brigantentum. Dunkle Schatten fielen über uns alle, als ein Mord auf Feenquell selbst geschah, ähnlich jenen über die berichtet ward, wohl einem dunklen Rituale folgend.

Verdächtigungen wurden ausgestoßen, stammte der Tote doch aus den Nordmarken und schien doch seine Hand die Niamads zu beschuldigen. Selbst der heilige Turnierfrieden schien wie weggewischt, als Junker Annlir Crumhold mit Mord in seinen Augen den Hauptmann der Ritter der Krone Elron Fenwasian bedrängte und erst durch die Hände vieler gestoppt und die Hand Geweihter zu Sinnen gebracht werden konnte – worauf, und das sei ihm hoch anzusehen, der Fenwasian erneut gegen ihn in die Schranken trat und Rondra selbst über sie und ihren Kampf wachte.

Andere waren nicht so glücklich, doch wird aus Wissen nun Gerücht, waren die Garderitter der Königin zunehmend bemüht, dass nicht mehr ein jeder alles erfuhr, was geschah. Taten, die, das sei gesagt, auch Misstrauen gegen sie selbst schürten, schienen sie doch viel zu gut zu wissen, was es zu verbergen galt. So wurde Zwietracht ausgesät, und selbst zwischen diesen hohen Rittern entstanden Risse, als sie wohl einen, wenn nicht gar zwei weitere Morde vor den Augen auch dieses Schreibers hier verbargen.

Doch diese Angriffe auf das Leben Einzelner waren nicht das Schlimmste, so man

den Worten jener lauscht, die mehr sahen: Die Kapelle der Burg geschändet, der Grafenanwärter entführt, ein unheiliges Ritual in den Gewölben... gar grausig sind die Erzählungen über die Angriffe auf die Grundfeste Albernias: auf unsere Einigkeit, auf unseren Glauben in die Zwölfe und auf unser aller Leben. Wahrlich müssen wir berichten, dass bis zuletzt ein erneuter Anschlag auf das Leben des neuen Grafen befürchtet wurde, so dass manch einer aufatmete, als die Krone auf seinem Haupte ruhte.

(mib)

DIE WAHREN HINTERGRÜNDE

Die finsternen Ereignisse während des Königlichen Turniers auf Burg Feenquell schockieren weithin und weiterhin. Doch ungeklärt blieb bislang, was der Elenden Absicht war in ihrem schändlichen Tun. Selbst Ihre Hochwürden, die Inquisita Praiosmin Ehrwald, erfuhr bei ihrer Ankunft Tage nach dem Geschehen von der Krone kaum mehr, als dass alles vorbei sei – eine Erklärung, die ihr kaum zu genügen schien, tauchte doch die Aufforderung Schändliches gnadenlos ans Licht der Wahrheit zu zerren alsbald in einer ihrer flammenden Predigten auf. Wie könnte dieser arme Schreiberling also bei dergleichen Aufforderung anders, als somit seinen Lesern kundzutun, was Recherche und die vortrefflichen Kontakte der Fanfare zu Tage treten ließen:

Wir wissen heute, dass sich das Wort der Krone – es sei vorbei und geklärt – auf die Handlungen Weniger stützt. Da wären zum Beispiel, natürlich zusammen mit Freunden und Familie, Lyn Ni Niamad, von deren Hand einer der Täter, der schändliche Ghuno, gefällt wurde just bevor er sein gar rässliches Ritual beenden konnte, um welches es hier ging und Dero Ehrwürden

Thronwig, Ritter der Herrin Rondra, der mit Gebet und Feuer für die Vernichtung des Unheiligen sorgte, welches der elende Ghuno in die Gewölbe unter der schönen Burg Feenquell getragen hatte.

Doch weder sie noch er wussten der Hoheit Fragen zu beantworten, Fragen nach dem Wie und dem Warum. Dieses blieb Seiner Hochwürden Parinor Goldquell vom *Sacer Ordo Draconis* vorbehalten, ganz, wie es die Herrin Hesinde für ihre Geweihten vorgesehen hat. Der Präzeptor arbeitete all die Tage zusammen mit der Alchimistin Franka Dara von Falkenwacht an der Aufklärung der Vorfälle, am Ende sogar auf besonderen Wunsch unserer aller Königin, die, wie uns ein Geheimerat mitteilte, wohl mit Erfolg verlangt hatte, Antworten zu erhalten, bevor die Inquisita erscheinen würde. Wir hatten vor seiner Abreise die Gelegenheit mit ihm zu sprechen – oder sagen wir besser, seine Worte zu dokumentieren:

„*Quis, quid, ubi et quando*, mögen Fragen sein, die Euch interessieren, doch ist für den Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben die wichtigste Frage, wie stets, das *cur*, das warum, falls Euer Bosperano Euch verlässt. Grundsätzlich ist Eure *objectio*, dass meine *renunatio* Euch unzugänglich sei, nicht ganz unberechtigt – allein gilt, was in solch düstem Fall immer gilt:

Ita scientia classificatio est. Dieses Wissen ist also klassifiziert – diesmal umso mehr, als dass Königlicher Bann und die Klassifikation des Erzabtes des Westens darauf ruhen. Doch vermag ich Euch, dem aufgeschlossenen Wesen der allweisen Schlange zu Alveran eingedenk, Folgendes zu sagen, auf dass die Wacht der Zwölfgöttlichkeit nicht erlahme:

Legion waren die Ziele und Wege der ruchlosen Schergen.

Ad primum: Zwietracht und Missgunst, die steten Begleiter ihres verderbten Herren. Und dies durchaus mit Erfolg, wie ich





ergänzen möchte, denn Familie erhob sich gegen Familie, Ritter feindete Ritter an und fast stand Albernia gegen seine Gäste. Mag uns allen solche Niedertracht Lehre sein, die *ratio et sapientia* zu nutzen, welche – voller Gnade – die allwissende Herrin Hesinde uns schenkte, und auf das Wesen und die Ordnung der guten Götter zu vertrauen. Einem dunklen Schwelbrand gleich sollte sich dieser *ira inferior*, dieser unheilige Zorn, ausbreiten, sich wie ein Schatten über Land und Gemüt der Menschen legen und beides in die Verderbnis stürzen.

Ad secundum: Schlicht und trivial war *scopus*, der Tod so vieler Damen und Herren von adligem Geblüte wie möglich, wenn sie sich in blutgeiferndem Rausche mit Waffenmacht gegeneinander gewandt hätten und damit weitere Schwächung Albernias, ja der Zwölfeinigkeit.

Beides, auch zusammen, war jedoch bei Weitem nicht so perfide, wie das *scopus tertius*. Die *transformatorica*, ja genauer die *transmutatio*, wie sie auch die *ars magica* vermag, war der Ruchlosen mächtiger Schild, nur so entgingen sie uns zuerst. Doch nutzten sie nicht die *vim astralis*, Madas Gabe, wie der kundige Verwandler, sondern das Wirken schwärzerer, verderbterer Art von jenseits des Sternenhalls. Dem Kha'schen Mysterium sei Dank, brauchten sie zu diesem Behufe jedoch *foci et artefacti*; Ringe, allseits mächtige Schwurbänder, um etwas genauer zu sein, welches am Ende zugleich den Untergang der Verdammten besiegeln sollte,

denn identifizieren konnten wir die Schurken schließlich dank dieser und der Erkenntnis, die uns die göttliche Weberin, die Herrin Hesinde, selbst mächtige Wandlerin, schenkte.

Zu wandeln, sich selbst zu wandeln, die *transmutatio* des eigenen Körpers in einen fremden, das war das *scopus tertius*, ähnlich wie man es von der *translocatio* des *anima* der *druides* kennt. Reiner Wahnsinn und doch von Genie, denn wider Natur und Zwölfgöttliche Ordnung ist solch schändliches Hämmern an den Grundfesten Deres, ein schaurig-brillanter Griff nach der Grafenkrone, unter der – dann mehr als Mirhamionette – gar der Puppenspieler selbst hätte agieren können.

Allein war ihr finstres Streben zum Scheitern verurteilt, natürlich, da ohne die Weisheit der göttlichen Schlange, ohne das innere Verständnis, die freie Wahl, welche allesamt den Initiierten der Zwölfe gegeben – aber in seiner korrupten Bösartigkeit war der Plan brillant.

De hoc satis, doch genug davon, wie der Gelehrte sagt – denn damit dürfte alles erklärt sein. Möge die allweise Herrin Hesinde Eure Feder segnen und Euren Weg erleuchten.“

(mib/dsr)

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT IN ORBATAL

Im Zuge des kürzlich ausgetragenen Turniers zu Burg Feenquell wurde die Ba-

ronin von Orbatal, Samia ni Niamad, von ihrer eigenen Vergangenheit eingeholt. Wie uns aus gesicherter Quelle zugetragen wurde, fand eine Delegation von Turnierteilnehmern durch Zufall ein bisher unbekanntes Verließ auf dem Gutshof der Baronin, nahe der Stadt Orbatal.

Bedenkt man die jüngere Vergangenheit dieses Ortes und seines ehemaligen Besitzers, des ruchlosen Baldur von Sentenberg, der sich dem Namenlosen verschrieben hatte, stellt sich die Frage, welches düsteres Geheimnis dieses Verließ umgibt? Sind dort etwa Messen oder andere Rituale namenlosen Ursprungs abgehalten worden?

Angeblich sollen dort sogar Gebeine von Ermordeten gefunden worden sein. Bestätigt wird das durch die Tatsache, dass kurz nach der Abreise der Gesellschaft gen Feenquell einige Unbekannte auf dem Boronsanger bestattet worden sind. Besonders auffällig dabei ist eigentlich die Sorgfalt, mit der sich der eigens herbeigerufene Diener des Schweigsamen der Toten annahm. Die Grabhelfer wollen ihn mehr Segen als sonst sprechen gehört haben. Waren dies die Gebeine der unglücklichen Toten vom Gutshof?

Niemand auf dem Gut will irgendetwas davon bemerkt haben, sofern sie überhaupt zu einer Aussage zu bewegen waren. Im Interesse der geneigten Leserschaft werden wir natürlich alles daran setzen, weitere Einzelheiten in dieser mysteriösen Angelegenheit ans Licht zu bringen.

Inzwischen wissen wir zu berichten, dass die zuvor erwähnten Ereignisse die Aufmerksamkeit der Praioskirche auf sich gezogen haben. So zog Ende Peraine tatsächlich die Hohe Inquisita der Kirche des Herrn Praios, Hochwürden Praiosmin Ehrwald, zusammen mit Bannstrahlern und Sonnenlegionären in der Begleitung von Baronin Samia ni Niamad an Stadt Orbatal in Richtung Gutshof vorbei. Nun steht wohl zu vermuten, dass die Hintergründe zu dem gefundenen Verließ bald ans Licht der Öffentlichkeit gelangen werden.

Ardith Brouss, Berichterstatterin für die HAVENA-FANFARE im Abagund (iw)

SELTSAME EREIGNISSE IN ORBATAL FINDEN JÄHES ENDE

Wie schon in der letzten Ausgabe berichtet, trugen sich Anfang des Jahres 1029 BF seltene Ereignisse in Orbatal Stadt zu. Männer verschiedenster Herkunft und Profession wurden Opfer gar schauerlicher Mordtaten, die Büttelschaft unter der Leitung des Hauptmannes Ui Candrun konnte nur tatenlos zusehen. Selbst die harsche Kritik des Stadtmeisters Helme Thorbarson konnte

keinerlei Ergebnisse erzielen.

Doch wie es scheint, hat seitdem kein solcher Mord mehr stattgefunden. 'Zum Glück!' kann man da ja wohl nur sagen, denn einen Schuldigen gibt es bis heute nicht. Bleibt zu hoffen, dass der Täter nur ein herumstromernder Ausländer war, der inzwischen das Weite gesucht hat.

Ardith Brouss, Berichterstatterin für die HAVENA-FANFARE im Abagund (iw)





DUELL UM DAS BANNER ALBERNIAS

Am Rande des Turniers, welches just auf Burg Feenquell zu Ende gegangen ist, ereignete sich ein außergewöhnliches Duell, welches sicher in die Annalen Albernias eingehen wird.

Baron Bedwyr ui Niamad, Herr über Otterntal, konnte die Scharte ausmerzen, die sein älterer Bruder Enda ui Niamad während der Schlacht zu Crumolds Au der Familienehre der Niamads zugefügt hatte. Letzterer hatte sich, während die Schlacht am heftigsten tobte, nämlich durch die feindlichen Reihen geschlagen und das Albernische Banner, das er zuvor aus den toten Händen der Bannerträgerin der Königin gerissen haben musste, in die Reihen der Nordmärker getragen, und sich anschließend in deren Gefangenschaft ergeben.

In weiser Voraussicht hatte die Königin nun zur Turney nicht nur Albernier, sondern Vertreter aller Provinzen des Reiches geladen. So erschien denn auch eine Abteilung der Nordmärker, unter Führung des Ritters Valdur von der Schleiffenröchte. Sie brachten das Banner gar mit nach Feenquell, um es dort noch einmal zu erringen, diesmal aber in rondra-gefälligem Kampfe und nicht durch Verrat. Natürlich ließ der Baron von Otterntal es sich nicht nehmen, diese Herausforderung selbst anzutreten, obwohl die Königin zuerst ihren Ersten Ritter, Elron Fenwasian, für diese Aufgabe ausersehen hatte.

So kam es denn dazu, dass man sich eines Morgens zum Duell versammelte, noch bevor die Turneykämpfe begannen. Rondrian Aldinger, Rondra-Geweihter und Mitglied des ehrenwerten Ordens der Schwerter zu Gareth, stellte den Kampf unter den Segen der himmlischen Leuin, auf dass kein Lug und Trug den Sieg beeinflussen würde, hatte es doch schon während der Kämpfe auf dem Turnier mysteriöse Fälle von ungebührlich wütendem, gar rondraungefälligem Kampf ge-

geben. Dann, auf das Zeichen der Königin, begannen die Kämpfer ihren Tanz.

Was für einen Anblick die beiden boten! Weder der Otterntaler, noch der Herr von der Schleiffenröchte gaben auch nur einen Finger Boden preis. Laut krachten die Schwerter auf die Schilde, Funken stoben, als Klinge auf Klinge traf. Die Wucht, mit der Baron Bedwyr seine Familienehre wiederherzustellen versuchte, stand der Heftigkeit, mit der der Nordmärker Ritter das Wappen Albernias ehrenvoll zu erringen trachtete, in keinsten Weise nach. Pausenlos folgte Hieb auf Hieb, Parade auf Parade, hier hatten sich wahrlich zwei ebenbürtige Gegner gefunden.

Minute um Minute dro-schen die Kämpfer immer heftiger und heftiger aufeinander ein, einmal gelang es dem Herrn Valdur gar, den Otterntaler aus dem Kreise der Zuschauer hinaus zu drängen, doch dieser gab sich nicht geschlagen und vollführte die kühnsten Schwertstreiche - während er auf einer hölzernen Bank stand! Keiner gewann schnell die Oberhand, wenn auch schon jeder der beiden, kleinere Treffer hatte einstecken müssen. Es war ein Anblick, der den vielen anwesenden Schwertkämpfern Bewunderung abrang.

Doch am Ende kam es, wie die Göttin es wollte. Ein gezielt gesetzter Schlag von Baron ui Niamad verletzte den Gegner am Bein, während dieser jedoch gleichzeitig des Otterntalers Rüstung am Arm durchstach. Beide Kontrahenten, von den Anstrengungen des Kampfes gezeichnet, sanken gemeinsam zu Boden.

Atemlose Stille ergriff die Zuschauer - wer würde sich nun erheben, und somit Sieger sein?

Nach bangen Augenblicken, die sich wie Äonen zogen, stand endlich der Otterntaler Baron Bedwyr ui Niamad auf. Ermattet, die Stimme deutlich von Erschöpfung und Atemlosigkeit gezeichnet, lobte er die Ehrenhaftigkeit und Kampfeskraft seines Gegners und bat Heiler herbei, die sich dem bewusstlosen Kontrahenten annahmen. Die Begleiter des Herrn von der Schleiffenröchte erklärten ihrerseits ihre Anerkennung gegenüber einem so ehrenvollen Streiter, wie der Baron von Otterntal es sei und waren einverstanden mit dem Ausgang des Duells. Seine Gnaden Aldinger erklärte daraufhin den Baron von Otterntal zum Sieger.

Trotz seiner eigenen Verletzungen und Ermattung ließ Baron Bedwyr es sich nicht nehmen, das Banner Albernias, das ihm von dem Rondrageweihten überreicht wurde, persönlich an seine Königin Invher ni Bennain zu übergeben.

Ergreifend war die Szene, wie der verdiente Kämpfer vor ihrer Majestät kniete und sie ihm und seiner Familie ihr Wohlgefallen ausdrückte. Die Familie Niamad konnte an diesem Tag einen Schandfleck aus ihrer Geschichte wieder gut machen.

Lange noch war das Duell in aller Munde. Die Götter blickten wohlgefällig auf diesen Tag, an dem Albernier und Nordmärker ihren Streit in ehrenvoller Auseinandersetzung beilegen.

Larric Machaligh, Beobachter des Turniers auf Burg Feenquell (iw)

CRUMHOLD PLANT CRUCZBURG

Leichte Verwunderung, aber auch Anerkennung löste bei der Verleihung der Grafenwürde die neue Position des Junker Annlir Crumhold aus, welcher, als Streiter aus Weiden angereist, nun bei jenen stand, die Albenbluth ihre Treue





schworen. Wie wir erfahren durften, wurde er so dafür belohnt, dass er die beträchtlichen Erfolge der Weidener Streiter in die Waagschale des Kieran geworfen hatte und weiterhin, wahrlich bedeutender, sich zusammen mit seinen Gefährten fortwährend um Einigkeit zwischen den Reichen bemühte, so dass dieser Tag ein guter für alle unter den Zwölfen gemeinsam streitender werden sollte. Annlir wurde mit dem Bau einer Burg beauftragt, welche die Mark sichern soll. Dabei wurde uns zugetragen, dass seine Wege ihn kürzlich durch die Hochgebiete des Widerstands geführt hatten, so dass wir annehmen, dass er auch an die Bedürfnisse der Streiter im Untergrund denken wird, wie der Arodons, der Niamads, oder des Nirianseers. (mib)

NEUER TRÄGER FÜR DAS BANNER ALBERNIAS

Mit großer Freude begrüßt Albernia sein Banner zurück in der Heimat, welches der Baron zu Otterntal im Zwei-

kampf eroberte. (Wir berichten ausführlich in dieser Ausgabe.) Als neuen Träger des Banners bestellte Ihre Königliche Majestät Invher nach Ratschlag der Ritter ihrer Leibgarde den Ritter der Krone Cuanu ui Morfais, der Ihr seid Jahr und Tag ein zuverlässiger Schutz und Ratgeber ist (siehe auch den ausführlichen Bericht „Neuer Bannerträger des freien Albernias“). (mib)

VERLOBUNG AM RANDE DES TURNIERS

Neben der Spannung der Wettkämpfe und der ergreifenden Einsetzungszereemonie des neuen Grafen gibt es auch noch Romantisches vom Turnier zu Feenquell zu berichten. Eine Verlobung hat stattgefunden, die vielleicht doch noch weitere Kreise ziehen wird, bedeutet sie doch den Schulterschluß zweier ‚junger‘ Adelshäuser in den Reichen Albernias. Vor der Herdmutter Travia sollen in wenigen Wochen der junge Coilhéan ui Niamad und die schön Aylen

ni Llud getraut werden.

Da mag sich mancher fragen, wer die beiden Verlobten nun sein mögen, dem soll abgeholfen werden. Coilhéan ui Niamad ist der Adoptivsohn des Otterntaler Barons Bedwyr ui Niamad, der beim Turnier das albernische Banner im ehrenhaften Duell errang. Coilhéan selbst hat sich gerade in den letzten Wochen und Monden durch die Organisation der Landwehr und Ausbildung der heimatlichen Verteidiger, besonders in Orbatat bei seiner Tante Samia ni Niamad, hervorgetan. Die schöne Aylen, deren beneidenswerter Bräutigam der werthe junge Niamad nun ist, ist die Schwester der beiden Barone ui Llud, und trotz ihrer jungen Jahre schon eine geübte Kämpferin für Albernia. Bei den Wettbewerben hier auf dem Turnier tat sie sich besonders beim Bardenwettstreit hervor, bei dem ihre Konkurrenten sie nur mit Mühe vom ersten Platz verdrängen konnten.

Die Redaktion wünscht dem jungen Paar viel Glück und alles Gute für den bevorstehenden Bund!

Larric Machaligh, Beobachter des Turniers auf Burg Feenquell (iw)

DIE SCHRECKEN DES DELTAS

HAVENA/PERAINÉ 1029 BF. Die erlauchten und hochgestellten Gäste Ihrer Königlichen Majestät Invher Ni Bennain erfuhren bei ihrem Besuch in unserem Lande nicht nur die Gastfreundschaft auf Burg Feenquell, sie stellten sich nicht nur den Herausforderungen des Turniers, nein, ihre Taten führten sie auch ins legendäre Delta des Großen Flusses: Eine Welt voller Gefahren, wie sie leidvoll erfuhren.

So sei berichtet von den Taten und Erfahrungen des Albernischen Adels, der Gäste aus Weiden und selbst den Nordmarken – wobei letztere ihre eigenen Schlüsse zogen und doch weder das Land noch seine Schönheit verstanden, wie einer ihrer Ritter mit seinen Worten bewies: „Wer will diesen schrecklichen Sumpf schon haben?!“. Nun, darauf gibt es eine Antwort: Wir!

AUSBRUCH AUS DER MOORBURG

Zum Entsetzen der Autoritäten kam es kurz vor dem Turnier auf Burg Feenquell zu einem Massenausbruch aus der berühmten Moorburg, dem Ort den die Krone den schlimmsten Verbrechern vorbehält, auf dass jeder ihrer Tage Sühne sei. Offenbar mit Hilfe von außen und nicht ohne den Einsatz abscheulichster Magie entkamen diverse der schlimmsten Insassen.

Wie wir herausfanden, bildeten sie zumindest drei kleine Gruppen, die sich in den Sümpfen versteckten um dann auf Weisung ihres finsternen Befreiers nach Havena einzudringen, dort sein böses Werk zu unterstützen. Dazu kam es jedoch nie: Die Schändlichen wurden allesamt von Teilnehmern des Turniers aufgespürt

und hatten dem Gewitter aus blitzendem Stahl welches über sie hineinbrach nichts entgegen zu setzen, standen sie doch gegen die Eliten des königlichen und des kaiserlichen Rittertums. Wahrlich wohlgetan – und nicht ohne eigene Befriedigung, wie wir bei einem der Streiter hören durften, der kommentierte: „Wer so falsch singt, und dann noch ‚Räuber saufen Blut‘, der verdient nichts Besseres.“

Geheimnisumwitterter bleibt dagegen der Hintergrund des Ausbruchs und das ‚Wie?‘. Es steht zu vermuten, dass der geheimnisvolle Befreier eben einer der drei Niederträchtigen war, der sich dem Untergang verschrieben hat und die Zwölfgöttliche Ordnung auf dem Turniere angegriffen hat – doch bestätigen mag dies niemand und so steht zu fürchten, dass diese Tat nie ganz aufgeklärt wird. (mib)





DES HERRN EFFERDS KÜHLE FLUTEN

Wie uns kurz vor Redaktionsschluss berichtet wurde, geriet die hochgeborene Familie Niamad im Zuge des Grafenturniers nahe dem Schloss Feenquell plötzlich in höchste Gefahr. Es war der Otterntaler Baron selbst, der beim Überqueren einer Brücke aus heiterem Himmel von einem Tentakel ergriffen und aus dem Sattel gehoben wurde. Das Monster, welches von den anderen kurz darauf als Krakenmolch von sagenhafter Größe identifiziert werden konnte, zog sein Opfer blitzschnell zu sich in den Flussarm und beeilte sich, seine Beute eilends zu verschleppen.

Mutig habe sein Sohn Coil-héan den Berichten zufolge versucht, dem flüchtenden Krakenmolch im Wasser nachzujagen, doch scheiterte dieser Plan an der Geschwindigkeit, mit der das Untier sich entfernte. Daher wurde die Verfolgung am Flussufer aufgenommen. Dies war aber wohl mehr als schwierig, denn streckenweise soll die Uferzone äußerst schlammig und unwegsam gewesen sein.

Erst an einer Gabelung des Flusses wurde den Verfolgern klar, dass der Krakenmolch im Begriff war, sein Opfer ins offene Meer zu ziehen. Somit wäre eine Rettung unmöglich gewesen. Zudem war zu diesem Zeitpunkt bereits ungewiss, ob dem Mann in den Tentakeln überhaupt noch zu helfen war. Immer wieder zog der Molch sein Opfer unter Wasser und den Verfolgern war bereits aufgefallen, dass Seine Hochgeborenen nur noch leblos in den Greifarmen hing. Die Verfolger gaben sich die größte Mühe, den Fluss zu durchqueren, um den Krakenmolch nicht entkommen zu lassen, wobei sie immer noch hofften, den Baron retten zu können.

Schließlich aber musste der Krakenmolch über den Sandstrand seinen Weg ans Meer weiter fortsetzen. Dies verlangsamte seine Flucht derart, dass die Verfolger aufholen und dem Untier nach und nach immer stärker zusetzen konnten. So soll unter Einsatz ihrer aller Leben dem Molch der eine oder andere Tentakel ab-

geschlagen worden sein. Eine der Kämpferinnen, die wie sich mittlerweile herausstellte - niemand anderes als die Baronin von Orbatal, Samia ni Niamad, die Schwester des Barons, war, habe sich sogar auf den Kopf des Molches geschwungen und soll diesem von dort schließlich das



Ende bereitet haben. So konnte der Baron schließlich gerettet werden und der Weiterreise der Familie gen Havena stand schon bald nichts mehr im Wege.“ (ab)

WEICHT VOM WEGE NICHT

Zu Fuß oder Pferd auf festen Wegen, wie dem Knüppeldamm, flache Boote mit Stäben gelenkt oder Flusskähne auf den großen Wasseradern des Flussvaters – dies sind die einzigen sicheren Methoden das Delta des Großen Flusses zu bezwingen. Jeder andere Versuch mag Böse enden:

Moorlöcher; scheinbar harmlose Priele, welche den Unerfahrenen mit Gewalt ins Meer ziehen; Orientierungslosigkeit im weglosen Nebel, Irrlichter... selbst ohne seine Fauna ist das Delta bei Havena Gefahr genug. Als Warnungen ob der Tiere mögen weiterhin die Erfahrungen eines der Streiter des Turniers Ihrer Königlichen Majestät dienen, Finwaen Spichbrecher vom Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra, den wir zu einem Gespräch trafen.

„Weicht vom Wege nicht! Das ist es, was Eure Leser beherzigen sollten. Aber wenn man es doch tut, tun muss, etwa da

FÜHRUNG DES ORBATALER RAHJA- TEMPELS WECHSELT

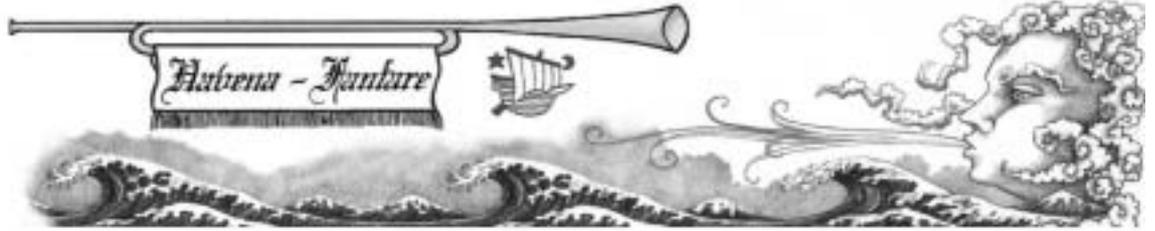
Wie uns kürzlich bekannt wurde, hat die Führung des Orbataler Rahja-Tempels gewechselt. Es heißt, die bisherige Vorsteherin, Hochwürden Morgane Tarfilasunya, habe sich auf eine Reise mit unbekanntem Ziel begeben. Es wird vermutet, dass sie andere Göttinnenhäuser, vielleicht sogar den Haupttempel der Rahja, aufsuchen wird. Bis sie wieder zurückkehrt, wird Ihro Gnaden Rozen Tarefsunya die Geschäft führen und dem Ewigen Fest vorstehen.

Eine Überraschung erlebte die neue Tempel-Vorsteherin gleich zur sehr ge-

lungenen Feier des Ereignisses, als sie weit gereiste Gäste begrüßen durfte: Zum einen erschien Hochwürden Talena, Vorsteherin des Tempels im besetzten Hanufer, um die Bande zwischen den Horten der Freude zu erneuern. Zum anderen stellte sich Menardeno di Barabiso vor, ein Kavalier der Kusliker Schule, welcher in Zukunft beiden Tempeln bei ihren Aufgaben im Spannungsfeld zwischen freiem Albernia und besetzten Landen unterstützen soll.

Ardith Brouss, Berichterstatterin für die Havena-Fanfare im Abagund (iw)





man so einen Verdammten zu verfolgen hat, dann macht Euch ein paar Dinge klar: Eine Rüstung bringt einen um, wenn sie einen nach unten zieht und keine zu haben bringt einen um, wenn man auf ein Rudel der Sumpfranzen trifft, wie es uns geschah. Feige Tiere, wenn alleine, doch

als Gruppe gefährlich, ganz besonders, wenn man im Morast feststeckt. Kurz, wenn Euch Hesinde nicht die Weisheit gibt, den Kampf gegen sie im Sumpf zu vermeiden, dann zeigt Stärke, wie es die Herrin Rondra befiehlt, letztlich werden sie fliehen. Das gilt leider nicht für ande-

re Kreaturen des Deltas, wie den Krakenmolch, der die Niamads verspeisen wollte; das Tier ist zu dumm dazu, wie sich ja auch in der Wahl seiner Beute zeigt, der alte Haudegen ist doch viel zu zäh.“

(mib)

NEUER BANNERTRÄGER DES FREIEN ALBERNIA

SCHLOSS FEENQUELL. Das freie Albernia hatte einen neuen Grafen zu feiern! Im Peraine 1029 BF hatte sich Kieran Albenbluth zu Windehag auf dem Turnier zu Schloss Feenquell als würdiger Anwärter auf den Grafentitel der neu geschaffenen Grafschaft Großer Fluss herausgestellt.

Jedoch war das Heer der Königin seit der Schlacht auf Crumolds Auen ohne Bannerträger. Baronin Ullwyn von und zu Hohenfels, langjährige und verdiente Streiterin und Bannerträgerin an der Seite ihrer königlichen Majestät Invher ni Bennain, war in dieser unglückseligen Metzerei auf den Feldern des südlichen Abagunds gefallen. Die Reihen der adeligen Streiter waren nach dem verlustreichen Verlauf des Widerstands gegen die nordmärkischen Besatzer ausgedünnt. So war es an den Rittern der Krone aus ihren

Reihen einen neuen Bannerträger zu wählen. Einige hätten gerne den Primus der Ritter, Elron Fenwasian, als Bannerträger gesehen. Dieser jedoch verzichtete auf diese Ehre, war ihm doch das Amt des Primus bereits Ehre genug und vielleicht auch eine Bürde in manchen dieser schweren Tage.

Ein treuer Streiter an des Primus Seite, der Ritter Cuanu ui Morfais, wurde darob fast einstimmig von den Rittern auserkoren das Banner des Königreiches in die Schlacht zu tragen. Ritter Cuanu war in fast allen Schlachten der letzten Götterläufe in vorderster Linie dabei gewesen, um Krone und Heimat zu verteidigen. Den Fall Winhalls an die Orks hatte er überlebt, die Schlacht von Hammer und Amboss, die Erstürmung Honingens durch die Nordmärker, als auch die Schlachten am Rodasch gegen Isoras

Söldlingsheer und die verheerende Niederlage auf Crumolds Au. Jüngst hatte er sich den Niamads aus Otterntal und Orbatall angeschlossen, nachdem das königliche Heer nach der Crumoldschlacht zerschlagen war. Nur wenige Monde vor dem Turnier um die Grafenwürde war Ritter Cuanu von der Königin zum Landedlen zu *Beinn air Uisge* erhoben worden, einem kleinen Gut gelegen in der Baronie Nordhag im Seenland. Wie man aus Nordhag vernehmen konnte, gab Baron Radek von Galyn das verwaiste Gut gerne aus der Hand, da es bereits seit einigen Jahren ohne einen Herren war.

Nun also wird ein Ritter der Krone das Banner mit den weißen Kronen auf blau in die Schlachten tragen, die uns die Herrin RONdra noch bringen wird. Auf das es im steten Wind des Beleman ewig wehen möge.

(ros)

SCHWERE KÄMPFE IN NIRIANSEE

Aus der Baronie Niriansee müssen wir leider von schwersten Kämpfen zwischen Freiheitskämpfern unter Baron Corvin und den von der Isora angeheuerten Söldnern berichten. Was anfangs nur ein Gerüchte schien, ist inzwischen durch den Ritter der Herrin Rondra Throndwig bestätigt: Es kam in der umkämpften Abagunder Baronie zu den blutigsten Auseinandersetzungen seit Jahr und Tag, mit furchtbaren Verlusten auf beiden Seiten, wobei die in Hanufer am Großen Fluss stationierten Nordmärker Truppen nicht beteiligt waren.

Es bleibt bislang unklar, ob eine Partei die Gefechte zu ihren Gunsten entscheiden konnte. Auch über den Verbleib des Barons Corvin von Niriansee ist nichts bekannt; sicher ist nur, dass keiner der sog. Bluthunde Isoras aus den Wäldern zurückkehrte

um die erhebliche Belohnung für seinen Kopf einzustreichen. Daraus jedoch das Ende des Almadischen Söldnertrupps abzuleiten, scheint aufgrund ihrer massiven Kampferfahrung verfrüht – zumal auch Gerüchte einer Massen-Desertion die Runde machen. Den Hintergrund für das ungewöhnlich weite Vordringen der Söldner konnten wir dagegen in Erfahrung bringen: Die Bluthunde nutzten die Gunst der Stunde das Versteck des Barons aufzuspüren, als dieser sichtbar werden musste, sowohl um in seinen Landen den Geweihten der Göttin zu treffen, wie auch die Baronin Kijeli von Traviarim, die in einem Scharmützel an der Nirianseer Grenze selbst in Kämpfe verstrickt worden sein soll.

(mib)





TOLLKÜHNER STREICH DER KNALLFÄUSTE

Von einem neuen tollkühnen Streich der Knallfäuste erzählt man sich zurzeit in den Tavernen der Honinger Lande. Angeblich sei es Kjaskar Knallfaust gelungen, sich in Verkleidung auf die Angbarer Warenschau zu schleichen und als Händler auszugeben. Als solcher machte er gute Geschäfte mit Fellen und Gewürzen, aber anstatt den Gewinn einzubehalten, kaufte er dafür guten Stahl. Stahl in Form von Äxten und Pfeilspitzen, die in der seit Jahr und Tag belagerten Burg Jannendoch dringend benötigt werden ...

Doch der schwerste Teil der Reise stand ihm noch bevor, denn wie sollte er die Ware durch das Feindesland bringen? Hierzu kursieren die wildesten Gerüchte, am wahrscheinlichsten erscheint, dass er in den Besitz eines Passierscheins von hoher Stelle gekommen ist. Und wie schon mehrmals zuvor, hat er auch den Belagerungsring um Jannendoch überwunden.

Für die Mordmärker Besitzer wirft sich damit einmal mehr die Frage auf, wie es den Knallfäusten immer wieder gelingt, ungesehen in die Burg hinein und wieder hinaus zu kommen. Schließlich dürfte die Belagerung auch die Verteidiger zermürbt haben und vielleicht können die Äxte der Vorbereitung eines Ausfalls dienen? (os)

Meisterinformationen: Der tolldreiste Schmuggel hat das Augenmerk erneut auf die mysteriöse Versorgung der Burg Jannendoch gelenkt und vielleicht schickt die eine oder andere Seite eine Abenteurergruppe aus, um das Rätsel zu lösen. Von albernischer Seite z.B. könnte ein Unterstützer den Verteidigern neue Vorräte und weitere Waffen zukommen lassen. Hier bietet sich insbesondere der Vogt zu Tommeldom als Auftraggeber an, der seinem Bruder regelmäßige Unterstützung zukommen lässt (siehe Bericht in derselben Ausgabe). Von Nordmärker Seite wird jetzt noch intensiver nach den geheimen Zugängen gesucht. Der Weg ist aber nicht ohne Grund bis heute unentdeckt geblieben, denn er beginnt im Farindel und lässt sich nicht ohne Erlaubnis eines Feenwesens begehen. Kjaskar, der vor seiner Ernennung zum Baron als Skalde durch die Lande zog, war es gelungen, eine Fee mit seinem Lautenspiel und Geschichten aus der Menschenwelt in den Bann zu ziehen. Wandelhaft und wankelmütig wie diese Wesen sind, mag ihm die Fee ihre Gunst jederzeit wieder entziehen, doch bislang hat er sie trefflich unterhalten. Sollte eine andere Heldengruppe auf die Fee treffen, wird sie sich etwas Ähnliches einfallen lassen müssen - denn mit Waffengewalt alleine lässt sich der Weg nicht bahnen. (os)

ERZVÖGEL HALTEN HAVENA IN ATEM

Lange Zeit war es um die seltsamen Erzvögel ruhig geworden, die vor Monaten in Havena beobachtet worden waren und die bei diesen Sichtungen für einige Unfälle gesorgt hatten (die HAVENA-FANFARE berichtete in ihrer letzten Ausgabe). Die aus den Redaktionsräumen gestohlene metallene Feder, die vermutlich von einem dieser Vögel stammt, fand sich leider nicht wieder an. Die Fanfare widerspricht hiermit jedoch energischst Gerüchten und Aussagen aus den Kreisen der Stadtwache, wonach die Redaktion einer Fälschung aufgesessen sei, und dass es sich bei der mysteriösen Feder um eine Nachbildung der Feder einer Ente aus simplen Eisen gehalten habe.

Nachforschungen über die *Efferds Träne*, das Schiff von dem die Erzvögel stammen sollen, verliefen ebenfalls im Sande. Der Name *Efferds Träne* für ein Schiff dieser Bauart taucht in den Aufzeichnungen des Efferd-Tempels und aller anderen überprüften nautischen Register nicht auf. Die Vermutung liegt nahe, dass es sich bei der *Efferds Träne* um ein Piratenschiff handelte, womöglich aus dem Windhag, das unter falschen Namen und falscher Flagge in Havena eingelaufen war. Unsere umtriebigen Schreiber gehen derzeit Berichten nach, wonach die so genannte *Efferds Träne* einem Gildenlandsegler mit Namen *Aves' Schwingen* ähneln soll, der vor Jahrzehnten nach Westen aufbrach und seitdem verschollen ist. Die aufwendige Gallionsfigur in Form eines Paradiesvogels spräche für diese Vermutung. Sachdienliche Hinweise nimmt die Redaktion entgegen.

Mithilfe der Havener Bürger scheint insbesondere geraten, da der HAVENA-FANFARE Berichte vorliegen, wonach im Stadtteil Marschen nahe des Hauses Marteniel die Leiche eines Mannes gefunden wurde, der offensichtlich von Vögeln zu Tode gehackt wurde. Über die Identität des Mannes ist nichts bekannt, die Umstände der Tat sind allerdings mysteriös; Obwohl der Körper über zugerichtet schien, hatte keiner der Anwohner auch nur das geringste von diesem Angriff gehört, keine Schrei - sei es von Mensch oder Tier!

Da dieser Vorfall mit erneuten Sichtungen der Erzvögel zusammenfällt, unter anderem über der Insel des Schweigensamen, muss davon ausgegangen werden, dass die Erzvögel eine größere Gefahr darstellen als bisher angenommen. Die Fanfare gemahnt zur Vorsicht! (jr)





WEITERE RÜCKSCHLÄGE FÜR DEN ROTEN BARON

WINHALL. Wie in der letzten Ausgabe dieses Journals berichtet wurde, ist es der Vögtin Laille von Niamor-Jasalin zum Ende des Jahres 1028 gelungen wieder die Oberhand über Neuwiallsburg im südwestlichen Winhall zu erringen. Neuwiallsburg ist umringt von Isoristenland und unwegsamer Natur. So stellte sich die bange Frage, ob es der Vögtin möglich sein würde, ihre neuen Eroberungen lange zu halten.

Nur spärlich erreichen uns Nachrichten aus dem fernen Winhall, deshalb war die Überraschung groß, als uns eine Meldung aus dem entfernten Nordosten des Königreichs in die Hände geriet, welche von weiteren Eroberungen der Neuwiallsburger Vögtin berichtete. Es ist Lailles Anhängerschaft im kalten Boron des Jahres 1029 gelungen, durch einen kühnen Handstreich in das Niamorer Hinterland vorzustoßen und dort Kon-

trolle über die Ortschaft Cablaidrim und deren Umland zu gewinnen. Bei dieser Unternehmung wurden die Kräfte der Vögtin offenbar durch Streiter der Familie Fenwasian unterstützt.

Auch Ende des Jahres 1029 befindet sich der Westen der Baronie Niamor immer noch in den Händen invhertreuer Kräfte. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis der schändliche Baron Muiradh von Niamor zu einem Gegenschlag rüsten wird. Bisher hat er die Eroberungszüge seiner ehemaligen Gattin tatenlos hingenommen. Dies mag vor allem an der widrigen Winter- und Frühlingswitterung gelegen haben. Doch nun naht der Sommer und es ist nicht anzunehmen, dass der schändliche Verbrecher Muiradh die erlittene Schmach noch länger unbeantwortet lassen wird.

(mb)

mit LEUIN UND FUCHS

BARONIE OTTERTAL - Rahja 1029 BF. Nur spärlich und bruchstückhaft drang die Kunde aus dem Abagund in die Havenaer Redaktionsstuben, dass etliche Landstriche der Baronie Ottertal nunmehr seit dem Rondramond 1029 BF wieder in al-bernischer Hand seien. Um nähere Kenntnisse darüber zu erhalten, schickte die Redaktion kurzerhand unsere Korrespondentin Raïke Branninger in das von Nordmärkern besetzte Lehen. Zu ihrem Leidwesen traf sie bei ihrer Suche weder auf ein Mitglied der Hauses Niamad, noch bekam sie jemanden der befreundeten Weggefährten der Familie zu Gesicht.

Dennoch war unserer Schreiberin wohl der Herr Phex hold und sie erhielt einen ausführlichen Bericht aus erster Hand in dem beschaulichen Völs am Waldsee von einer jungen und kräftigen Schmiedehilfin, welche bei der Befreiung des Junkertums Nehesdorf selbst dabei gewesen war. Raïke Branninger traf auf die junge Gissa Ballurat an jenem Ort in Völs, wo sie ihr Tagwerk verrichtete – der Esse von Meister Bims, dem Sohn des Xolgrim.

Raïke Branninger: Die Zwölfe zum Grube, werte Frau Ballurat. Hier...

Bims, Sohn des Xolgrim (*schiebt die Schreiberin behutsam zwei Schritte vom Amboss fort*): Geht mal ein wenig an die Seite! Hier fliegen gleich die Funken.

Raïke Branninger: Ohhh ...

Gissa Ballurat: Kommt lieber noch ein wenig her. Ihr wollt euch doch nicht das Kleid versengen.

R.B.: Habt Dank, Frau Ballurat. In solch einer Umgebung befrage ich normalerweise keine Augenzeugen.

G.B.: Dann lasst uns lieber einen kleinen Spaziergang durchs Dorf machen. Ich wollte eh gerade mein Mittagsmahl zu mir nehmen. Aber das kann ich auch draußen.

R.B.: Ja, hier ist es in der Tat angenehmer. Doch möchte ich sogleich in medias res gehen.

G.B.: Wohin wollt ihr? Gefällt euch Völs nicht?

R.B.: Ähh, doch. Ich meine... Berichtet mir doch einfach, wie es sich im letzten Rondra bei der Befreiung von Nehesdorf zugetragen hat.

G.B.: Na ja, das war ja nicht allein die Befreiung von dem Junkertum der Wohlgeborenen Frau Turaca. Unser Dorf war ja auch unter feindlicher Besatzung.

R.B.: Ach was!?

G.B.: Aber ja doch! Mit einem Dutzend Soldaten haben sie hier gehaust. Also nicht hier direkt im Dorf, aber etwas außerhalb unten am See auf dem Anwesen der Freifrau Selina Castos. Die war ja ebenso in der Wäldern verschwunden wir der alte Bed... also unser Herr Baron.

R.B.: In den Wäldern?

G.B.: Ja sicher! Angeblich sollen sie dort schon vor einiger Zeit Lager eingerichtet haben, in denen sie hausten, als der Nordmärker hier mit über zweihundert Soldaten einfiel und die ganze Baronie besetzte.

Weggelaufen sind die Niamads nicht. Dazu sind sie zu stolz und viel zu sehr dem Land verbunden. Man hörte dann aber oft von Überfällen aus dem Hinterhalt auf den Nachschub der Besatzer, wobei die Familie Niamad oder auch die Junkerin Turaca ihre Finger mit im Spiel gehabt haben sollen. Aber Genaueres kann ich euch da auch nicht sagen.

R.B.: Sind sie denn jetzt immer noch in den Wäldern?

G.B.: Also, die Familie des Barons ist jetzt hier auf dem Gut der Freifrau, wie unsere Herrin Selina Castos selbst auch. Allerdings sollen sich noch einige Gefährten oder Bedienstete der Baronsfamilie in den Waldlagern aufhalten und dort alles weiterführen. Man kann ja nie wissen! Und die Frau Junkerin Turaca ist auch wieder auf ihrem Anwesen in Nehesdorf.

R.B.: So ist also Völs am Waldsee und Nehesdorf wieder in albernischem Besitz?

G.B.: Jou! Und Seine Hochgeborenen Niamad sagt, dass dies nur ein Anfang gewesen sei. Bald würde er sich die Stadt und somit seine Residenz wieder holen und dann die Nordmärker ganz aus Ottertal rausschmeißen.





R.B.: Aber das geht doch nicht ohne Blutvergießen ab. Gab es denn blutige Kämpfe um die beiden befreiten Ortschaften?

G.B.: Also in Nehesdorf hat keiner geblutet und da gab es auch keine Kämpfe. Und der Kampf um Völs wurde hier im Ort selbst nicht geschlagen, sondern im Wald. Ich selbst war ja nicht dabei, aber ich hörte, dass die Hauptfrau der Ottertaler Hofgarde zur Verräterin geworden war – nur um der blinkenden Dukaten Willen! Angeblich hat sie das vor allen Augen verborgene Walddlager heimlich verlassen, um im Schutze der Dunkelheit hierher zu kommen. Hier verriet sie dem Nordmärker Kommandanten den geheimen Standort des Lagers und der ist der Gardistin dann mit seinen Soldaten in den Wald gefolgt. Dort muss es zu einem gnadenlosen Kampf gekommen sein, in dem alle Nordmärker zu Boron geschickt wurden. Einige Stundengläser später stand jedenfalls die Baroness Lyn ni Niamad mitsamt einigen Getreuen hoch zu Ross hier mitten im Dorf und verkündete, dass unser schönes Völs wieder frei sei. Mit ihr waren noch die Junkerin Aylen ni Llud und der Ritter der Krone Cuanu ui Morfais – sind eben Freunde des Hauses. Und ein anderer hochgeborener Gefährte der Baroness war auch dabei. Angeblich soll der aus Bochenat...nee, Nabochet oder so gekommen sein. Also jedenfalls von ganz weit her. Alle hatten sie leichte Verwundungen und Schrammen, aber ich konnte bei jedem so ein triumphierendes Leuchten in den Augen sehen. Meister Bims und ich waren ihnen ja ganz nah, als sie plötzlich ins Dorf kamen. Vor lauter Schreck habe ich noch den Schmiedehammer fallen lassen – genau auf Meister Bims' Fuß. Na der hat vielleicht 'nen Tanz gemacht!

R.B.: Und seitdem ist Völs also wieder in albernischer Hand?! Gab es denn keine Vergeltungsmaßnahmen seitens der Nordmärker?

G.B.: Ihr meint also, dass die wieder hierher kommen und das Dorf angreifen? Nee, nee, da hat Seine Hochgeborenen schon vorgesorgt. Der hat seitdem überall Kundschafter und Späher, die jeden Schritt der Besetzer beobachten. Ein Überraschungsangriff käme also gar nicht in Frage.

R.B.: Aber womit will sich denn der Baron ui Niamad zur Wehr setzen. Hat er denn eigene Soldaten oder gar Ritter?

G.B. grinst: Das möchte ich meinen! (*grinst noch mehr*) Naja, der Herr Baron hat ja auch gute Freunde wie zum Beispiel den jungen Herrn Baron Reto Helman von Lyngwyn. Seine Hochgeborenen Helman brachte dereinst im letzten Rondra einige Abilachter

Reiter mit hierher zum Anwesen der Freifrau. Wie ich hörte, waren es Veteranen, die dieses Schlachten in Crumold überlebt haben. Dazu hatte er noch neue, kampffähige Burschen rekrutiert und die reiten jetzt wieder unter dem alten Banner der albernischen Abilachter. Den ganzen letzten Winter sind die Herren Barone ui Niamad und Helman zudem durch die Lande geritten und haben kampfbereite Mannen und Frauen ausgesucht, die sie für fähig halten sich in die Reihen der *Neuen Abilachter Reiterei* einzugliedern. Dass sie noch in vielen Dingen geschult werden müssen, dürfte euch ja klar sein.

R.B. lächelt jetzt ebenfalls: Für eine Schmiedegehilfin seid ihr aber über viele Dinge sehr gut unterrichtet!

G.B. verschämt: So viel weiß ich gar nicht. Ich sperre nur immer Augen und Ohren auf.

R.B.: Liebe Frau Ballurat, das alles wird unsere Leserschaft sicherlich sehr interessieren. Vor allem, dass es noch immer die Abilachter Reiter gibt! Aber ihr sagtet, dass auch Nehesdorf wieder frei kam. Und das alle ohne einen Schwertstreich?

G.B. Nun, ein Streich war es schon, aber

ein Phexensstreich! Nachdem Völs nun wieder in unserer Hand war, gebot seine Hochgeborenen, dass es nun langsam an der Zeit wäre, auch die Heimat der Junkerin Turaca zurückzuerobern. Doch war ihm bewusst, dass er niemals genug kampffähige Leute zusammen bekäme, um gestandene Soldaten aus Nordmärker Landen anzugreifen. Streiter, welche im Kampfe geübt waren, hatte er seinerzeit zwar nicht in ausreichender Zahl, aber Rüstungen und Waffen!

R.B.: Hatte er die etwa bei einem dieser Überfälle ...?

G.B.: Aber nicht doch, Frau Branninger! Erinnert ihr euch an den brutalen Überfall der Nordmärker im Sommer 1028 auf die Stadt Ottertal?

R.B.: Selbstverständlich! Ich selbst habe darüber in unserer Gazette berichtet. Soweit ich mich erinnere war der Sieg der Ottertaler dem Eingreifen eines Magus' zu verdanken. Er hieß... Froschfell, nein Fuchs...Fuxfell natürlich! Hesindian Fuxfell! Damals stand er dem Hause Stepahan sehr nahe -, hörte ich zumindest.

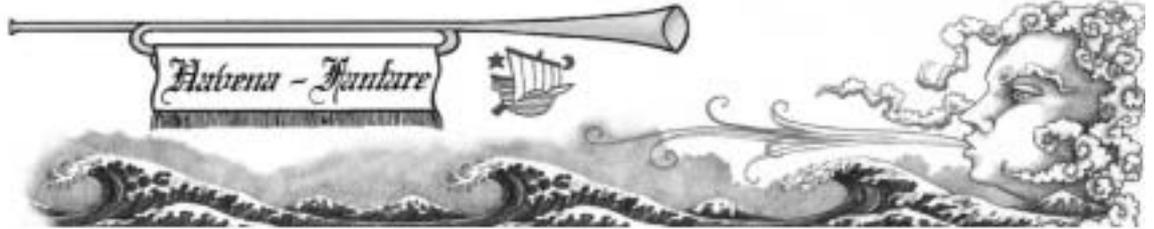
G.B. zuckt mit den Schultern: Das mag sein.

NORDMARKEN SIND NICHT IN DER LAGE, SICHERHEIT ZU GEWÄHREN

Offensichtlich zwischen die Fronten geriet ein Gewürzhändler aus dem Lieblichen Feld, der auf der Reise nach Elenvina überfallen und mitsamt der ihn begleitenden zwei Söldner getötet wurde. Von der mitgeführten Ware des Händlers fehlt offenbar jede Spur. DER HAVENA-FANFARE liegt jedenfalls ein entsprechender Augenzeugenbericht des Bauern Stipen Drescher vor:

„Ja, wenn ich es euch doch sage, der Wagen war umgestürzt und dahinter lagen die Leichen zweier Schlagetots, Mann und Weibsbild, so mit Leder und Kette bekleidet, die Frau hatte noch einen zerbrochenen Säbel neben sich. Aber sonst nichts wertvolles mehr, habe alles durchsucht. Aber üble Wunden hatten die, das war kein sauberer Schnitt mit dem Messer, eher wie wenn wir im Bürgerkrieg mit unseren Äxten und Sensen zugeschlagen haben. Da hab ich nämlich auch gekämpft, nicht dass ich nur ein einfacher Bauer wäre. Und alles war verwüstet, so als hätte ein kleiner Sturm dort getobt, selbst nen Ginsterbusch hat es entwurzelt. Den dritten - bestimmt ein Händler, so ein eitler Geck aus dem Süden - den haben wir dann im nahen Wald gefunden. Hatte aber auch nichts wertvolles mehr auf sich. Habe ich auch schon alles der Garde gemeldet, bin ja ein anständiger Bauer!“ (os)





Jedenfalls zogen sie den toten Nordmärkern damals die Rüstungen vom Leib und bestatteten sie erst dann. Die schweren Rüstungen und Waffen bewahrten die Niamads jedoch wohl-

weislich auf – bis dann der Herr Baron im vergangenen Rondramond verfügte, dass man sie wieder herausholen möge und etlichen mutigen Bauern, Hirten und Handwerkern aus der Umgebung anziehen soll. All dem nunmehr wohl gerüsteten einfachen Volk drückte er noch ein Schwert in die Hand und stellte die vermeintliche



Ritterschar in mehreren kleinen Gruppen nächstens um das Hauptquartier der Nehedorfer Besetzer, nachdem er Wachwechsel und eventuelle Patrouillen ausgekundschaftet hatte. Ich selbst hatte auch so ein Blechgerüst an und ich kann euch sagen, dass ich den Zwölfen danke, als ich es wieder ablegen konnte. So standen wir nun mitten in der Nacht im weiten Rund um das Turaca-Anwesen in

Nehesdorf, auf dass die Besetzer glauben mochten, dass sie weiträumig von einer Übermacht an ritterlichem Kriegsvolk umstellt seien.

Einzig Dero Hochgeboren ui Niamad und

Helman selbst, sowie die Frau Junkerin zeigten sich offen am Tor des Gutshofes und der Ottertaler Baron rief den Kommandanten aus dem Bett. Und ich glaube mich entsinnen zu können, dass ich auf den Zügen unseres Barons ein boshafte Lächeln entdecken konnte. Der Kommandant, ein Ritter mit Namen Ingban

von Krotenua trat bald darauf heraus und erhielt von Seiner Hochgeborenen ein recht knapp bemessenes Ultimatum, auf dass er sich in kürzester Zeit mit seinem Gefolge aus dem Staube machen solle. Zudem verspottete er den Nordmärker Kommandanten in einer Art und Weise, die wohl uns allen unter unseren Helmen ein belustigtes Grinsen auf die Lippen zauberte.

Jedoch wäre des Barons Phexensstück um ein Haar gescheitert, als einige meiner Mitstreiter anscheinend die Beinkleider voll hatten. Ich sah schemenhaft, wie eine junge Hirtin keine dreißig Schritt neben mir auf einmal furchtbar zu zittern begann. Ein anderer in meiner unmittelbaren Nähe stank plötzlich bestialisch aus seiner Rüstung heraus. Doch bemerkten die Nordmärker nicht den einfachen Landmann unter dem vielen Blech, sondern hielten uns für wahre Ritter. Es gab dann im Gutshof noch einigen Wortwechsel zwischen Seiner Hochgeborenen und dem Ritter von Krotenua, doch letztendlich kam alsbald Bewegung auf dem Turaca-Anwesen auf. Sie rafften ihre Siebensachen und nicht viel später trotteten die Besetzer von dannen!

R.B.: Fürwahr, welch ein Phexensstück! Und seitdem sind sie nicht wiedergekommen?

G.B. Nö! Mir kam zu Ohren, dass auch die Wohlgeborene Frau Turaca etliche Erkunder ständig losschickt, auf dass kein Nordmärker unbemerkt auch nur fünfzehn Meilen an Nehesdorf herankommt.

R.B.: Werte Frau Ballurat, ich werde eure Worte der verehrten Leserschaft so wiedergeben, wie ich sie von euch vernahm. Ich danke im Namen der Redaktion für euren ausführlichen Bericht. *Raike Branninger (gm)*

AUS DEN NORDMÄRKER NACHRICHTEN: TURNIER AUF BURG FEENQUELL

Zu Burg Feenquell bei Havena gab die abtrünnige Königin Invher ni Bennain eine Turney. Die abtrünnige albernische Königin musste einen neuen Herrn bestimmen für die Grafschaft Großer Fluss. Eine kleine Gruppe wackerer Untertanen

seiner Hoheit und seiner Grafen, reiste nun gespannt zu diesem Turnier. Mochte es der Wagemut oder die Verlockung eines hochwohlgeborenen Titels sein, ein jeder hatte seine

eigenen Gründe dem Ruf zu folgen.

Jüngst kehrten diese Reisenden zurück, überraschenderweise wohlbehalten, doch um manches Erlebnis und Erfahrung reicher. Der Baron von Tandosch, Vogt in den Landen der Fürstin Isora, Irian von Tandosch und der herzogliche Bote,

Ritter Godegar von Harthals kamen nach Elenvina um seiner Hoheit persönlich zu berichten. Seine Hoheit beliebte die beiden Recken unter Anwesenheit seiner Hochwürden Jorgast von Bollharschen-Schleiffenröchte zu empfangen. So erfuhren auch die Nordmärker Nachrichten manch ein Detail dieses Berichtes. Freilich, über die großen adelspolitischen Geheimnisse vermag der Autor keine Worte zu verlieren, aber doch über manche Begebenheit auf dem Turnier.

Doch zunächst die Anreise. Invher ni Bennain hatte ihren Gästen freies Geleit zugesagt. Der Turnierfrieden sollte für all jene Recken gelten, die sich auf den Turnier mit den Besten ihrer Getreuen zu messen gedachten und ward all ihren

Irdische Einleitung:

Der folgende Bericht steht in dieser Form selbstverständlich nicht in der HAVENA-FANFARE, wurde dem BELEMAN aber freundlicherweise von Max Rother zur Verfügung gestellt, um die Sicht der „andren Seite“ besser zu beleuchten - soll der Konflikt in Albernia doch nicht als simpel Gut gegen Böse dargestellt werden.

Ein großer Dank gilt den Veranstaltern des AlberniaCon 2006, auf dem die Ereignisse stattgefunden haben.

Der ausführliche Bericht an den Herzog steht unter <http://de.geocities.com/mornicala/Neuigkeiten.htm> und www.tandosch.de zum Download zur Verfügung





Anhängern und Gefolgsleuten aufgetragen. Schließlich fanden sich einige wagemutige Streiter aus den Nordmarken zusammen und reisten zunächst zur Ordenfeste des Ordens vom heiligen Zorne Rondras, um von Geweihten und Laienbrüder durch die ungestaltlichen Lande geleitet zu werden. Die Barone von Tandosch und Firnholz, eine Edle von Bilgraten, zwei Ritter aus dem Hause Schleiffenröchte und ein wohlgeborener Herr von Harthals. Doch hatte man die Lande über welche Fürstin Isora gebietet noch nicht verlassen, die umstrittenen Regionen noch nicht erreicht, da wurden die Getreuen des Herzogs schon Opfer eines hinterhältigen Überfalls. Denn Otterntal galt als zwar dem Kaisereich Untertan und Herrin der Lande eine Schwester der Baronien von Nablafurt, die für ihre Strenge bekannt ist, doch ruhig scheint es dort noch lange nicht. Angeblich würde man Kaiserliche und Fürstliche für besonders blutige Mordtaten schuldig zeichnen und sich nun auf das Recht der Gegenwehr berufend, zogen einige eifrige Bäuerlein mit ihren Bogen aus, um sich als Wegelagerer zu versuchen. Der Vorwand war zwar nicht erfunden, doch die Beschuldigten freilich unschuldig. Im Späteren sollte sich das grausige Geheimnis noch lüften. Zwei Höfe, ein großer und ein kleiner, wurden des Nachts von Schergen überfallen und ihre Bewohner zu Boron gesandt. Nur ein kleines verschüchtertes Mädchen, das sich in einer Vorratskammer verborgen gehalten hatte, konnte befreit werden.

Nachdem man auch diese Hürde überwunden gelangte man schließlich nach Orbatat. Vorsichtig musste man nun sein, denn nicht nur Leib und Leben galt es hier zu verteidigen, auch manch andere kostbare Kleinodien. Auf Ratschluss ihrer kaiserlichen Majestät geleiteten die beiden Ritter von Schleiffenröchte das Banner des Königreiches Albernien nach Burg Feenquell. Auf der Schlacht bei Crumolds Auen erbeutet, versprach die junge Kaiserin in ihrer jugendlichen Gnade das „Stück Stoff“ ihrer Tante zurück zu ge-

ben. Viele waren die Argumente und Worte die gewechselt werden mussten, ehe ihre Durchlaucht Isora bereit war dem nachzukommen und das Banner herauszugeben. Doch nicht einfach zurückgegeben werden sollte es, ein Gottesurteil sollte darüber befinden.

Auf Burg Feenquell war der Empfang dann wesentlich gastlicher, denn wenn auch manch einer anderes befürchtete, so hielt sich Invher ni Bennain tatsächlich an den von ihr ausgerufenen Turnierfrieden und gemahnte ihre Getreuen auf deutlichste sich ebenfalls daran zu halten. Im Gestech, Gestampfe, Bogeschießen, der Kampf mit Schild und Schwert oder dem Bidehänder galt es sich zu messen. Wenn die Gruppe aus dem Herzogtum zahlenmäßig kaum relevant war, so erlangte sie doch das eine oder andere vortreffliche Ergebnis. Auch im Bardenwettbewerb und der Kunst des Debattierens galt es sich zu vergleichen.

Doch bald schon wurde Zusammenkunft von düsteren Begebenheiten überschattet. Ein Mord hatte sich zunächst zugetragen. Der kaiserliche Gesandte Hartuwal wurde ermordet aufgefunden. Der Verdacht viel zunächst, nicht einmal ganz zu Unrecht auf das abtrünnige Haus Niamda.

Nach einem komplizierten Verfahren sollte über die gewonnenen Disziplinen der neue Graf bestimmt werden. Auch um das Kronenbanner sollten letztlich gestritten werden. Für das Kaiserreich trat ein der Ritter Voltan von Schleiffenröchte, für Invher ni Bennain tritt der vormalige Baron Otterntals Bedwyr ui Niamad. Keine Gnade empfanden die beiden Recken für einander, war doch ob des Mordes an Hartuwal von Schleiffenröchte ein erbitterter Streit zwischen den Kombattanten ausgebrochen. In einem überaus hart geführten, trotz allem jedoch rundergefügigen Duell unterlag letzten Endes der Ritter von Schleiffenröchte, womit das albernische Banner wieder den Weg zurück in seine angestammte Heimat fand.

Der Mord am kaiserlichen Gesandten sollte nicht die einzige Untat bleiben. Es folgten weitere Morde sowie Angriffe auf die Teilnehmer der Turney. Sogar ein Geweihter des Praios wurde in seiner Kapelle niedergeschlagen. Wie sich herausstellen sollte, nutzte der verstößene Sohn des Niamads, Ghuno mit zwei seiner Verbündeten und einigen Schergen, die Zusammenkunft für seine unheiligen Rituale.

Fast mochte man seine Intrigen gegen das Hause Bennain gut heißen, ginge es dabei nicht mit dem Namenlosen zu. Erst im letzten Moment gelang es, das finstere Ritual zu verhindern, bei dem der neugekürte Graf dem Namenlosen geopfert werden sollte. Die Vollendung des Rituals hätte ungeahnte Schrecken heraufbeschworen. Schließlich wurde Ghuno von seiner eigenen Schwester verdienterweise gerichtet. Möglich wurde der Sieg, da alle Anwesenden die vorhandenen Streitigkeiten außer Acht ließen und gemeinsam wider die Diener des Namenlosen stritten. Fast schon grotesk mutete es dabei an, dass die albernische Königin einem Vogt Isoras – je nach Sicht der Dinge – eine Anweisung erteilte oder um einen Gefallen bat und der Vogt diesem auch nachkam.

Mit großen Bedenken und Interesse hatte seine Hoheit dem Bericht gelauscht und gab letztlich für seine Untertanen und Vasallen die Anweisung heraus, dass man den geflohenen Jüngern des Scheusals Ghuno, Eladan von Rabenmund zu Gemhar und dem Edlen Sean Stephan keine Höflichkeit entgegenbrächte und ihnen so man ihrer Ansicht würde, habhaft wird. Denn wenn man auch mit dem Hause Bennain verfeindet ist, so gilt es im Zweifelsfall gemeinsam gegen die Jünger des Namenlosen zu stehen.

*Sandrad Algerein
Murak Rotschopf*

(mr, saa)



Januar 2008

Fantare



WIEDERAUFBAU SCHREITET VORAN

HARBEN / GRANGOR. Der Wiederaufbau unserer geliebten Provinzhauptstadt nach den Zerstörungen während der Pöbelherrschaft der Piraten, der monatelangen Belagerung und letztlich der glorreichen Rückeroberung durch die vereinigten Truppen Windhags und Grangoriens schreitet zügig voran. Die seelischen Narben der Bevölkerung dagegen scheinen nur langsam zu heilen.

Allen Ortes sieht man dieser Tage Handwerker aus Grangor, Windhag, ja sogar aus Albernia und Nordmarken an zerstörten Gebäuden, niedergerissenen Mauern und aufgebrochenen Straßen arbeiten. Die Festungsstadt gleicht einem Bienenstock, überall hört man Hämmern, Sägen und das gelegentliche Fluchen von Arbeitern - unter anderem der vielen im Schnellverfahren verurteilten Aufständischen, die vergleichsweise geringe Schuld auf sich geladen hatten. Viele andere Mörder, Rädelsführer und Piraten baumeln jedoch noch im Militärhafen und vor dem Grafenpalast an unzähligen provisorischen Galgen, auch wenn es von Monat zu Monat weniger Hinrichtungen werden.

Die letzte größere Hinrichtung fand statt nachdem zunächst unentdeckt gebliebene Auführer bei den Wiederaufbaumaßnahmen in der Oberstadt Baugerüste zum Einsturz gebracht hatten und so ein gutes Dutzend Tagelöhner und eine hochrangige grangorische Offizierin schwer verletzt hatten. Die Stadtwache reagierte schnell und konnte innerhalb weniger Stunden die verantwortlichen Saboteure dingfest machen und noch in derselben Nacht hinrichten. Die infame Behauptung mancher, der Einsturz des Gerüsts sei nur ein bedauerlicher Unfall gewesen und Stadtvögtin Ismena von

Streitebeck habe bei Suche nach Verrätern überreagiert und Unschuldige verurteilt, muss an dieser Stelle energisch bestritten werden. Die Geweihtenschaft des Praios war zu jedem Schritte an der Wahrheitsfindung beteiligt, und so sollte auch dem Uneinsichtigsten klar werden, dass hier lediglich der Gerechtigkeit genüge getan wurde.

Außerdem sollte nicht vergessen werden, dass Burggraf Kühnbrecht von Grötz großzügige Amnestien für in den Dienst der Piraten gezwungene Matrosen und Handwerker erlassen hat, sodass keineswegs von einem generellen Misstrauen der Obrigkeit gegenüber der Windhager Bevölkerung gesprochen werden kann.

Bei einem anderen Zwischenfall zum Beispiel stellte sich auch rasch heraus, dass tatsächlich nur ein Unfall geschehen war. An der Grenze zum Militärhafen war der baufällige Oldeborsturm zusammengebrochen und hatte mehrere Windhager Offiziere unter sich begraben, die den Turm gerade inspizierten. Grund für die Untersuchung waren Berichte über einen angeblichen Tunnel der in das Höhlenlabyrinth führen sollte, das viele abergläubische Harbener unter unserer Stadt vermuten, und aus dem laut Handwerkern ein unheimliches Klagen dringen sollte. Schnell zeigten die Untersuchungen dass weder an den Geräuschen noch am Einsturz irgendetwas Übernatürliches war, sondern dass hier lediglich der durch das Mauerwerk pfeifende Beleman in Zusammenarbeit mit den Folgen eines schweren Rotzentreffers während der Belagerung verantwortlich war.

Diese schlimmen Vorfälle ausgenommen, gibt es jedoch wenige Probleme bei der Beseitigung der Spuren der Piratenherrschaft. Insbesondere die Oberstadt

zeigt sich schon wieder von ihrer besten Seite, woran einige neue in Rekordzeit errichtete Unterkünfte horasischer Offiziere im für Harben ungewöhnlich verspielten Grangorer Stil nicht ganz uneteiligt sein dürften.

Von den Baumaßnahmen im Harbener Kriegshafen dringt hingegen nur wenig aus dem abgesperrten Bereich. Was man von der Siegesbrücke aus an Blicken erhaschen kann, scheint der Reißbrettcharakter des Militärhafens so gut wie wieder hergestellt. Berichten aus der Hafenverwaltung legen zudem den Schluss nahe, dass die berühmten Befestigungsanlagen weiter ausgebaut werden sollen. Wir dürfen also noch lange damit rechnen, das beständige Hämmern und Werken der Arbeiter in den Gassen Harbens zu vernehmen. (jr)

KRÖNUNG DES MARKGRAFEN VERZÖGERT sich

Während die Baumaßnahmen in der Stadt deutliche Fortschritte zeigen, hat die Krönung von Cusimo von Garlischgrötz zum Markgrafen von Windhag noch immer nicht stattfinden können. Die angespannte Lage im yaquirischen Königreich verhindere vorerst die Anreise des Markgrafen zur Krönung, hieß es dazu aus Grangor. Dem Vernehmen nach bedauert es der grangorische Herzog zutiefst, bisher nicht den Traditionen der Stadt habe folgen zu können. Der Grafenpalast zu Harben zeigte sich aber optimistisch, schon möglichst bald die überlieferte Zeremonie durchführen zu können. (jr)



TROLLE in WINDHAGS NORDEN?!

WINDHAG, BARONIE RONDBIRGE. Auf den langen und erst nach dem Frühjahr wieder gut gangbaren Wegen und Pfaden des Windhag gelangten im Frühsommer Gerüchte über das Auftauchen von Trollen in Windhags Norden nach Harben. Bald wurde vermutet, der allzu harte Winter habe die Schrate aus ihren versteckten Höhlen ins Tiefland getrieben. Doch hat man je schon von Trollen im Windhag gehört? Tatsächlich gibt es kaum Berichte oder gar Spuren dieser mit den Riesen verwandten Wesen im Windhag.

Grund genug für uns, sofort unseren Korrespondenten Gwyn Osgurson loszuschicken um für unsere geschätzten Leser nachzuforschen. Hier sein Bericht:

Mit dem Schiff reiste ich von Harben nach Kellun und begab mich von dort in die kaum mit Wegen erschlossene windhagsche Wildnis. Knapp eine Woche wanderte ich von Gehöft zu Gehöft, von Dorf zu Dorf. Immer den teils sehr widersprüchlichen Gerüchten und Hinweisen der Einwohner nach, die die Trolle gesehen haben wollten. Unsere geschätzten Leser will ich nicht mit Details langweilen. Nach rund sechs Praiosläufen verdichteten sich die Hinweise. Alles deutete auf einen einzelnen Troll hin, der offenbar aus dem Gebirge gekommen und recht zielstrebig gen Gut Gürtzenklau in der Baronie Rondbirge gestrebt war.

Dies schien nun der Kern der Gerüchte zu sein, die mich bewegten, aus Harben aufzubrechen. Einerseits etwas enttäuscht, doch auch wieder froh, die erschreckenden Gerüchte als falsch entlarvt zu haben, ließ ich mich in

die kleine Siedlung Gürtzenklau führen. Doch von einem Troll war weit und breit nichts mehr zu sehen. Wie ich später erfuhr, war das Wesen bereits seit über zwei Wochen wieder in der Wildnis verschwunden.

Die zunächst misstrauischen Bauern wurden jedoch zugänglicher und beschrieben das Wesen und die Vorgänge schließlich sehr genau. Fast fünf Schritt groß sei der Schrat gewesen, mit braunen Bärenfellen bekleidet und einer gewaltigen hölzernen Keule bewaffnet. Eines Morgens sei der Troll aus dem Nebel getreten und habe mit einer brummig-tiefen Stimme die Magd eines Einsiedelhofs in der Nähe angesprochen und erschreckt. Die Hofbewohner befürchteten das Schlimmste und flohen zum Gut des Junkers von Quellenbruch. Der eilte mit seinem Sohn, seinem Waffenmeister und einigen Bewaffneten dem Troll furchtlos und verteidigungsbereit entgegen. Nur wenig entfernt vom Gut trafen sie das riesenhafte Wesen an. Zur Überraschung des Junkers war der vermeintliche Unhold jedoch sehr friedlich! Er legte brummend seine Keule ab und wiederholte mit sorgenvollem Gesicht stets dieselben Worte, offensichtlich eine Frage, doch keiner konnte die Worte verstehen. Dabei deutete er auch immer in Richtung auf das Gut. Der Junker entschloss sich schließlich, den Troll dorthin zu führen.

Nun muss man noch wissen, dass der Junker in einem Turm wohnt, dessen Grundmauern gewaltige dunkle Felsblöcke sind. Die Bauern erzählen sich, dass dieser Bau einst zu einer Trollburg gehört hat (weshalb sie ihn

auch Trollturm nennen). Wie unseren Lesern sicher bekannt ist, gibt es im Windhag aber nur den weichen Kreidefels, was diese Mauern umso erstaunlicher macht. Ich kann bestätigen, dass sie aus keinem Fels sind, den ich im Windhag jemals gesehen habe.

Als nun der Troll des Turm ansichtig wurde, habe ich zum ersten Mal sein Gesicht aufgehtelt und er habe deutlich vernehmbar den Namen *Aurentian* genannt. Wie man mir sagte, gab es einen in der Magie bewanderten Vorfahren des Junkers mit diesem Namen, der jedoch vor nun fast 65 Jahren in den Windhagbergen verschwunden war. Irgendwie gelang es seiner Wohlgeborenen schließlich, dem Troll dies klar zu machen. Daraufhin habe der Schrat nur ein enttäuscht klingendes Stöhnen hören lassen und sei mehrmals andächtig, die Steine genau mustern, um den Wohnturm gegangen. Schließlich habe er seine Keule geschultert, wie grüßend die Hand gehoben und sei in Richtung des Fuxwaldes in der gleichnamigen Baronie verschwunden.

Was der Troll vorhatte oder letztlich gesucht hat, konnte mir keiner der Bauern sagen. Der Junker verweigerte zu meinem tiefsten Bedauern jegliche persönliche Stellungnahme. Dem Anschein nach weiß dieser aber mehr. Eine Magd hat mir im Vertrauen erzählt, der Junker habe zwei seiner Kinder hinter dem Troll hergeschickt.

So verbleibt mir schließlich nur noch, den eingangs erwähnten Gerüchten entgegenzutreten und unsere geschätzten Leser zu beruhigen. Es gibt keine Trollgefahr. (mg)

BITTE ODER FORDERUNG?

Grenzwierigkeiten im alten und neuen Süden Albernias

Harben. Fürstin Isora Ulaman von Elenvina, welche die Herrschaft über Albernia beansprucht und von Nordmarken darin unterstützt wird, hat – wie von für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen zu erfahren war – offenbar den Markgrafen von Windhag, Cusimo Garlichgrötz von Grangor aufgefordert, die nördlichen Grenzen seiner Mark besser überwachen zu lassen. Über die Grenzen zu den bis vor kurzem zum Windhag und nun zu Albernia gehörenden Baronien Fuxwalden und Grenzmarken wird allem Anschein nach verstärkt Schmuggel zu Gunsten Königin Invher betrieben. Außerdem scheinen einige Freischärler nicht nur aus dem Windhag heraus unterstützt zu werden, sondern sich auch dorthin zurückzuziehen. Auslöser für den deutlichen diplomatischen Vorstoß sind offenbar verstärkte Bemühungen des Schwiegersohnes des jüngst enteigneten Barons von Grenzmarken sowie des alten Barons Allwyn Farnwart von Grenzmarken selbst, welche sich offen und deutlich für Albernia und Königin Invher ausgesprochen haben.

Hintergrund für unsere geneigten Leser

Mit der Enteignung des Barons von Grenzmarken durch den damaligen Reichsregenten, den nordmärkischen Herzog Jas Gorsam vom Großen Fluss, ist die Familie von Grenzmarken ihrer Güter und ihres Vermögens verlustig gegangen. Baron Farnwart, aus alten Tagen (Grenzmarken war bis zur Erhebung des Windhag zur Mark schon einmal Teil Albernias) noch für das aufständische Albernia eingestellt, sieht sich aufgrund seines Alters einer längeren direkten Auseinandersetzung mit den Vertretern Jast Gorsams oder Isora Ulamans nicht mehr gewachsen und hält sich bei wechselnden Verwandten in den Bergen versteckt, von wo aus er über kleinere Schmugglerbanden Kontakte zwischen Alberniern und ihren Verbündeten knüpft. Sein Schwiegersohn scheint nun jugendliches Feuer in diese Auseinandersetzung bringen zu wollen. (mg/ags)



PERSÖNLICHKEITEN WINDHAGS

Durinja Eisenblatt, wandernde Tsa-Geweihte

Wenn man Durinja Eisenblatt auf einem schmalen Bergpfad zwischen zwei Weilern mitten in der Wildnis der Windhager Höhen begegnet, dürfte vermutlich kaum jemand auf den Gedanken kommen, eine Geweihte der Jungen Göttin vor sich zu haben, und die verschmitzt lächelnde Frau in der groben Wanderkleidung, den schweren Ledertiefeln und dem vollgestopften Rucksack auf den Schultern wird vermutlich auch nicht darauf hinweisen. Vielleicht fällt dem aufmerksamen Wanderer auf, dass ihre Gürtelschnalle die Form einer Eidechse hat oder sich eine Echse an die Spitze ihres Wanderstabs schlängelt - doch solche Verzerrungen tragen viele junge Frauen im Windhag.

Viel eher könnte es passieren, dass der misstrauische Beobachter die junge Geweihte für eine der im Windhag umherziehenden Hexen hält, wird die unermüdete Durinja doch verdächtig häufig von den bekannten *Hexenvögeln*, den Raben und Eulen begleitet. Woran es liegt, dass auf ihren Wanderungen fast immer ein Rabenvogel fern am Himmel kreist oder ein Käuzchen auf einem Baum auf sie zu warten scheint, ist Durinja selbst unbekannt, doch da im Windhag die Vögel als Augen der Götter angesehen werden, sieht sie dies lediglich als offensichtliches Zeichen für die Allgegenwart der Lebensspenderin, die sich in allen Lebewesen zeigt. Ein voreilig gesprochener Odem würde den Verdacht eines Magiers, Durinja sei eine Hexe, vielleicht sogar bestätigen, liegt doch ein Hauch astraler Macht über ihr, auch wenn sie diese Zauberkraft nicht bewusst zu lenken weiß.

Und die Windwirbel, die manchmal entstehen wenn ihr die Ewigwachsene beisteht, ohne dass Durinja sie im Gebet angerufen hat und dann in ihrem ihr schwarzen, zum Pferdeschweif gebundenem Haar spielen oder an ihren Kleidern zupfen, sind für sie auch nur wieder Eigenarten ihrer Göttin.

Denn so pragmatisch Durinja ist, wenn sie einer Schäferin hilft, die Lämmer der trächtigen Schafe zur Welt zu bringen oder den Segen zur Saat über ein frisch gepflühtes Feld spricht und anschließend dem Bauerspaar Ratschläge zum Düngen gibt, so mystisch ist doch im Grunde nach ihre Einstellung zum Wirken der Göttin. Tsa ist überall, das Leben ist überall, und deshalb kann auch alles auf das Wirken der Wandelbaren zurückgeführt werden, in allem der Wille der Göttin erkannt werden. Jedoch weist sie nur selten darauf hin, meint sie doch, die Gläubigen müssten selber zum Göttlichen finden. Und dazu mag ein derber Scherz zum richtigen Zeitpunkt mehr beitragen, als salbungsvolle Worte.

Und so hat sich Durinja den Respekt vieler Menschen im Windhag erworben, gerade in den abgelegeneren Regionen des Gebirges, wo der Glaube an Tsa und Peraine, ja sogar Sumu und Satuarua, stark

verbreitet ist, wo man vielleicht sogar die Grenzen zwischen diesen Wesenheiten nicht so streng zieht. Und die Geweihte steht solchen Vorstellungen durchaus offen gegenüber, etwas dass die manchmal zu vertrauensselige Geweihte in den zivilisierteren Gegenden östlich der Berge nur zu schnell Schwierigkeiten bringen könnte, ist die Nordmärker Praios-Kirche doch im ständigen Bemühen, das Tsatyrrer-Unwesen (s. AGF S. 33) zu bekämpfen.

Ansonsten kennt Durinja viele Geheimnisse über die Berge, weiß in welchen Gegenden Orks oder Goblins hausen, welche Wege lawinengefährdet sind oder wo seltene Pflanzen wachsen - aber auch, dass die Leibeigene Mila nach Kyndoch geflüchtet ist, der Obstbrand in Kleinau dieses Jahr besonders gut schmeckt oder östlich von Quellenbruch die besten Nussbäume wachsen. Einen besseren Führer durch die Marktschaft kann man sich kaum wünschen, wenn man nichts dagegen hat, an jedem Gehöft und jeder Kate anzuhalten und mit den Einheimischen zu schwatzen und bei ihren Problemen zu helfen.



Geb. 995 BF **Größe:** 1,72
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grau
Kurzcharakteristik: zupackende Wandergeweihte, mit einem gefährlichen Hang zur Mystik
Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 15, Neugier 9, Magiedilettantin, Tierfreund, Lästige Mindergeister
Herausragende Talente: viele Handwerks- und Naturtalente meisterlich, bei den meisten

Liturgien hingegen eher (nur) kompetent

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: minimal

Besonderheiten: Seit sie der Tsaturia-gläubigen Hexe Ynlais Rabenschwinge aufgefallen ist, wacht diese mittels der Vertrautiere ihrer Gemeinschaft über der jungen Geweihten. Ynlais glaubt, dass Durinja ein Schlüssel für eine alte Prophezeiung ist.

Verwendung im Spiel: Als Verbündete und Freundin der Heldin in der Wildnis des Windhag, als Auftraggeberin für allerlei kleine Questen zugunsten der einfachen Landbevölkerung, aber auch als Einstieg in die weit weniger klar strukturierten Glaubensvorstellungen im Windhag, ohne gleich eine Sektiererin vor sich zu haben.

Zitate: „Wie, eure Füße Schmerzen?! Ein bisschen verweichlicht, der Herr Krieger, was?! Keine Sorge, noch ein paar Meilen, dort ist dann ein versteckter Rastplatz, wo ich euch meinen weltberühmten Eintopf zubereiten kann. Der weckt selbst Tote wieder auf.“

„Das kann jetzt kurz weh tun, aber ihr seid ja ein starker Bursche. Euer Biceps ist mir gleich ... Hah! War doch gar nicht so schlimm, oder?“

NUMERO 10



THORWALSCHER INVASOREN VERTRIEBEN

JOBORN. Ein feiger Überfall Thorwalscher Plünderer auf unsere friedliebende Heimat konnte jüngst in einen glorreichen Sieg verwandelt werden. Eine Horde marodierender Nordleute war bei Engasal über den Andraval gesetzt und hatte begonnen, plündernd und brandschatzend in das Gebiet nördlich von Joborn einzufallen. Doch bereits bevor sie den ersten Weiler erreichten, stießen sie auf den heldenhaften Widerstand des andergastischen Volkes. Viele Stunden dauerte der Kampf, in dem die Köhler und Holzfäller sich gegen den Piratenangriff zur Wehr setzten. Doch die Übermacht des Feindes war so groß, dass selbst die tapfersten unter ihnen schließlich fürs erste unterlagen.

Verschreckt von dieser unerwarteten Gegenwehr verschanzten die Thorwaler sich vor Ort. Sie hoben Gruben aus und errichteten einen palisadengekrönten Wall.

Doch als schließlich die siegesgewohnten Herdtruppen des Freiherrn Ruckus von Joborn heranrückten, flohen die meisten Thorwaler Hals über Kopf zurück über den Andraval. Das verbliebene Häuflein elender Gestalten war keine Bedrohung mehr. Und so entschied sich der Freiherr für einen Akt der Milde und verzichtete auf eine Erstürmung. Eingedenk der oft erprobten Freundschaft zwischen Adergast und vielen thorwalschen Jarltümern und Ottas beließ er es dabei, die verbliebenen Thorwaler vor Ort festzuhalten und unter strenge Bewachung zu stellen.

In wieweit dieses umsichtige Vorgehen des Freiherrn eine Eskalation dieses Konfliktes verhindern kann, bleibt abzuwarten. Jedenfalls konnte die FREIE TROMMEL bereits erfahren, dass ein Bote zu Jurga Trondesdottir gesandt wurde, um mit ihr über diesen Vorfall zu sprechen.

(ps)

AUS DER HISTORIE DAS NIBQUELLER IMMANSPIEL

Eine der weniger bekannten Episoden aus der ruhmreichen Vergangenheit unserer geliebten Heimat ist das *Nibqueller Immanspiel*. Leider lässt es sich nicht mehr genau datieren, doch gehen die meisten davon aus, dass es zur Zeit Fürst Wendohirs des Bärtigen stattfand. In blutigen Kämpfen sicherte dieser den Ornib als Grenze unseres Landes. Doch im Süden, wo dieser Fluss nur ein schmaler Wasserlauf ist, wagte der Nostriner noch, das Dorf Nibquell zu beanspruchen. Immer wieder wogten die Kämpfe hin und her, da der Feind finstersten Verrat sich zu nutze machte und so die im ehrbaren Streite gewonnenen Früchte immer wieder stahl.

Für jeden edlen und stolzen Adergaster, der sein Leben im Kampfe lies, wurde ein Feind seiner gerechten Strafe zugeführt.

So wäre es gewiss noch ein langer Weg bis zum endgültigen Sieg gewesen, wenn nicht ein Fremder aus Thorwal den Einfall gehabt hätte, ein Immanspiel über das Schicksal dieses Dorfes entscheiden zu lassen. Im Bewusstsein der Schwäche ihres Gegners in einen offenen und ehrli-

chen Wettstreit stimmten die Unseren sogleich zu. Doch auch die Flachfische gaben sich einverstanden - indess: sie führten finsteres im Schilde.

Eine Hexe nämlich verzauberte mit ihren Kräften die Unseren, so dass ihnen die Kräfte schwanden. Was sonst ein leichter Sieg gewesen wäre, geriet zu einer knappen Niederlage. Doch die Nostrische Hexe hatte nicht mit dem gerechten Zorn der Adergaster gerechnet: erst sie selbst und dann die feigen Nostriner, die sich ihrer Kraft bedient hatten, wurden erschlagen. Der Thorwaler selbst half, da er nicht ertragen konnte, wie sein geliebtes Spiel solchermaßen missbraucht werden sollte, wo er nur konnte. Und binnen weniger Stunden flohen die wenigen verbleibenden Nostriner mit eingezogenem Schwanz.

Nibquell ist seit diesem Tage unangefochten in Adergaster Hand. Und gerade in diesen Tagen, da eine Zauberwikerin auf dem Salzarelen thron sitzt, ist es gut zu wissen, dass ihre Macht ihr im Kampf gegen Adergastische Stärke nichts nutzen wird.

(ps)



Nöstrische Kriegsposaune

Ausgabe 11

Wo ist der Kuchen?

NORDDRAKENBURG, INGERIMM1883. Es sollte ein kulinarischer Hochgenuss werden, endete aber in einem Gelage ohne Speisen. Zur Mittsommerwende hatte der hoch angesehene *Kuchenmeister* Norddrakenburgs, der dem Lokaladel entstammende Perdio von Ofenwalden, offenbart, die große Meisterin der Backkunst, die Göttin Trabine selbst, sei ihm im Herdfeuer erschienen und habe ihm das Rezept für einen neuen Kuchen angetragen, welchselbiger den berühmten Drakenburger Steinkuchen wie Andergaster Schweinemist werde schmecken lassen. Diese neue Kreation, versprach Perdio damals, werde die größten Konditoren in Horasien und dem Reiche Answins (gemeint ist das Mittelreich) sosehr vor Neid erblassen lassen „dass selbst die Kalkklippen von Hallerû mehr Farbe haben werden als ihre Gesichter.“ Folglich gingen viele Einladungen an Honorationen des Reiches heraus; potentielle Gäste aus dem Ausland wurden ausgespart, um ihnen die erwartete Schmach zu ersparen.

Am 12. Tag des Ingerimm (in Norddrakenburg als Wonnemond bekannt) sollte die Präsentation mit anschließendem Verzehr stattfinden. Die Unfreien der örtlichen Rittergüter wurden für einen Tag der Verpflichtungen auf den Herrenhöfen entbunden, auch sie sollten die Gelegenheit bekommen, des Adelsprösslings großes Werk zu genießen. Bunt gemischt waren die von fern angereisten Besucher: Graf Ravnik von Aydersîn, bekannt dafür, nur selten seine heimatliche Burg zu verlassen, aber auch als ein Feinschmecker; der als Schürzenjäger verschriene Gianio von Neuhaus, wie stets frohgemut und farbenfroh gekleidet, ein treuer Anhänger der fremdländischen Göttin Tsa; weitaus weniger auffallend dagegen der berühmte Luthas Mortadh, dem sein keineswegs friedvoller Umgang mit Thorwalern

und Glaubensgegnern diesen Ruf eingebracht hat; ein Engasaler Adliger, der blendend aussah; schlussendlich Sania von Althagen, die wohl nur erschien, da die in Hochzeitsvorbereitungen steckende Gräfin und Konkurrentin Melanoth von Ingvalsrohden absagen musste.

Natürlich waren bereits Gerüchte über den neuen Kuchen im Umlauf. Lobend sprach man bereits vom *Kuchen der Göttin* oder dem *Überderischen Geschenk* und glaubte auch zu wissen, wie er aussehen würde: „wie der Reif unserer Königin, und so strahlend wie reines Silber, dabei aber von schmackhafter Farbe und mit einem aromatischen Duft und Geschmack, der Nase und Gaumen aufleben lässt wie keine andere Speise. Sinne wird er verfeinern, ja, den Geist zu neuen Höhentaten anregen“. Nur wenige wagten missgünstigere Töne und riefen dem Kuchenmeister Hybris und Frevelei vor. Reinste Erfindung war demnach die Geschichte von Trabine im Herdfeuer, denn schließlich hätte keine Göttin es nötig, sich durch Kuchenrezepte mitzuteilen. Diesen Standpunkt vertrat auch Luthas Morthad, der fleißig boronischen Kräutertabak verteilte, was vom Adel keineswegs gutgeheißen wurde. Die darum geführte wortkarge Auseinandersetzung warf einen Schatten auf die Vorbereitungen des Kuchengelages, vertrieb aber die allgemein gute Stimmung nicht.

In den Nachmittagsstunden war endlich alles bereit, über fünfzig Tische und ein Podest auf einer Wiese am Ortsrand aufgebaut, um auch allen Anwesenden Platz zu bieten. Stolz trat Perdio von Ofenwalden aus seiner Backstube, gewandet in sein bestes Arbeitsgewand. Nur wenige Worte sprach er. „Denn mehr bedarf es nicht. Der Geschmack des Kuchens wird stärker wirken als alle derischen Lobpreisungen“, so der Küchen-

meister. Und auf gingen die Türen seiner ‚Werkstatt‘, die lang erwartete Speise sollte endlich aufgetragen werden. Statt mit Silbertablets aber kamen die Gehilfen mit einem Ausdruck äußerster Fassungslosigkeit herausgelaufen. „Die Kuchen... gestohlen!“ Diese Worte brachten sie gerade noch heraus, bevor ihre Stimmen versagten. Schnell lief Perdio in die Küche, aber auch er fand den Ofen leer, einen Fensterrahmen daneben zertrümmert. Ungläubig schrie er auf und fiel wie vom Schlag getroffen zu Boden. Ohnmacht hatte ihn umfassen.

Eine Woche später erwachte der Kuchenmeister und fragte sogleich nach dem Verbleib der Kuchen. Diese waren weiterhin verschwunden, wie man ihm mitteilen musste. Doch sei dies kein Problem, schließlich könne er ja erneut welche backen. Da stand Perdio auf und lief in die Küche. Als er sich aber an der Backmischung versuchte, überkam ihn erneut Entsetzen. Er hatte in der Ohnmacht das Rezept vergessen! Eine Strafe der Göttin, da ihr Kuchen nicht hinreichend geschützt wurde? Oder einfach die Schwäche des menschlichen Geistes, der an diesem wunderbaren Erzeugnis scheiterte? Eins stand fest: die bereits fertigen Kuchen waren verschwunden, und so schnell würden keine mehr gebacken werden. Wer sich nun für den Raub von *Trabines Offenbarung* (so der Name, den Perdio vorgesehen hatte) verantwortlich zeichnet, ist nicht gewiss. Verdächtig werden vor allem die angereisten und weiter oben genannten Personen, die alle Gründe dafür haben, den Kuchen in eigenen Händen oder vom Erdboden verschluckt zu sehen. Nachweisen konnten die Norddrakenburger den potentiellen Übeltätern nichts, womit diese Geschichte wohl noch für einige Zeit das Gassengeschwätz im Nordosten des Königreichs beleben wird. (jm)



Die Sage von Aldos Rache

Einst, als die Altvorderen in diesem unseren Land wandelten, geschah es, dass die friedliche Frouwe Ingvalia es für Recht empfand, dem Weib des Holzfällers Jago einen Sohn zu schenken. Aldo ward er geheißten. Doch auch der finstere Herr Boron wollte, wie es scheint, ein Wörtchen mitreden, und so nahm er denn, als Gegenleistung für den Neugeborenen, seine Mutter in die Ewigen Hallen auf, denn dies ist der immerwährende Kreislauf. Aldos Vater aber war hart im Nehmen und so versprach er nicht nur am selben Abend seinen Sohn der Tochter des reichen Bauern von Nebenan, sondern vergnügte sich bereits einige Monde später mit einer jungen Tagelöhnerin, die ihm eine Tochter schenkte und die er darauf zur Frau nahm.

Aldo aber sollte seinem Vater dies nie verzeihen. Verachtung troff aus jedem seiner spärlich gesprochenen Worte, die er an seinen Vater, die Tagelöhnerin oder seine Halbschwester richtete. Keine Freunde kannte er, stets spielte er abseits der anderen, alleine. Sein finsterner Blick durchbohrte einen jeden, und nachdem ein Holzfäller unweit von Aldo von einem Baum erschlagen wurde, sprach es sich schnell herum, dass Aldo ein Unheilsbringer sei.

Dieser aber wuchs zu einem kräftigen Burschen heran, dem eines Tages seine bevorstehende Hochzeit eröffnet wurde. Niemals aber wollte sich Aldo binden lassen und so manches Mal dachte er an Flucht. Doch was kannte er schon von der weiten Welt, und so fügte er sich seinem Schicksal.

Als nun aber der Tag der Hochzeit anbrach, spielten die Götter wieder ihre Spiele mit den Geschicken der Sterblichen. Jaldire, wie Aldos Braut hieß, war zu einer Frau von blendender Schönheit herangewachsen. Als Aldo ihrer zum ersten Mal gewahr wurde, erzitterte eine

noch nie berührte Seite in seinem Innern und er wusste, dass Jaldire das Gleiche empfand. Und beide zählten die Tage bis zu ihrer Hochzeit, und beide verzehrten sich nach dem Anderen.

Doch Jaldires Schönheit war nicht unbemerkt geblieben. Und so geschah es, dass die Gebrüder Dorgan, von unheiliger Lust gepackt, des Nachts in das Zimmer der jungen Braut traten, auf dass sie Ardo etwas von der Liebesgeister Künste zeigen konnte, wie sie hämisch grinsend kundtaten, ehe sie ihrer Unschuld beraubt wurde. In dem Moment, als Jaldire spürte, dass man ihr eine unheilige Saat in ihren Bauch gepflanzt hatte, zerbrach ihre Seele, erlosch ihr Wille zum Leben. Und der düstere Herr Boron war zur Stelle, eine weitere Seele in die Ewigen Hallen zu geleiten.

Als Aldo aber von dem Tode seiner Geliebten erfuhr, da fluchte er auf den dunklen Herrn und sann auf Rache an den Übeltätern. Und als hätten die Götter ihn erhört, tauchte nur wenige Tage nach der Beerdigung Jaldires in einer stürmischen Nacht ein Fremder im Dorf auf. Selten einmal verirrte sich jemand hierher und so gewährte ihm Aldos Vater, der mittlerweile zu einem geachteten und reichen Mann im Dorf geworden ist, einen Schlafplatz unter seinem Dach. Der Fremde schlug Aldo sofort in seinen Bann und bis tief in die Nacht saßen die beiden zusammen und erzählten aus ihrem Leben. Als Aldo ihm schließlich offenbarte, welche Gedanken seine Seele plagten, da versprach der Fremde, ihm noch diese Nacht zur Gerechtigkeit zu verhelfen (...)

Als Aldo die Augen aufschlug, fühlte er sich schwach. Ein unheiliges Feuer wütete in seinen Eingeweiden, in seinem ganzen Körper. Der Fremde war verschwunden, die Nacht dauerte noch an. Aldo musste all seine Kräfte zusammennehmen, um aufzustehen. Ihm wurde Rot

und Schwarz vor Augen. Ein Gedanke drängte mit aller Macht an sein Bewusstsein und beherrschte sein Denken: Blut. Aldo dürstete nach Blut. Rache. Er würde Rache nehmen. Was diese Nacht geschah, ist so schrecklich und grausam, dass ich dies an dieser Stelle nicht wiedergeben werde.

Doch als der Morgen graute, lebte niemand mehr in dem kleinen Dorf. Niemand war Aldos Rache entkommen. Dieser aber brauchte Wochen, ehe er sich gewahr wurde, was er angestellt hatte. Und als er eines Nachts durch die toten Häuser strich, da befahl ihm die Müdigkeit des Unlebens und hätte er gewusst wie, so hätte er sich noch in derselben Nacht selbst entleibt. Der Schmerz, das Leid und die Trauer aber, die Aldo verspürte, war nicht unbemerkt geblieben. Und als der heilige Burdanio sah, dass Aldo diese Gefühle noch verspüren konnte, dass ihm Unrecht widerfahren war und er hintergangen wurde, da nahm er sich seiner an und machte ihn zu einem der seinigen.

Seit dieser Zeit streift Aldo von Trauerweide durch die nördlichen Wälder, von Dorf zu Dorf, unerbittlich auf der Jagd nach seinem Schöpfer und dem Gefolge des Ungenannten, als dunkler Ritter der Mildten. Und sehet vor, dass auch ihr euch nicht von niederen Gelüsten geleiten, euren Kindern und Angetrauten zu wenig Liebe angedeihen lasst oder der Mildten und ihrem göttlichen Vater frevelt, denn auch auf solche machte Aldo von Trauerweide noch heute Jagd. Und er mag stets unvermutet des Nachts hinter euch auftauchen, sind seine Ruhestätten doch über die Jahrhunderte nur zahlreicher geworden und seine Sinne und Kräfte stetig gewachsen!“

-wiedergegeben vom Geschichtenerzähler Dalo aus Vardall

(em/tzs)



Etilias Eiland

„...nur noch barbarisch lässt sich die Gesetzgebung in manchen Teilen des nostrischen Hinterlandes heißen. So mag es dort zwischen den Seen und Wäldern Flecken geben, an denen einfache Verfehlungen mit gar grausigem Tode bestraft werden. Ohne Rücksicht auf Stand und Ansehen wird dort dem Edlen bis zum Leibeignen die gleiche Richtungsort zugemutet. Man stelle sich das in Elenvina vor, wo würde das hinführen...“

Auszug aus dem Kleinen Handbuch des Landrechts; verfasst von Praiophan von Foehrnstieg, Gratenfels, um 800 BF

Trauernd, schon fast trostlos, sammeln sich alte Birken und Weiden auf einer sumpfigen Insel im See Finsterwasser des östlichen Seenlandes. Fester Boden ist nur vom kundigen Auge auszumachen, langes Gras und Schilf weichen die Grenze zwischen Wasser und Erde auf. Ein schmaler, verrotteter Bootssteg führt von Osten her, einem schmalen Knüppeldamm gleich, zum Zentrum der Insel, die mit gerade mal hundert Schritt durchschritten werden könnte. Boronsweiden stehen dicht vor dem Besucher, manchmal versperren ihre geneigten Kronen gänzlich die Sicht auf das Zentrum der Insel. Abgefaltete Birkenstämme, die als Bäume mit ihren Wurzeln keinen Halt mehr im schlammig, vollgesogenen Moorboden fanden, liegen kreuz und quer herum, ragen auf den Steg oder fallen direkt auf ihn, so dass ein Fortkommen auf dem gänzlich unsicheren Sumpfboden um ein weiteres erschwert wird. Abseits des Weges versinken sie innerhalb von Tagen in bodenlose Tiefen, um später als mahnende Pfähle wieder an die Wasseroberfläche zu steigen. Zur Linken wie zur Rechten glucksen und dampfen die Hexenlöcher; tellergroße Mooraugen spiegeln sich im Licht der Sonne, die nur selten durch den Schleier aus Sumpfgas und Nebel zu durchdringen vermag. Ebenso selten vernimmt man im diffusen Licht das Zwitschern der Totenamsel und das Rufen einer Wildente. Wahrlich, das Element des sonst so stürmischen Efferd und die begrabende Aura seines stillen Bruder Boron, der hier Bruun genannt wird, vereinen sich auf der Insel der Toten, weshalb sie auch im Volksmund *Etilias Eiland* genannt wird – denn Etilia ist die Heilige beider Kirchen.

Schon vor mehr als einem Jahrtausend, zu Zeiten der ersten Siedler, wurde das Eiland bereits angesteuert. Die

Nostrianer waren es wohl auch, die eine unzählige Anzahl von Statuen der beiden Götter errichteten. Damals musste die Insel aus festeren, zum Bau solcher Statuen geeigneten Boden bestanden haben. Mittlerweile hat sich aber der Finsterwasser über die Insel gelegt, der ehemals stabile Grund sich zum Morast entwickelt, und langsam verschwinden die Götter vom Antlitz des Eilandes.

Doch der See nimmt nicht nur. Quellwasser drückt auch andere Dinge an die Oberfläche zurück. Auf Felsen angebrachte Schriftzeichen, Moorleichen und andere Dinge, die besser am Grund des Sees bleiben sollten. Nur der Kern der Insel ist trockenen Fußes zu betreten und dort findet sich auch einer der berühmtesten Orte des Seenlandes. Ein von vier korrodierten Statuen umgebener Platz in der Mitte der Insel, Etilias Richtstatt genannt, wird seit Generationen als Hinrichtungsplatz genutzt. Zwei ebenfalls kaum erkenntliche Götterbildnisse, von dichten Feuermoosteppichen bedeckt, weisen den Weg dorthin. Zwischen den vier Statuen erhebt sich ein großer, grob behauener Stein, an dem Ketten angebracht wurden.

Auf Etilias Richtstatt kennt man nur eine Strafe und zwei Arten der Durchsetzung. Auf jeden wartet der Tod, entweder durch einen gezielten Schuss in den Hals, oder der Delinquent wird seinem Schicksal überlassen, was auf dem Eiland dem Todesurteil gleich kommt. Zu einem späteren Zeitpunkt wird die Leiche dann im Moor versenkt. Dieses Vorgehen hat zu folgendem Spruch geführt, der jedem Verbrecher mit auf den Weg zum Eiland gegeben wird:

„Wenn Bruun gewichtet, nur Fruun den richtet, dann Effard sichtet!“

Es ist jedem Strauchdieb bewusst, dass es im Falle des Richtspruchs für „Etilias Eiland“ keinen Rückweg mehr gibt. Der Verurteilte wird danach vom herrschenden Edlen, der zugleich zum Henker wird, und zwei Lakaien begleitet. Auf einer Barke geht es dann zur Insel, auf der das Urteil unverzüglich vollstreckt wird. Vom Eiland ist bis heute noch kein Verurteilter zurückgekehrt. Solcherlei vorgehen hat aber über die Zeiten dafür gesorgt, dass das Seenland zu einem vergleichsweise ruhigen Ort geworden ist.

Ferdilas Zollmeister (mk)



Die Getentjei

„In der 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 Heptaspäre zugehörig 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 würden, zu entzweien...“

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

Um dem Wesen - dessen Existenz erst unlängst in den Fokus der Aufmerksamkeit geriet - näher auf die Spur zu kommen, werden in dieser und der kommenden Ausgabe Auszüge aus der Beschreibung der Rasse *Getentjei* und Regeln zu ihrer Charakter-Generierung abgedruckt. Wir möchten euch damit die Möglichkeit bieten diese unbekannte, geheimnisvolle Charakterklasse näher kennen zu lernen und sie Spielleitern als NSC und auch Spielern als Charakter zugänglich zu machen.

Die Rasse

Die Getentjei sind keine Rasse im eigentlichen Sinne, sondern eine Art Mischrasse, die selten aus der erzwungenen (und meist gewaltsamen) Vereinigung eines Levthan-Jüngers mit einer menschlichen Frau hervorgeht und für deren Entstehen anscheinend ein Zutun der Erzdämonin Belkelel erforderlich ist.

Die dämonischen Auswirkungen dieses Aktes zeigen sich geheimnisvollerweise jedoch nur bei weiblichen Nachkommen, daher sind die Getentjei ausschließlich Frauen. Bringt eine Getentjei (die sich wie normale Menschen fortpflanzen kann) ein Mädchen zur Welt, ist dieses ebenfalls eine Getentjei. Von Generation zu Generation aber überwiegt die Stärke der menschlichen Seele und das dämonische Mal verschwindet schließlich ganz. So nimmt der daimonide Makel von Tochter zu Enkeltochter ab und auch die Dämonenmale verschwinden mit der siebten Generation vollständig. Allerdings hat der Einfluss Belkelels keinerlei Auswirkungen auf männliche Nachkommen, sie besitzen keine dämonischen Male oder Makel.

Ursprung der Getentjei

Der Ursprung der Getentjei führt in den hohen Norden und liegt überwiegend in thorswalschen Gebieten. Dort geschah es, dass Anhänger Levthans, des Sohnes Rahjas und Khablas, sich – der Tradition gemäß – in den Efferd-Nächten mit hübschen Maiden vereinigten. Meist waren es Hexen, die diesem Ritual freiwillig beiwohnten, jedoch kam es auch vor, dass ein Levthan-Jünger eine Maid mit Gewalt nahm.

Gerade in einem Volk, das die weibliche Unabhängigkeit so hoch einschätzt, wie die Thorwaler, ist ein solcher Akt Frevel und steht unter dem dunklen Stern der Dar-Klajid. Die Runenkundigen der Thorwaler vermuten, dass es die Seelenstärke der thorswalschen Mädchen ist, die die Erzdämonin dazu verleitet, die Seelen weiblicher Nachkommen, die aus einer solchen Zwangesnacht hervorgehen, samt und sonders zu berühren. Und jene Stärke scheint es auch zu sein, die dem erzdämonischen Einfluss mit allen Mitteln zu widerstehen sucht.

Auch heute noch werden alle Mädchen, die aus der erzwungenen Vereinigung eines Levthan-Jüngers mit einer Frau zur Efferdsnacht entstehen, zu Getentjei (wobei gilt, dass Getentjei nur von nicht magisch begabten Frauen geboren werden).

Kennzeichen der Getentjei

Alle Getentjei tragen ein Stigma in Form von Hörnern - deren Gestalt variieren kann - auf ihrer Stirn. Diese Merkmale werden von Generation zu Generation kleiner und unauffälliger. Hinzu kommt, dass sich diese Stigmata von Mutter zu Tochter immer später im Leben des Mädchens zeigen – spätestens jedoch mit ihrer Reife zur Frau.

Alle Getentjei sind von überaus ansprechender Erscheinung: schlank und hoch gewachsen in ihrer Gestalt. Sie neigen zu unnatürlich blasser Teint und hellen und intensiven Augenfarben, weshalb sie sehr empfindlich auf helles oder blendendes Licht reagieren (heller Sonnenschein, Fackellicht in der Dunkelheit). Neben diesen Stigmata verleiht das dämonische Mal den Getentjei jedoch keinerlei dämonische Macht.

Alle sonstigen Eigenschaften, z.B. die dunkle Haut der Utulus oder die mandelförmigen Augen der Nivesen, die der Getentjei von den Eltern mitgegeben werden, treten ganz normal in Erscheinung.

Das Mal, das die Berührung der Dar-Klajid auf der Seele der Getentjei hinterlässt, schwächt sich von der Mutter zur Tochter immer weiter ab: In der fünften Generation bildet sich bereits kein äußerliches Stigma mehr und in der siebten Generation ist die Berührung Belkelels nicht einmal mehr durch gekonnte Analysezauber oder die Liturgien der Zwölfe zu erken-

nen – die Stärke der menschlichen Seele hat gesiegt. Ein Mädchen, das von einer Getentje der sechsten Generation geboren wird, ist schlicht und einfach ein Mensch mit ungewöhnlicher Familiengeschichte.

Über den Namen Getentje

Die ersten Berichte über Getentje stammen aus dem hohen Norden. Runenkundige der Hjalddinger waren es, die erstmals die Bezeichnung festhielten: Die einfache Landbevölkerung hatte den gehörnten Mädchen einen Namen gegeben, der einfach und schnell deren ungewöhnliche Hörner beschrieb. Getentje ist ein Begriff aus einem alten thorswalschen Dialekt, zusammengesetzt aus den Wörtern Geten und Tjej. Übersetzt bedeutet es wohl kaum etwas anderes als *Ziegenmädchen*.

Schnell hatte Getentje sich als Name für diese Frauen in Geschichten, Mythen und Legenden etabliert und hat bis heute Bestand.

Auch die Namensgebung in anderen Gegenden Aventuriens lässt sich auf ähnliche Art und Weise erklären: Im Nostrischen nennt man diese Frauen zum Beispiel Erneten, was eine ähnliche Bedeutung hat.

Die ersten Berichte über Getentje stammen aus dem hohen Norden. Runenkundige der Hjalddinger waren es, die erstmals die Bezeichnung festhielten: Die einfache Landbevölkerung hatte den gehörnten Mädchen einen Namen gegeben, der einfach und schnell deren ungewöhnliche Hörner beschrieb. Getentje ist ein Begriff aus einem alten thorswalschen Dialekt, zusammengesetzt aus den Wörtern Geten und Tjej. Übersetzt bedeutet es wohl kaum etwas anderes als *Ziegenmädchen*.

Das Wissen der Bevölkerung (Spielerwissen)

Da die Getentje sowohl von Vertretern der Zwölf-Kirchen als auch vom Pöbel gejagt und zumeist erschlagen oder verbrannt werden, leben sie fast immer in Abgeschiedenheit oder verbergen ihre Merkmale geschickt. Aus diesem Grund gibt es kaum offenen Kontakt zwischen den Getentje und anderen Menschen und die gehörnten Mädchen werden häufig zum Objekt von Geschichten und Legenden.

Ihr Stigma lässt sie darin zu Kinder fressenden Monstern, Männer verführenden und Krankheit verbreitenden Dämonen und Generationen verfluchenden Hexen werden. Oft werden Kinder durch Erzählungen von gefährlichen und scheußlichen Dämonenfrauen davon abgehalten nach Einbruch der Dämmerung die Wälder zu betreten.

Nur wenige Aventurier sind tatsächlich jemals einer Getentje begegnet. Es gibt bis heute kaum belegte Berichte über die Getentje, denn für die meisten Gelehrten Aventuriens existieren diese Wesen nicht oder sie werden als ländlicher Aberglaube verlacht ... und das Wenige, das man weiß, ist tief in den Herzen der Runenweisen Thorswals, den Verhörprotokollen der Inquisition des Götterfürsten, den Magiergräbern am Gadang und den Bleikammern der Draconiter zu Thegûn verschlossen.

Verbreitung der Getentje

Die Zahl der Getentje ist äußerst gering. Zum einen geschieht es nicht allzu häufig, dass ein Levthan-Jünger im Efferd eine Frau zur Vereinigung zwingt und dabei ein Mädchen gezeugt wird, das die Aufmerksamkeit der Dar-Klajid erregt.

Dazu kommt, dass die neugeborene Getentje meistens von der zum Akt gezwungenen Mutter oder deren Familie getötet wird. Selbst wenn eine Getentje ihre Kindheitsjahre beschützt von einer liebenden Mutter überleben sollte oder das auffällige Stigma erst verhältnismäßig spät auftritt, wird sie ihr Leben lang wegen ihres Aussehens verfolgt. Ein weiterer Punkt mag wohl auch sein, dass die Getentje selten einen Partner finden, mit dem sie sich fortpflanzen oder gar eine Familie gründen können.



Ein weiterer Punkt mag wohl auch sein, dass die Getentje selten einen Partner finden, mit dem sie sich fortpflanzen oder gar eine Familie gründen können.

Magie und Liturgie

Die Getentje besitzen eine unsterbliche menschliche Seele, die jedoch von Belkelel befleckt wurde. Dabei sind die Getentje durch und durch Geschöpfe der 3. Sphäre, die keinerlei astrale Macht und auch keine weitergehende Verbindung in die 7. Sphäre besitzen.

Durch das Wirken der Dar-Klajid jedoch lässt sich bis hin zur sechsten Generation sowohl durch eine magische Analyse (z.B. ANALYS oder OCCULUS, nicht jedoch ODEM) oder durch den BLICK DER WEBERIN oder eine SEELENPRÜFUNG der Schleier über der Seele als Folge der erzdämonischen Berührung entdecken.

Die erste Generation

Sie reagieren auf Sprüche wie normale Menschen, mit folgenden Ausnahmen:

- Sie haben kaum Einbußen durch niedrige AU (sie haben den Vorteil Ausdauernd +3).
- Sie besitzen eine gewisse Resistenz gegen Kälte
- Zaubersprüchen der Merkmale Eigenschaften, Form und Heilung können oder müssen sie ihre anderthalbfache Magieresistenz entgegensetzen.
- Zaubersprüchen der Merkmale Einfluss und Herrschaft wirkt ihre doppelte MR entgegen.
- Ein hervorragend gelungener ANALYS (ZfP* 8+) zeigt einen chaotischen Schleier in Höhe des Herzens, gleiches gilt für eine gute Sinnenschärfe-Probe bei einem OCCULUS. Ein ODEM bleibt in jedem Fall ohne Wirkung (oder zeigt den Hauch von chaotischer Zauberei bei ZfP* 15+).
- Eine Getentje ist in keinen Fall indoktriniert, das heißt, sie kann keine Vorteile aus einer Liturgie ziehen, nach Meister-



entscheid können allein die Liturgien Rahjas und Tsas ihr helfen.

- Ein BLICK DER WEBERIN zeigt obige Ergebnisse, wobei er entsprechend Aventurische Geweihte S. 91 modifiziert wird. Eine SEELENPRÜFUNG zeigt jedoch, wie es um die Wahre Seele der Getentje bestellt ist: Dass nämlich ein feiner Schleier um die Seele liegt und ein dunkler Fleck darauf auszumachen ist. Es ist jedoch nicht zu erkennen, welcher Dämon seine Klauen dabei im Spiel hatte.

- Die Liturgie KHABLAS MAKELLOSER LEIB wirkt bei den Getentje in keinem Fall, ebenso hat ein EXORZISMUS keine Wirkung, weil der Makel direkt auf der Seele liegt und kein tatsächlicher Dämon ausgetrieben werden kann.

- Eine Getentje kann der Liturgie LEVTHANS FESSELN nur mit einer Selbstbeherrschungs-Probe +LkP*+10 widerstehen.

- RAHJAS FREIHEIT lässt für einen Tag alle Merkmale der Getentje verschwinden, sie dafür aber am nächsten Tag mit W20 SP geschwächt zurück.

- Liturgien der Tsa wirken nach Meisterentscheid hilfreich oder kontraproduktiv, was im Groben und Ganzen für sämtliche Liturgien gilt. Ein BLENDSTRAHL AUS ALVERAN wirkt sicherlich länger gegen eine Getentje, ein Zerschmetternder

Bannstrahl hingegen streckt eine Getentje bewusstlos nieder, fügt ihr aber nur LkP* x 2 SP zu.

- Allein der Kontakt mit geweihtem Boden Rahjas ist ein Problem für die Getentje. Starke Kopfschmerzen und Beklemmungsgefühle begleiten den Aufenthalt auf einfach geweihtem Boden (W6 SP/Stunde), zweifach geweihter Boden löst tatsächlich Herzrasen und Atemnot aus (W6 SP/SR). Heiliger Boden lässt eine Getentje sofort in Bewusstlosigkeit versinken (2W SP), dafür nimmt sie aber keinen weiteren Schaden dort.

- Ähnliches gilt auch für den Kontakt mit geweihten oder heiligen Gegenständen.

Die folgenden Generationen

Obige Wirkungen schwächen sich ab, je weiter die Getentje vom ursprünglichen Zeugungsakt entfernt ist. Bereits eine Getentje der fünften Generation reagiert auf die meiste Magie und Liturgie nicht anders als Menschen. Ab der siebten Generation ist sie wie eine Normalsterbliche zu behandeln.

Im nächsten Belegman wird dieser Artikel mit den Regeln zur Charakter-Generierung einer Getentje fortgesetzt.

(cf/tg)

Werdet Graf!

Als unangefochtener Herrscher durch das eigene Land reiten, im Forst das Wild jagen, auf der Burg wohlklingender Dichtung lauschen, die Muße kennen, aber nicht die Not... eine Vorstellung, die in Nostria nur wenige selbst im Adel verwirklichen können. Vielleicht ja als Angehöriger des Hochadels, als Graf gar? Warum nicht! Für altgediente Helden mit nostrischem Hintergrund bietet es sich an, in der Hierarchie ihres Landes aufzusteigen. Dass der Schritt vom Helden zum Grafen möglich, aber nicht einfach ist, sollte klar sein. Einige Anregungen dazu seien im folgenden beschrieben.

Bombastische Helden

In ‚Auf ein Wort, verehrte Rollenspieler‘ warnte DSA-Erfinder Uli Kiesow einmal davor, irdische Wertevorstellungen auf Aventurien zu übertragen. Die wenigsten Helden, selbst strahlende Lichtgestalten nicht, können überhaupt mit der Idee einer Demokratie oder Gewaltenteilung etwas anfangen, da sie schlichtweg nicht artikuliert werden, und ausgesprochene Vertreter fortschrittlicher Gesellschafts-

systeme keine hohe Lebenserwartung haben, zumindest nicht in Feudalmonarchien.

Aber auch so macht der übliche Held im Laufe seiner Abenteuer reichlich Bekanntschaft mit anderen Kulturen und Moralitäten. Was der typische Nostrier in Al’Anfa, bei den Novadis oder auch den Thorwalern erleben kann, vermag sein Weltbild durchaus zu erschüttern. Sollte dieser Held aber danach trachten, in der Heimat an Macht zu gelangen, wird es dies kaum vermögen, indem er fremdländische Einflüsse in seinen Worte und Taten aufblitzen lässt. Nicht umsonst gilt Nostria als hinterwäldlerisch, die Gesellschaft ist schlichtweg von der sie umgebenden Welt isoliert und hat in gut 1800 Jahren nur wenigen Fortschritt zugelassen. Tradition und Überlieferungen zählen als höchstes Gut, da kommen in Grangor oder Khunchom gelernte, effizientere Methoden der Verwaltung nicht gegen an. Das Weltbild der Bombasten misst ihnen selbst keineswegs die absolute Gewalt zu, wie sie bei den Bronnjaren zu finden ist. Der Glauben an die ständische Ordnung und lange tradierte Grundsätze zur Führung von Land und Menschen bilden aber noch

immer eine der wenigen Sicherheiten in einer Region, die jederzeit von Krieg bedroht ist.

Damit muss auch ein Held sich abfinden, der zum Grafen aufsteigt. Selbst wenn er es möchte, wird er kaum Möglichkeiten finden, großartige ‚Reformen‘ durchzuführen. Unverständnis mag noch die harmloseste Reaktion des Adels und Volkes sein. Missachtet er die althergebrachten Gesetze des Landes, wird schneller ein Aufstand entfacht sein, als er die Worte ‚Ich wollte euch doch helfen‘ aussprechen kann. So wird auch ein Heldengraf irgendwann zur Einsicht gelangen, dass die Voraussetzungen für eine Entwicklung Nostrias ganz einfach zu verschieden vom Ausland sind. Das Königreich Nostria, zusammen mit dem Erzfeind Andergast immerhin einer der ältesten Staaten Aventuriens, vermochte nur aufgrund seiner Eigenheiten so lange zu bestehen. Im Übermut eingeführte Neuerungen, wie schon unter Kasimir IV. mit seinem vom Glanze Gareths beeinflussten Hofstaat, können das ohnehin schon geschwächte Nostria an den Rand des Untergangs bringen.

Struktur der Grafschaften

Anders als im Mittel- und Horasreich handelt es sich bei Grafschaften nicht um historisch gewachsene Provinzen, sondern um die Erblände eines Grafen. So mag es vorkommen, dass die Ländereien eines Bombasten über weite Teile des Königreiches verteilt sind. Die Grafendomäne und die sie umgebenden Rittergüter bilden dabei die Kernlande des Grafen und sind Rückhalt seiner Herrschaft. Andere zur Grafschaft gehörende Rittergüter können aber auch nahe der Stammlande eines konkurrierenden Adligen liegen. Häufiger noch sind einzelne besiedelte Flecken schlichtweg soweit abgelegen, dass sie von Niemandsland umgeben sind (meistens Wald), welches von verschiedenen Grafen beansprucht, aber niemandem beherrscht wird.

Einzelne Beispiele mögen dies verdeutlichen:

- die Grafen von Ingvaldrohden haben ihre Kernlande bei der Burg Nordvest, betrieben aber unter dem Uffiziar Droderon von Ingvaldrohden soviel Urkundenfälschung, dass ihnen nun nominell Teile von Mirdin und Rittergüter im Thuranschen zustehen.

- die Grafen von Kendrar haben den größten Teil ihres

Landes an die Thorwaler verloren, ihre Stammburg Wirth dagegen liegt direkt in Ingvaldrohden

- im Osten des Reiches herrschen die Bombasten über riesige Ländereien, die aber nur zu einem geringen Teil überhaupt von Menschen bewohnt sind. Durch die vielen Kriege mit Andergast und den daraus resultierenden Grenzverschiebungen haben die Ansprüche der großen Familien kaum noch etwas mit der realen Situation gemein.

Weiterhin ist die Loyalität des Niederadels von großer Wichtigkeit für die Reichweite einer Grafenherrschaft. Zwar haben die meisten Wojwodengeschlechter ihren Bombasten allein wenig entgegenzusetzen, können aber im Verband auch absurde Forderungen durchbringen. Einige Familien des Königreiches begründen ihre Macht gar auf die niederadlige Abstammung, zu nennen sind hier zweifellos die Sappenstiel, deren Angehörige wichtiger Teil des Ritterstandes in mehreren Grafschaften sind.



Das Erbrecht

Im nostrischen Hochadel überwiegt im Erbfall die Primogenitur, d.h. der älteste Nachkomme eines Bombasten erbt Land und Titel. Das Geschlecht spielt dabei keine Rolle. In früheren Epochen war zwar vielerorts die patrilineare Primogenitur bevorzugt, dies hat sich aber inzwischen geändert, auch weil man sich bewusst vom hinterwäldlerischen andergaster Patriarchat abgrenzen will. Nachgeborene Söhne und Töchter können nur selten mit eigenen Lehen bedacht werden und dienen am ehesten als Verwalter, Gesandte oder Priester. Da Nostria so gut wie keine ausländische Beziehungen und ebensowenig hochadlige Geschlechter aufweist, die in anderen Staaten Lehen innehaben, kommt es auch nur selten zu Vermählungen mit Adligen des Mittelreiches.

Örtliche Traditionen verlangen trotzdem noch häufig, dass die erbberechtigten Nachkommen eines Adligen sich beweisen. Einfach ist noch die Einhaltung bestimmter Riten vor und während der Grafenerhebung. Ebenso mag es aber vorkommen, dass der Erbe sich größeren Aufgaben gegenüber sieht. Ein alter Brauch kann es sein, dass der zukünftige Graf die Nacht mit einer Fee/in einem dunklen Wald/auf einer verfluchten Burg verbringen oder seine Fähigkeiten im Kampf beweisen muss. Bisweilen steckt hinter einigen dieser Voraussetzungen schlichter Aberglaube, aber es kann auch sein, dass der Graf tatsächlich bestimmte Hürden neh-



men muss, da sonst seine Herrschaft von Beginn an unter keinem guten Stern steht. Hier bietet es sich natürlich an, dass die Geschwister reichlich intrigieren und manipulieren, um selbst das Erbe anzutreten. Dasselbe gilt für Nebenlinien, die schon lange danach trachten, nicht mehr länger im Schatten der viel glorreicheren Verwandten zu stehen.

Umso mehr gilt dies, wenn der Graf keine erbfähigen Nachkommen hinterlässt. Da der nostrische Hochadel vielfach miteinander verbündelt ist, mögen in diesem Fall nicht nur Vettern, Basen, Nichten und Neffen ihren Anspruch anmelden, sondern auch andere Grafenhäuser. Ein Beispiel für so einen Fall bietet der Mirdiner Tenurationsakt, der im vorigen Beleman vorgestellt wurde.

Der offizielle Rahmen

Ein beliebter Streitpunkt in vielen Internet-Foren ist das durch (früher Fanpro- nun durch) UlissesPublikationen präsentierte *offizielle* Aventurien, insbesondere die Frage, inwiefern es bei eigenen Ausarbeitungen berücksichtigt werden soll. Im Falle des nostrischen Hochadels sind die Vorgaben bewusst vage gehalten. In der Spielhilfe finden die Grafen von Salza (Albio III.), Kendrar (Muragio Ansfinion), der Deichgraf Haldur Vesselbek und die Grafschaft Ingvalsrohden Erwähnung. Im BELEMAN haben wir zudem die Grafen von Mirdin (Darinio von Mirdin) und Ichensteck (Ravnik Aydarsin von Ichensteck, die Region liegt am Tommel zwischen Elger und Harmlyn), welche aber nicht offiziell sind. Für den Rest des Landes wird es keine Festlegungen geben, weder bei Ulisses noch im BELEMAN. Daher könnt ihr frei entscheiden, wie der Hochadel an der Küste, im Thuranischen, dem Seenland und Teilen der Waldwildnis strukturiert ist. Auch weitere, dem Deichgrafen vergleichbare Posten am nostrischen Hof können problemlos besetzt werden. Wie wäre es mit einem Sendgrafen der Königin, der mit den nominell gleichgestellten Bombasten aneinandergerät? Oder einem Burggraf, der eine entlegene königliche Besitzung vor den gierigen Augen nicht nur des andergaster Feindes, sondern auch dem missgünstigen Raubrittern des eigenen Landes schützen muss?

Ein ständiges Ringen

In den letzten Jahrhunderten waren mehrere Fürsten darum bemüht, die Privilegien ihrer Vasallen einzuschränken, sei es durch den Ausbau der königlichen Verwaltung, Erlässen und Bullen oder – weniger subtil – der direkten Konfrontation, was manches Mal bis zu Kriegszügen führte. Auch die Grafen strebten des öfteren nach mehr Macht, einige gar wagten den offenen Aufstand und versuchten die

Königskrone zu erringen. Trotzdem konnte die Familie zumindest den Königstitel stets für sich bewahren. Meistens waren es die Kriege mit Andergast, die ein Zusammenkommen beider Seiten erforderten und so für ein oder zwei Generationen das Machtgefüge wieder stabilisierten. Zu keiner Zeit gelang es dem Königshaus, völlig mit der feudalen Tradition der Heeresfolge zu brechen, und sei es nur aus Angst, im nächsten Krieg aufgrund fehlender Truppen den Andergastern zu unterlegen.

Unter Kasimir IV. erreichte die königliche Verwaltung einen abnormalen Höhepunkt und artete soweit aus, dass die Hälfte der königlichen Ausgaben allein der Hofhaltung galten. Zunächst noch darum bemüht, die Grafen durch räumliche Bindung in ihrer Macht zu beschneiden, war er ihren – meist eher plumpen – Intrigen doch nicht gewachsen. Burg Nostria wurde zu einem Spielball von Bombasten, Wojwoden und Prinzen, in denen kaum jemand den Überblick bewahren konnte, während der Landadel trotz der auf dem Papier beeindruckenden Institutionen königlicher Macht weitestgehend unbehelligt blieb. Die junge und keineswegs unumstrittene Königin Yolande II. hat bisher davon abgesehen, den Hochadel zu affrontieren. Ihre Bemühungen gelten der Wiederherstellung der Autorität von Krone und Königshaus, was angesichts der schwächelnden Staatsfinanzen ein langer, steiniger Weg ist.

Spezielles Vokabular des nostrischen Adelwesens

- Eine *Tenuration* ist die Gesamtheit der Güter eines Grafen und damit meistens – aber nicht immer – deckungsgleich mit dem Gebiet der Grafschaft. Der Unterschied besteht darin, dass die Tenuration die Grenzen beinhaltet, soweit sie auch durch den König anerkannt sind, nicht den Ansprüchen des Grafen nach.

- Der *Reev* ist nichts anderes als ein gräflicher Vogt. Der Begriff wird eher als offizieller Amtstitel denn im wirklichen Sprachgebrauch verwendet.

- Eher ein Schimpfwort des Adels ist der *Keorle*. Damit bezeichnet man Angehörige der unfreien Standes, die selbst innerhalb ihrer Gesellschaftsschicht schlecht gestellt sind.

- In früheren Zeiten ist auch der Titel des *Kanjaz* im Hochadel verbreitet gewesen. Er taucht in einigen Familienchroniken auf, wofür er genau stand ist aber vergessen. Angenommen werden kann, dass er einen Vorläufer des Grafentitels bildet.

(jm)

Vierundsechzig Jahre und eine Nacht

Baumkronen und Heidegras, der spärliche, bereits in die bunten Farben des Herbstes gekleidete Bewuchs der olporter Kreideklippen, bogen sich leicht unter einer sanften Brise von See. Fern am Horizont versank das glutrote Sonnenrund langsam in Ifirns Ozean und tauchte diesen und einen dünnen, von Westen allmählich aufziehenden Wolkenstreifen in tiefes rot. Während am Fuße der Steilklippen eine ruhige Brandung gegen die Felsen spülte, kreischten hoch am Himmel die Möwen; ihr ausgelassenes Treiben, Bogenflüge und Schleifen, beschrieben recht trefflich die Stimmung, die dieser letzte spätsommerlich-warme Tag, der 14. Heimamond des Jahres 2657 nJL, aufkommen ließ.

Auch die beiden Männer unter ihnen, die zu einem kleinen Spaziergang *Swafnirs Turm*, den östlichen der olporter Kreidefelsen, hinaufgestiegen waren, standen unter der Wirkung dieses wundervollen Tages. Nachdem sie eine ganze Zeit im angeregten Gespräch über die Klippe und entlang ihres Randes gewandert waren, genossen die zwei langjährigen Gefährten nun mit dem Naturschauspiel vor ihren Augen dessen Ende.

Nach einer Weile des stillen und andächtigen Bestaunens der untergehenden Sonnenscheibe und des rot schillernden Ozeans bemerkte der Jüngere der beiden, ein Hüne mit bereits ergrauendem Haar, auf einmal aufgeregt:

„Hjaldar, schau’ doch, dort hinten!“

Kjaskar Garheltson wies mit dem Finger auf das Meer zu seiner Rechten hinaus. Der Blick Hjaldar Ragnarsons folgte seiner Hand.

„Eine Schule Olportwale. Du bist wahrlich ein Glückskind. Sogar Swafnir erweist dir zum Jahrestag deiner Geburt mit einem Teil seines Gefolges die Ehre.“

Wie zur Bestätigung stießen die Wale in unregelmäßigen Abständen einige Nebelfontänen aus.

Hjaldars Mundwinkel umspielte ein

Lächeln, die von unzähligen kleinen Falten eingeschlossenen Augen des alten Hetmannes blitzten. *Ich danke dir für die Aufmerksamkeit, Swafnir. Gleich Morgen will ich Dir eine Dankesgabe darbringen*, ging es ihm durch den Kopf. Die beiden Männer betrachteten die ziehende Walschule eine Weile. Dann wandte Hjaldar sich ab und sprach:

„Kjaskar, lass’ uns hinabsteigen und in die Ottaskin heimkehren. Die Nacht bricht herein und die Gäste treffen ein. Es ist an der Zeit, den vierundsechzigsten Tag meiner Geburt zu feiern!“

„Das wohl, mein Freund!“, stimmte der Angesprochene zu und so schritten die beiden Männer frohen Mutes heim.

Kjaskar und Hjaldar überquerten zunächst das Hetfeld und passierten danach die alte, bereits leicht verfallene Zwingburg, die ehemals von den mittelreichischen Besitzern errichtet worden ist und über die Jahre zur Wohnstatt der Hetleute vom Nader wurde. Während des Abstiegs von Swafnirs Turm, dessen Rücken bis nach Olport stufenweise insgesamt 70 Schritt abfällt, kamen sie am Ottaskin der Kreidebrecher-Ottajasko und einer Reihe von kleinen Höfen sowie Lager- und Bootshäusern am Rande des Hafengebäns vorbei, bis sie schließlich nach einer halben Meile Fußmarsch den Nader überquerten. Der alte Hetmann und Kapitän Garheltson waren angelangt: Zu ihrer Linken lag in fortgeschrittener Dämmerung die Ottaskin der Sturmtrotzer-Ottajasko vor ihnen. Nachdem sich ihrer beider Gestalten aus dem Halbdunkel geschält hatten, wurden die Männer sogleich von Sturmtrotzern sowie ersten Gästen mit freudigen Rufen herzlich empfangen und schlossen sich rasch der Festgesellschaft an.

Für die Feierlichkeit in der Ottaskin war alles besorgt worden: An jedem freien Platz hatte man Bänke und Tische aufgestellt, neben einer aus Holzbalken gezimmerten Schänke reihten sich auf einer langen Speisetafel verschiedene

Köstlichkeiten, Fisch, Fleisch, Käse und Dinkelbrot, aneinander und über einigen der vielen, Licht spendenden Feuer wurde Schwein und Lamm am Spieß zubereitet. Die Luft war erfüllt vom Duft gebratenen Fleisches, dem schweren Dunst von Holz- und Torffeuern und einem Gewirr unzähliger Stimmen, denn es wurde unter alten und neuen Bekannten überall eifrig geplaudert und ausgelassen miteinander geschertzt.

Nach und nach kamen immer mehr Menschen in der Ottaskin der Sturmtrotzer-Ottajasko zusammen, um hier gemeinsam mit Hetmann Hjaldar Ragnarson dessen Ehrentag zu feiern. Vor allem die hiesigen Ottajaskos und Hetleute, unter ihnen auch Torgal Raskirsson, der Hetmann vom Nader, waren vertreten, aber auch einige Bekannte aus dem Hinterland hatten den Weg nach Olport gefunden.

Hjaldar war bisher umhergeschlendert, hatte Glückwünsche seiner Gäste in Empfang genommen, von Essen und Trinken gezeht und bereits viele seiner Gäste persönlich begrüßt und etwas mit ihnen geredet. Um sich Aufmerksamkeit und Gehör zu verschaffen, stieg er nun zwar mit gewissem Aufwand aber aus eigener Kraft etwa in der Mitte der Ottaskin auf einen Tisch, von wo aus ihn alle gut sehen und hören konnten. Eine kurze Weile dauerte es, bis alle sich seiner - wenn auch ergrauten und sichtbar gealterten - noch immer anmutigen und würdevollen Gestalt zuwandten und in ihren Gesprächen verstummten. Dann begann Hjaldar Ragnarson zu sprechen:

„Meine lieben Freunde. Ich will keine vielen Worte verlieren und euch womöglich mit trockener Rede langweilen, daher werde ich mich kurz fassen. Ausführlich plaudern soll später, wer will.“

Herzlich Willkommen alle miteinander, ich grüße euch und freue mich sehr, dass ihr alle heute zum vierundsechzigsten Jahrestag meiner Geburt gekommen seid, mit mir zu feiern und meine Gäste



Thorwal-Standardarte

zu sein. Esst und trinkt wie es euch beliebt – für euer leibliches Wohl ist reichlich gesorgt, das wohl. Ich bedanke mich an dieser Stelle auch für die von euch mitgebrachten Geschenke, Speisen und Getränke, die uns heute diese Nacht versüßen. Lasst es euch also gut ergehen, singt, lacht und tanzt mit mir. Ich erhebe mein Horn auf euch und das Leben!“

Von verschiedenen Seiten protesten die versammelten Thorwaler ihrem Gastgeber zu, einzelne Trinksprüche und Glückwünsche wurden ausgesprochen und auf Hjalдар Ragnarson angestoßen. Der Geräuschpegel stieg recht schnell wieder an und ins unbeschwerte Geplauder und Treiben mischte sich nun auch der wohl tönende Klang von Stimmen und Instrumenten einiger aufspielender Skalden, zu deren bekannten Weisen geklatscht und gesungen wurde. Nun konnte das Fest so richtig beginnen.

Man schlenderte umher, erzählte einander von den Fahrten des vergangenen Sommers, bestandenen Abenteuern oder ganz pragmatisch dem alltäglichen Leben und Arbeiten, aß zwischendurch immer mal wieder warme und kalte Speisen, trank miteinander Bier, Met und Waskir und gab sich dem Festgeschehen hin. Die gute Stimmung ließ nicht wenige Feiernde auch das Tanzbein schwingen, wobei Hjalдар Ragnarson als einer der ersten dem Rhythmus der Musik erlag und wie schon lang nicht mehr und mit einer solchen Freude feierte, als wären die letzten Jahre und Jahrzehnte spurlos an ihm vorbeigegangen.

Mit dem Schrumpfen der jedoch nicht versiegenden Vorräte nahm die Nacht allmählich ihren Lauf und nach und nach machte sich die Festgesellschaft in den frühen Morgenstunden des nächsten Tages auf den Heimweg. Längst nicht allen gelang es aber aufgrund des guten Durstes, eine geeignete Schlafstatt aufzusuchen: Viele verbrachten die Nacht auf Tischen, Bänken oder dem staubigen Boden und auch Hetmann Hjalдар Ragnarson war auf einer Bank sitzend, den Kopf auf der Tischplatte abgelegt, mit einem seeligen Lächeln auf den Lippen eingeschlafen.

Am nächsten Morgen rieben sich viele der Erwachenden die schmerzenden Glieder. Der trübe, ungemütliche Tag ließ die meisten recht bald, nicht selten mit schwerem Kopf, nach Hause trotten – nur Hjalдар Ragnarson blieb bis zum Ende sitzen. Kjaskar, Tjalf und einige andere machten sich schließlich gegen Mittag daran, den alten Ragnarson zu wecken, um ihn zu seinem Jolskrim zu begleiten, doch Hjalдар rührte sich nicht vom Fleck. Und er sollte sich zur Trauer der Sturmtrotzer-Ottajasko und vieler Freunde nie mehr wieder rühren: Sein Körper war kalt und er war in der vergangenen Nacht zu Swafnir gegangen.

Zum Abend hieß es für Olport und ganz besonders die Ottajasko der Sturmtrotzer, unerwartet und unverhofft Abschied zu nehmen von einem großen und ehrenvollen Hetmann. Viele seiner letzten Gäste der Nacht zuvor waren hierzu abermals gekommen und hatten sich im olporter Hafen nahe des Jurgaplatzes versammelt, Hjalдар Ragnarson auf seine letzte Reise zu geleiten.

Gemeinsam hatten die Mitglieder der Sturmtrotzer-Ottajasko tagsüber das Schiff Hjalдарs, das Kapitän Kjaskar Garheltson die letzten Jahre mit seiner Mannschaft über die Meere geführt hatte, geschmückt und die letzte derische Ruhestatt Hjalдарs hergerichtet. Die im Hafen liegende *Gischtreiter* war mit bunten Bändern angetan, der Drachenkopf in den Farben des Feuers neu bemalt worden, um die Aufmerksamkeit der Windstöchter Swafnirs zu erregen und somit für eine wohlbehütete Reise ins Jenseits zu sorgen. An Bord lag Hjalдар Ragnarson inmitten prächtiger Gaben, Geschenke seines Ehrentages, eigener Schätze und seiner Waffen, gekleidet in seinen Kriegsmantel aus Bärenfell, weich gebettet auf Stroh und darüber Schaffellen. Zum Andenken an seine Heimat hatte man dem verstorbenen Hetmann nach altem Brauch die Schuhe mit olporter Erde gefüllt und kleine Botschaften in die Planken der *Gischtreiter* geritzt.

Nun war die Stunde des Abschieds gekommen. Nach und nach machten sich viele der Versammelten auf, den Toten an Bord seiner Otta lautstark und mit den besten Wünschen auf die letzte Reise zu schicken. Dann war es an der Swafnir-Priesterin Fjолnara Toresdotter, Hjalдар mit einem letzten Gebet zu segnen.

In der Nachtdämmerung wurde die im Schein dutzender Fackeln leuchtende *Gischtreiter* anschließend von ihrer ehemaligen Mannschaft und Kapitän Kjaskar aus dem Hafenbecken hinaus gerudert, begleitet von einigen kleineren Begleitbooten, die die Ruderer der Sturmtrotzer-Ottajasko nach Verlassen der *Gischtreiter* aufnehmen sollten. Unzählige Rufe schallten vom Land herüber durch die klare Abendluft. Mit Hilfe der Lotsen gelang es mühelos, die Riffe und Untiefen der olporter Hafeneinfahrt zu umschiffen und den mächtigen *Efferdspfeiler* zu passieren. Nun nahm ein kühler, von Osten aufrischer Wind sich der Otta des toten Ragnarsons an und die Ruder wurden eingezogen. Abschließend setzte man das bunte Segel der *Gischtreiter* und nachdem alle Ruderer von einem der Begleitboote aufgenommen wurden, schleuderte Kjaskar Garheltson eine Fackel auf die Otta des Verstorbenen, die nach einer Weile bald lichterloh brannte und so gen Westen davon segelte.

Ein Raunen ging durch die Thorwaler, die Hjalдар Ragnarson das letzte Geleit gaben. Trauer, aber auch die freudige Erwartung der Zukunft, beginnend mit der Trauerfeier zu Ehren des Toten, waren ihren Gesichtern abzulesen. Eine Weile noch sahen sie der *Gischtreiter* nach, dann machten sie sich auf, nach Olport heimzukehren und dort mit vielen anderen zusammen eine zweite Nacht im Ottaskin der Sturmtrotzer-Ottajasko zu feiern, auf Hjalдар Ragnarson zu trinken, von seinem bewegten Leben, glorreichen Handels- und Heerfahrten, unzähligen Abenteuern und den großen Taten der Vergangenheit zu erzählen.

(mbe)



Muskelspiele

„So war es Hetfrau! Ich eilte so gleich zu dir, um diese Neuigkeit schnell weiterzugeben.“

Lange war es still in der Hjalla. Jurgas Mundwinkel waren nach unten gezogen, ihre Augenbrauen zusammengekniffen.

„Ich danke dir, Skalde. Lass dir eine Hirschkeule und Met geben.“

Auch wenn ich denke, dass unser Freund Albernia keine Probleme mit Andergast haben wird, will ich dafür sorgen, dass Albernia sich noch nicht einmal darum zu kümmern braucht. Pah! Ein Vertrag zwischen Nordmarken und Andergast¹. Die Nordmarken müssen schon große Probleme haben, wenn sie auf Hilfe der Steineichenpupser bauen.“

Nicht viel später brach ein Bote der obersten Hetfrau auf, um in das an Andergast angrenzende Jarltum Steineikiskov zu gelangen. Jarl Letham Lethamson wurde eindringlich gebeten, seine Jarlskari an den Andraval zu verlegen, sowie angewiesen, dass Handwerker dort Vorarbeiten für eine Herborg verrichten sollen.

Als die Hjalskari der obersten Hetfrau eintraf, gab es schon erste Unterkünfte und einen halbfertigen, aber noch sehr niedrigen Wall.

Während die Handwerker die Herborg weiter ausbauten und die Jarlskari sie vor Überfällen schützte, überquerte die Hjalskari den Andraval und durchlief das kleine Herzogtum Engasal. Herzog Garf I. selbst soll ungläubig von seinem Balkon heruntergeglotzt haben, zog sich dann aber gleich wieder zurück, als er merkte, dass die Thorwaler nicht zum Tee bleiben würden.

Diese überquerten die nächste Grenze und standen somit auf Andergaster Boden. Noch ein paar Meilen weiter und man errichtete ein kleines Lager auf einer sonnenbeschienenen Lichtung. Die verschreckten Köhler und Waldarbeiter die man traf, liefen schreiend davon, wussten sie doch das eine Begegnung mit einer Horde Thorwaler selten etwas Gutes zu bedeuten hatte. Einige von ihnen nahm man gefangen und nach ein paar Fausthieben, die ihre Aufnahmebereitschaft steigern sollten, trug man ihnen auf überall die Nachricht zu verbreiten, dass Thorwal sehr genau darauf achten würde, was Andergast zu tun gedenke.

Andere Gefangene wurden angewiesen, aus dem Lager ein kleines Fort zu machen. Eiligst verrichteten sie ihre Aufgabe, und in voreuseilendem Gehorsam legten sie auch gleich einen Ring aus angespitzten Pfählen an, die schräg in den Boden gerammt wurden und ankommende Feinde aufhalten sollten – einem Igel nicht unähnlich.

Offenbar war dies mit Jurga jedoch nicht abgesprochen, denn als sie davon hörte, beorderte sei die Hjalskari umgehend zurück auf thorwalsches Gebiet.

Der Herstjori ließ jedoch eine Notbesatzung zurück und große Holzstöße errichten, die im Falle eines Angriffs entzündet werden sollten und deren Schein man auch noch westlich des Andraval sehen könnte.

Auch wenn das Fort von Jurga nicht angeordnet war, so ist die Aussage ihrer Anweisungen dennoch eindeutig: Andergast sollte sich nicht einfallen lassen, in den Konflikt zwischen Nordmarken und Albernia auch nur ansatzweise einzugreifen!
(jak)

¹ Die Bemerkung und der gesamte Artikel ist eine Reaktion auf den Vertrag zwischen Andergast und Nordmarken, der im BELEMAN 7, S. 25 abgedruckt war.

Frithja Aidhaldottir feiert ihr 70stes Tsafest!

KYSTLAND. Kaum zu glauben, die rüstige Jarlin Frithja Aidhaldottir wurde vergangene Woche 70! Sie feierte dieses Ereignis in Thorwal im Kreise ihrer Familie sowie Freunden und Bekannten mit einem gigantischen Fest. Dela Maradasdottir berichtet vom Fest:

Schauplatz für dieses Großereignis war der Garten von Joost ter Bendin. Er zählt zu ihren ältesten Freunden und ist bekannt als Leiter des Stoerrebrandt-Kontors in Thorwal und Botschafter des Bornlands. Ganz Thorwal schien sich in dem Garten versammelt zu haben, aber auch viele mit Rang und Namen waren ihrer Einladung gefolgt - um Mitternacht schließlich gra-

tulierte Jurga persönlich ihrer ältesten Jarlin. Mitten unter den feiernden Freunden und der Familie wurde sogar ihr (ehemaliger?) Rivale Dundan gesichtet.

Sogar ein paar weitgereiste Gäste waren gekommen. Ein ältlicher Ritter des Mittelreichs stellte sich mir als Merren von der Wandburg vor. Admond, ein eigenwillig gekleideter, aber durchaus hübscher Mann aus Aranien. Und dann war da noch Saanava, die eindeutig auffälligste Erscheinung auf dem Fest. In der Größe stand sie den Thorwalern in nichts nach, doch war sie viel zierlicher gebaut und von ganz dunkler Hautfarbe. Im Gespräch zeigte sich dann, dass sie aus dem

dampfenden Dschungel einer südlichen Insel stammte. Sie wird noch einige Wochen Gast bei Frithja sein.

Die Boten waren teilweise wochenlang unterwegs gewesen, um die Einladungen zuzustellen und doch nahmen nur diese drei den weiten und beschwerlichen Weg auf sich, um mit Frithja feiern zu können. Ein paar Glückwünsche trugen Boten auch zurück zu ihr. Dass die meisten der Angeschriebenen nicht einmal antworteten, schien sie dabei nicht zu stören. Einige Empfänger sind mit Gewissheit bereits verstorben.

Bier und Feuer flossen in Strömen und die anderen Schnäpse, eigens für die Fei-



er angeliefert, wurden reichlich verkostet. Aber auch an Speisen mangelte es bei diesem tollen Anlass nicht. Aufgetragen wurden gebratener Ochse im Kornbeet, Kartoffeln aus dem Bornland, Eintopf mit scharfen südländischen Gewürzen und natürlich durften auch die typischen thorwalschen Spezialitäten nicht fehlen.

Gefeiert, getrunken und getanzt wurde bis in die frühen Morgenstunden, dann ließ sich die Gefeierte mit den Worten „in meinem Alter reicht es einen vollständigen Tag lang zu tanzen und zu feiern“ entschuldigen.

Dennoch gab es auch kritische Stimmen. Hauptsächlich wurde angeprangert, dass soviel Gold, Arbeit und vor allem Nahrung für dieses Fest vergeudet würden, welches doch sicher auch besser hätte verwendet werden können. Sind doch noch längst nicht alle Schäden des letzten Winters beseitigt und noch lange nicht genug Vorräte für den kommenden Winter angelegt.

Die Mehrheit der Feiernden aber verteidigte das Fest. Sie waren sich darin einig, dass man gerade in schwierigen Zeiten nicht auf jede Freude verzichten soll-

te. Frithja selbst soll gesagt haben, dass sie hoffe, mit ihrem Fest anderen wieder zu neuem Lebensmut zu verhelfen und dass sie sich sicher nicht einen ihrer wichtigsten Jubiläumstage durch einen lausigen Winter verpatzen ließe.

Recht so. Die Boten, die Speisen, ja alles war schon seit einem Jahr geplant und bezahlt, wer würde da noch das Fest absagen...

Hoffen wir, dass sie uns auch zu ihrem nächsten Tsatag wieder einlädt.

(kri)

Das Erbe von Vylas Sippe

NJURUNSGARD, Winter 2656 JL. Die Elemente hatten sich gegen uns verschworen, dessen war ich mir sicher. Zur Fahrt nach Süden waren wir mit der *Vestur* inmitten einer Flaute aufgebrochen. Auf der Höhe von Olport brach dann ein fürchterlicher Sturm über uns herein, und Kapitän Kornson hatte alle Mühe, das Schiff auf Kurs zu halten. Das Wasser schien wie schwarz gefärbt, wirbelte wild um unser Schiff und drohte uns zu verschlingen. Wie ich in diese Masse blickte, glaubte ich zwei Augen darin zu erkennen, das eine braun, das andere weiß, und beide voller Boshaftigkeit. Dunkel klang das Donnern vom Himmel, dunkel wie der Himmel selbst und dabei von bedrohlicher Lebhaftigkeit. Dem Land konnten wir uns nicht nähern, die Strömung verhinderte es, auch sie war nicht auf unserer Seite. Meine Stoßgebete gingen an alle guten Winde, auf dass sie diese böse Gewalt vertrieben. Nicht anders tat es die Mannschaft. Wir gaben nicht auf, unser Kraft und unser Glauben sollte dieses Ungeheuer niederringen. Und da sahen wir sie! Eine Frauengestalt mit langem Haar, das ihr entschlossen blickendes Haupt umspielte. Sie war unbekleidet in ihrer Anmut, nur zwei Schwerter in ihren Händen tragend. Mit diesen Klängen tanzte sie, durchschnitt das Dunkel und ließ den Sturm erstarren. So schnell wie sie

erschien, verschwand sie auch wieder. Die Elemente aber waren zur Ruhe gekommen, und so konnten wir endlich anlanden.

Kurz nach unserer Landung trafen wir auf einen alten Mann, der sich als Peddar vorstellte und uns bat, ihn doch zu seiner Sippe zu begleiten. Wir nahmen die Einladung an, und nach kurzem Marsch erreichten wir Vylas Hof, so der Name des Dorfes. Es war gut befestigt, geschützt durch einen steinernen Ringwall und zwei ebenfalls aus Stein gebaute Türme, von denen aus weit ins Land und aufs Meer geschaut werden konnte. Bei den Häusern handelte es sich um Jolskrim in der massiven Bauweise, wie sie in Njurungard häufig anzutreffen ist. Der wehrhafte Eindruck wurde durch die Bewohner nur verstärkt. Sie waren allesamt von muskulöser Gestalt und trugen grobe Waffen, die ständige Kampfbereitschaft vermittelten. Dennoch waren es herzliche Menschen, und schnell wurden wir aufgenommen.

Am Abend war die ganze Gemeinschaft im größten Ottaskin versammelt, um uns Gäste zu bewirten. Nicht nur das Haus selbst hatte etwas Archaisches an sich, auch das Gebaren der Dörfler selbst. Sie sprachen in einem Dialekt, wie er nur selten in unseren Landen gesprochen wird, aber noch vor einhundert Götterläufen im Norden weit verbreitet war. Sie tranken, gaben sich aber nicht dem über-

mäßigen Besäufnis hin und behandelten einander sehr respektvoll. Schnell stellte sich heraus, dass eine ältere Frau, Ussia hieß sie, Anführerin der Sippe war. Nach einer kräftigenden Mahlzeit aus Fisch und Kartoffelscheiben fragte sie nach unserem woher und wohin. Da wir nichts zu verbergen hatten, erzählten wir freimütig. Torstor, einer unserer Krieger, erwähnte dabei, dass er aus den Bergen nicht fern von Vylas Hof stamme, aber von dem Dorf nie gehört hatte. Dies forderte eine heftige Reaktion Ussias und der anderen Sippenmitglieder heraus, die ihn sogleich mit Fragen zu seiner Kindheit und seinen Taten attackierten. Bemüht, keine Missgunst gegen uns zu schüren, erzählte er seine Lebensgeschichte in schnellen Worten. Ich aber hielt mich danach nicht zurück und fragte, was denn dieses Aufbrausen zu bedeuten hatte. Ussia, nun von Torstors Rechtschaffenheit überzeugt, begann mit der Erzählung von Vyla, deren Sippe hier versammelt war.

Vyla war die Tochter des Bergor, dem einsamen Kriger, und der Uillin, einer Alfin, die dem Meer erboren war. Ihre Liebe war groß und dem Kind schon in jungen Jahren anzusehen. Vyla entwickelte sich zu einer prächtigen Maid, die schon mit zehn Jahren Ziegen tragen konnte, ohne jede Hilfe zu navigieren und die feinsten Fährten zu lesen vermochte. Einsam

Thorwal-Standardarte



lebten die Eltern in den Bergen, was Vyla häufig dazu trieb, auszureißen und die Umgebung zu erkunden. Eines Abends, als sie nach Hause kam, fand sie den Hof ihrer Familie verwüstet vor. Im Dunklen machte sie die Gestalt aus, die für diese Tat verantwortlich war, den wilden Krieger Mornard, von dem es hieß, er entstamme den tiefsten Schlünden der Bergstollen, wo das Feuer heiß loderte und jeder Mensch verdorben geboren wurde. Mornard herrschte über die seinigen Kraft der Gewalt, nichts anderes war ihm Antrieb, als er Bergor und Uillin tötete.

Nach dieser Bluttat war Vyla auf sich allein gestellt. Sie zündete den Hof und die Leichen ihrer Eltern an und rief zu den Göttern in großer Trauer. Niemand antwortete diesem verzweifelten Ruf. So entschloss sie, aus eigener Kraft den Mord zu sühnen und zog aus, um ihre Kampffertigkeiten zu höchster Vollendung zu bringen. Viele Jahre

zog es sie durch die Lande, über das Meer und bis zu fernem Gestaden. Sie verbrachte lange Nächte unter Ifirns eisigem Firmament, tauchte in verborgene Höhlen am Meeresgrund und sprach mit der alten Riesen auf ihrem Thron aus Stein. Wo immer sie auf Menschen traf, half sie mit aller Kraft, dabei niemals ihren Namen verratend. An der Bucht Neu-Hjaldingards raufte sie mit dem Bären von Loskönnen und trank sein Blut, was ihr neue Kraft gab. Die Wassergeister von Inkvalborg verbannte sie und nahm ihre Magie auf. Auf den sturmumtosten Felsen von Narrikan lernte sie, die Winde und das Wasser zu beherrschen. Ihre Heldentaten brachten Vyla viele Freunde ein, während ihren Feinden kein langes Leben beschert war.

Von allen, denen sie half, war es einer im besonderen, der Vyla bedingungslos verehrte. Den Namen Miko tragend, war er ein einfacher Fischer gewesen, dessen Fang eine Beute der Piraten wurde. Mit

Vylas Hilfe hatte er sie vertreiben können und war schließlich ihrem Ruf gefolgt. Ein Mann mit reinem Herzen und von schönem Äußeren, brachte er seiner Herrin die körperliche Liebe bei. Sie gebar vier Kinder in fünf Winter, fernab, auf einem Flussdelta im Süden. Denn Vyla fürchtete um das Leben ihrer jungen Familie, und langsam wurde ihr bewusst, dass Furcht sie all die Jahre von ihren heimatischen Bergen hatte ferngehalten.

Inzwischen war Mornard alt geworden, ein stattlicher Krieger noch immer, aber in den feurigen Höhlen marterten die Erben und die Kreaturen der Finsternis an seiner Seele. Nie hatte er einen Gedanken an das Mädchen verschwendet, dass er damals im Dunkeln sah. Nun hörte er Gerüchte von einer Kriegerin, die keinen Namen trug, die Hass gegen ihn sähte und ihn verspottete. Auch ihn im reife die Erkenntnis langsam, bis er schließlich

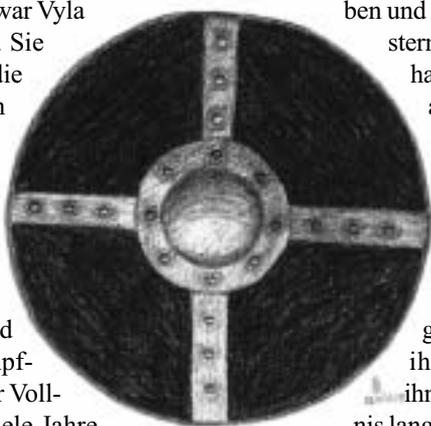
erkannte, dass er eine Gefahr für seine Herrschaft geschaffen hatte, aus Nachsicht vor der Jugend. Er befragte die drei Klageweiber seiner Sippe, Graina, Mura und Fora, die es vermochten, in die Ferne zu blicken. Sie erzählten ihm von Vyla und ihren Kindern. Und mit Mornards linkem Auge als Bezahlung sandten sie feurige Himmelsschlagen, die Karkin, über das Meer. Ihren Befehlen gehorche, legten diese das Haus Vylas in Flammen. Die Kriegerin und ihr Mann nahmen die Kinder und flohen nach draußen. Ihr jüngstes aber starb, erstickt vom Rauch. Als Vyla an den Himmel blickte, sah sie die Himmelsschlangen, und ihr wurde klar, wer sie gesandt hatte. Die Zeit, da sie ihrem fernem Feind gegenüber treten musste, war gekommen.

Aus ganz Thorwal führte sie Menschen zusammen, denen sie einst geholfen hatte. Sie traten ihr dankbar an die Seite und versprachen, ihr mit Treue und Mut zu dienen. Die Schar zog in die Berge, zu

den Ruinen des alten Elternhauses, und wartete. Mornard ließ nicht lange auf sich warten, denn der Herausforderung musste er entgegentreten. Ralnir, sein Neffe, schielte schon lange nach der Herrschaft über die Sippe, vor deren Augen er geschworen hatte, Vyla zu töten. So brannte der verzehrende Ehrgeiz in beiden, als sie aus den Höhlen zogen. Im morgendlichen Nebel trafen sie auf Vylas Schar. Wiewohl sie mehr Mannen, Frauen und Kreaturen zählte, fanden Mornard und Ralnir kein Ankommen gegen sie. Vyla und Miko und alle ihre Freunde stärkte ein Band der Freundschaft, wie es selten unter so vielen zu finden war. Ihre Angst überwandene sie mit diesem Zusammenhalt, und schon sah es so aus, dass der Sieg ihnen gehören würde.

Auf diesen Moment hatten Graina, Mura und Fora gewartet. In ihrem dunklen Versteck nicht weit vom Schlachtfeld woben sie böse Zauber, und Graina entließ einen Feuersturm über Vylas Recken. Die Schar wich zurück, bis nahe an der Küste, und Mura verschleierte mit Trugbildern die Klippen, so dass es schien, als seien sie weit entfernt. Schließlich entließ Fora die Karkin, die achtlos auf die Kämpfer stürzten. Der Sieg war nun für Mornard zum greifen nahe, er stand bereit, Vyla den Todesstoß zu versetzen, denn auch sie stand am Rande des Abgrundes. Dies aber gönnte Ralnir ihm nicht, und darum griff er seinen Oheim an. Und während sie kämpften, fanden viele von Vylas Getreuen den Tod, als sie von den Klippen stürzten und auf dem felsigen Grund aufschlugen.

Schließlich waren nur eine Handvoll Kämpfer über der Brandung versammelt. Die Feuer waren erloschen, die Luft erfüllt von stinkendem Rauch. Miko atmete schwer und spürte, dass sein Ende nah war. Er ging zu Vyla, küsste sie mit aller Leidenschaft, und sprang in das Wasser, die letzten von Mornards Schergen mit sich reißend. Nur vier von Vylas Schar standen ihr noch zur Seite, und die Kriegerin, voller Trauer über den Tod ihres Mannes, wandte sich Ralnir zu, der bereits heftig blutete. Mit einem wüten-





den Hieb schlug sie ihm den Kopf von den Schultern. Nun dem Mörder ihrer Elten gegenüberstehend, fand sie keine Worte, um ihren Gefühlen Ausdruck zu verleihen. Sie fixierten einander, und dann sprach der Stahl ihrer Waffen. Die Götter mussten Zuschauer dieses Kampfes gewesen sein, denn Vyla kämpfte wie eine Unsterbliche in Menschengestalt. Ihre Bewegungen waren kraftvoll und anmutig, ihr Leiden verwandelte sie in einen Tanz, mit dem Mornard nicht mithalten konnte. Der alte Kriegsherr, stets eigennützig in seinen Taten, vermochte selbst die Tücke nicht zu helfen. So suchte er den Freitod und sprang in die Tiefe. Vyla wollte ihm dies nicht gewähren und sprang hinterher. Im Fall packte sie ihn, und wenige Schritt über dem Boden bremsen sie beide ab. Die Magie ihrer Mutter trat in Vollendung hervor, Vyla vereinte nun das Erbe ihrer beiden Eltern. Mornard, voller Panik, versuchte im

Nebel zu entkommen. Die drei Klageweiber hörten sein Flehen und öffneten einen Weg in die Unterwelt. Alle Winde erstarben, das Wasser wurde ruhig, der Nebel lichtete sich. Vyla sah Mornard und stellte ihn ein weiteres Mal. Ihr Hieb brachte ihn zu Fall. Er blickte zu ihr auf, voller Hass und Verzweiflung. Sie, mit erhabener Größe, wünschte ihm einen schnellen Tod durch ihre Klängen. Den letzten Hieb wollte sie führen, da riss das Meer sie beide in die Tiefe.

Die verbliebenen Kämpfer aus Vylas Schar beschlossen, ihrer Herrin zu Ehren eine Wache zu errichten, auf dass sie einst würde freikommen aus ihrem Gefängnis. Sie verbanden sich mit Vylas Kindern und gründeten diesen Hof. Wir sind ihre Erben und wachen bis heute an der Stelle, wo Berg und Meer den Weg in die Unterwelt weisen, wo Vyla verloren ging.

Diese Saga hörten wir an dem Abend in Vylas Hof. Mir war einiges klar geworden. Ich erzählte der Gemeinschaft von der Er-

scheinung vor der Küste, und fühlte mich wie eingeweiht in die Taten der Altvorderen. Ussia antwortete, wir stünden unter dem Schutz Vylas, eine Anerkennung unserer reinen Herzen. Schon viele seien in den Stürmen umgekommen, Opfer in diesem Kampf, der nun schon Jahrhunderte andauere. Wann denn Vyla wieder freikomme, fragte ich. Da überreichte mir Ussia ein Medaillon und sagte, es würde den Weg zu Grainä, Mura und Fora weisen. Wenn sie ein Ende finden, dann auch das Gefängnis in der Unterwelt.

Nach unserem Abschied aus Vylas Hof schwor Kapitän Kornson, auf seinen Fahrten nach den drei Klageweibern Ausschau zu halten. Und auch ich werde dies tun, und so meinen Teil tun, um Vyla zu befreien.

Skörn Walkirason, Skalde aus Enqui (jm)

In Sachen Käse

MERSKE. Über die üblen Gerüchte und

Nachreden die nach dem Winter in Südthorwal, besonders in Merske, entstanden waren, wurde bereits in den vorangegangenen Ausgaben berichtet. In Merske selbst konnte nichts Neues dazu in Erfahrung gebracht werden, doch hatten Berida, die Skaldin, und Gert Galbasson, Sohn des Hetmans und Magier, sich entschlossen der Sache nachzugehen.

Galbas Romason, der Hetman von Merske, informierte mich über die Neuigkeiten und möchte auch einen Aufruf um Mithilfe starten. Mehr dazu später, beginnen wir mit der Geschichte am Anfang, als Berida und Gert aufbrachen:

Die erste Spur fanden sie in Efferdun, dort gab es verstärkt ähnliche Gerüchte wie in Merske, und es wurde am Markt Merskeraner Gelber verkauft! Ob es sich dabei um eine Fälschung handelte oder um gestohlene Ware, konnte bis jetzt noch nicht geklärt werden. Doch gibt es eine Beschreibung des Verkäufers: Der Mann zähle ungefähr 40 Götterläufe, habe lan-

ges, blondes Haar, das er offen trage und hätte ein Gesicht wie ein Wiesel. Auffällig war lediglich eine lange Narbe auf seinem linken Oberarm. Tätowierungen waren keine sichtbar.

Seine unauffällige Erscheinung machte die Verfolgung seiner Spuren nicht gerade leichter. Am Ende gab es dann aber zwei Spuren aus der Stadt hinaus, so dass die Ermittler sich trennten. Gert folgte der Spur weiter in den Süden – immer wieder konnten ihm Leute am Weg bestätigen, einen einsamen Wanderer, auf den die Beschreibung passte, gesehen zu haben. Bis Havena folgte er der Spur, im Hafenviertel verlor er sie jedoch. Nun hofft er mit Hilfe der Bevölkerung wieder auf eine frische Spur zu stoßen, die Hoffnung ist aber nicht allzu groß. Für die Ergreifung der Person wurde ein Lösegeld von 100 Goldstücken ausgeschrieben.

Berida folgte der anderen Spur, die wieder zurück nach Merske führte. Einiges hatte ja auf die Berensons gedeutet, doch dieser Verdacht konnte zum Glück nun voll-

ends widerlegt werden. Weder hat die

Sippe etwas mit den Gerüchten zu tun, noch mit dem verschwundenen Käse.

Aber die Gerüchte um Elgar Kjamthorn konnten nicht so leicht beseitigt werden. Auch wenn er seine Unschuld beteuert, hegen viele Bewohner Merskes tiefes Misstrauen gegenüber ihm und seiner ganzen Sippe. Beweise konnten sich keine finden lassen, weder für noch gegen ihn. Mit dem Verkauf des Käses in Efferdun scheint aber auch er nichts zu tun zu haben, denn die Beschreibung passt weder auf ihn, noch auf sonst jemanden aus seiner Familie. Um das Misstrauen zu zerstreuen, haben sich Berida, Galbas und die Kjamthorns dazu entschlossen, dass am nächsten Traviafeiertag die Kjamthorns unter Eid der Travia-Priesterin die *Wirklich Wahre Wintergeschichte* erzählen sollten. Die ganze Stadt wird anwesend sein. Ob es nun ein Sommerfest oder eine Hinrichtung werden soll, ist noch nicht klar, aber alle erwarten es mit Aufregung. (kri)



Blutgold

Das Dorf brannte. Über den Giebeln loderten die Flammen, sprangen hoch in die Nacht empor, tauchten den Himmel in blutiges Rot. Wie ein hungriger Dämon aus Rauch und Nacht fuhr Schwärze in die Ritzen zwischen den Feuerzungen um sich über die Augen der Sterbenden zu legen. Inmitten des Leids troffen salzige Tränen von den Wangen des Jungen. Er weinte, als könne er die Flammen mit seinen Tränen ersticken oder den Versengten Kühlung verschaffen.

Aus der Ferne erklang Hundegebell, Hörner riefen. Hetzte etwa Nagrachs wilde Jagd durch den Wald? Hatten die Niederhöhlen ihre grausigen Pforten geöffnet? Schwerter blitzten im Düstern, Helme glühten im Widerschein des Feuers. Geisterhaft taumelten Krieger durch die Nacht, ihre Gesichter bleich, ihre Brünen kalt leuchtend, die Mäuler in stummen Schreien verzerrt. Auf ihren Lippen malte sich ein Ruf: „Die Thorwaler kommen, das Ende ist da!“

Hinter dem Tränenvorhang war das Gesicht des Jungen starr. Er wurde in jener Nacht ganz neu geschmiedet - geschmeidig gemacht im Feuer, gehärtet im Nass der Tränen, blank vor Hass, unzerbrechlich im Rachedurst. Der Vater erschlagen, die Mutter geschändet und verbrannt, die Geschwister fort, der Säugling brüllend in der Wiege verglüht...

Der alte Mann erwachte aus seinem bösen Traum. Mühsam wischte er die Erinnerung beiseite. Ein paar Augenblicke lang lag er schwer atmend auf seiner zerwühlten Bettstatt.

In die Stille: Ein Pochen an der hölzernen Tür.

„Wer ist da?“ Die Stimme heiser von Furcht.

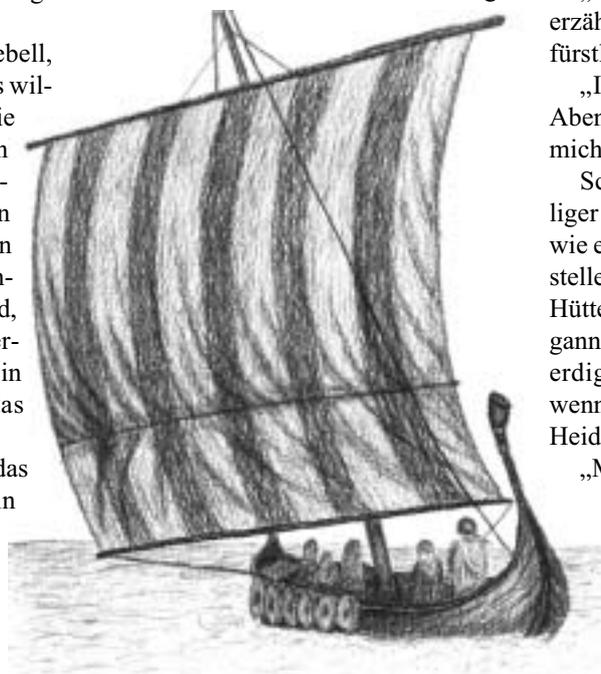
„Hardubrand“, klang es von draußen, „ein Gefolgsmann von Thurbold, dem Hetmann der Hjaldingssöhne.“

Thurbold? überlegte der Greis. Den Namen kenne ich. Schnell zur Tür und den

Riegel zurück. Der Alte öffnete sie einen Spalt breit. Blick in ein zerfurchtes Gesicht. Ein blindes Auge neben einem dunkel lodern. Der Bart des Kriegsmannes startete vor Schmutz und schwarzem Blut.

„Lass mich ein, alter Mann! Nichts Böses will ich dir und den deinen.“

„Gut, ich will dir ein Nachtlager geben. Du scheinst eine harte Schlacht ge-



schlagen zu haben.“

„Bei Swafnir, das wohl!“

Ächzend schwang die Tür ins Innere der ärmlichen Hütte. Der Krieger trug einen bleichen Leichnam in seinen Armen. Mit blitzender Wehr war er angetan und sein Antlitz blass und schön wie das eines schlafenden Elfen. Doch in seiner Brust klappte eine Todeswunde, schrecklich anzuschauen.

„Wer ist das?“, fragte der Greis.

„Das ist Angason, mein Sohn. Ich habe ihn im Kampfe erschlagen, weil er mich nicht erkannte.“ Tränen standen im Gesicht des Nordmannes.

Dass selbst blinde Augen weinen können! wunderte sich der Einsiedler.

„Tritt ein, und lege deinen Sohn auf das Bett.“ Nachdenklich betrachtete der Alte den Leichnam des jungen Kriegers.

„Es ist nicht recht, dass ein Sohn vor seinem Vater zu den Ahnen geht.“ Hardubrand schüttelte den Kopf. „Seine Runjas waren ihm nicht gnädig, wahrlich!“

Der alte Mann stellte zwei Becher mit Met auf den groben Eichentisch und eine Schale mit Getreidebrei daneben.

„Stärkt euch, Kriegsmann, und dann erzählt. Es tut mir leid, dass ich euch kein fürstlicheres Mahl bieten kann.“

„Ich bin ein einfacher Mann. Ein Abendmahl wie dieses ist gerade recht für mich!“

Schweigend aß er. Mit grober, schwieriger Hand hielt er den Holzlöffel gepackt wie einen Axtstiel. Die Glut in der Feuerstelle verlosch und es wurde dunkel in der Hütte des Einsiedlers. Als der Krieger begann zu erzählen, sprach er in der rauhen, erdigen Art der Nordleute, die, selbst wenn sie Garethi sprechen den Klang von Heideland und Felsenbrandung hat.

„Mein Sohn wurde mir geschenkt, als ich auf lange Fahrt ging, weit, weit fort von Heim und Herd. Meine Heimat ist ein raues, wildes Land, alter Mann. In manchen Jahren ernährt es kaum die Menschen, die es hervorgebracht hat. Nach einem langen Winter ging ich fort, mit

vielen anderen. Über dem Meer, so klang der Skaldensang, da warten Ruhm und Reichtum! Siebzehn Winter ist es nun her, dass ich mein Segel setzte. Siebzehn Sommer sehnten wir uns nach einer neuen Heimat und fanden immer bloß die Fremde. Ich sah Küsten, von der Sonne beschienen, Felder, die wogten wie die See, Wiesen, weich wie das Haar der Frauen aus dem Süden. Aber die Ahnen waren diesen Küsten fern, und ich konnte die Stimmen der Mäwen nicht verstehen. Die Heimat liegt so fern! Wenn das Freiheit ist, dann beneide ich euch um eure Knechtschaft, eure Könige und Kaiser! Was ist uns Freien nur für ein Schicksal zgedacht, dass wir im Dienste fremder



Herren die Waffen gegen unser eigen Fleisch und Blut erheben? Welche Macht hat denn dieser Herzog aus dem Süden über mich? Und warum leistet mein geliebter Sohn einer fremden Königin den Waffendienst? Dieses Königreich am Großen Fluss liegt meiner Heimat doch so fern wie Atemhauch der Brust meines toten Kindes. Meinen Angason durfte ich vor dem heutigen Tage nie in die Arme schließen. Und nun, da er tot ist, da ist seine Umarmung kalt und traurig.

Sein Schwert, an dem ich in erkannte, sollte ihm als Zeuge dienen, denn es ist die Klinge meines Vaters. Er aber wollte mir nicht glauben, rief: ‚Hardubrand, der ist schon lange tot!‘, wo ich doch leibhaftig vor ihm stand. Ich flehte ihn an: ‚Geliebter Angason, lass ab vom Kampf! Noch nie hast du mit einem so nah verwandtem Manne gestritten. Doch er drang so unbändig auf seinen Vater ein, dass ich in Wut geriet, und mit machtvолlem Streich ihn fällte.

Und nun muss ich meinen lang vermissten Sohn bestatten, gemordet durch meine eigene Hand. Aber das Eine schwöre ich: Der Hersir vom Windhag’schen, der soll mir Blutgold zahlen für meinen Angason, das wohl!

Der alte Mann neigte nachdenklich das ergraute Haupt. ‚Die Eitelkeit des Kampfes, die Torheit des Krieges! Sie haben dir deinen Sohn geraubt, Hardubrand. Der Waffengang macht aus Menschen Wölfe, gierig, hungrig, nimmer zufrieden oder satt.‘

Hardubrand barg sein Gesicht in den Händen. ‚Was soll ich bloß tun? Meine Gefährten hingerafft vom Krieg, mein Sohn verloren - auf Blut und Beute waren wir aus, aber immer nur Blut haben wir geerntet.‘

Es dauerte lange, bis der Einsiedler mit leiser Stimme antwortete: ‚Geh nach Hause, Nordmann. Erinnerst du dich noch, wie der Beleman über die Küsten weht? Kannst du noch hören, wie die Möwen kreischen um die Heimkehrer zu begrüßen? Hast du deine raue, wilde Heimat ganz vergessen?‘

Sieh doch, Hardubrand: Der Morgen graut. Und der Wind kommt von Westen,

vom Meere her!‘

Später, als Hardubrand sich noch einmal umwandte, war die Kate des Einsiedlers im Nebel verschwunden. Hardubrand aber setzte seine Schritte gen Efferd, der Küste zu, heimwärts.

Der Himmel heulte über dem Meer. Hoch über den Wogentälern tanzte ein entmastetes Schiff den Totentanz. In seinem schwarzen Bauch quiekten die Ratten und Menschen, während Gevatter Tod die kalten, nassen Gräber schon bereitete. Hardubrand fürchtete sich nicht. ‚Wohlan!, so dachte er, da ist der Weg zu Swafnir nicht so weit!‘ Doch Wehmut hielt sein Herz umklammert, ließ Hardubrands Gedanken schweifen - weit, weit durch Zeit und Raum bis hin zu jener Sturmnacht daheim am Feuer...

Der alte Hersir hockte in seinem Lehnstuhl. Speichel troff von seinem Mund. Um das Feuer war die Sippe versammelt. Erwartungsvolle Stille erfüllte die Halle wie vor einem Donnerschlag.

Der alte Runolf blickte auf, starrte aus altersblinden Augen seine Sippe an. ‚Ich mag ein Narr sein, aber noch bin ich nicht dem Schwachsinn verfallen, hört ihr?‘

Zustimmendes Gemurmel: ‚Das wohl!‘

‚Ihr wisst sehr gut, dass ich die Hand vor Augen nicht mehr sehen kann, aber denkt ihr, ich sei so blind, dass mir die Not der Meinen verborgen bleibt? Toren seid ihr, und Dummköpfe!‘

‚Bei Swafnir!‘

‚Ich weiß, was einige von euch wollen! Und ich sage euch, dass es Narretei ist, und Feigheit!‘

‚Vater!‘ Der junge Thurbold war aufgesprungen, zornentbrannt.

‚Schweig, Sohn!‘ Die zittrige Stimme des Alten ließ noch etwas von ihrer alten Kraft erahnen. ‚Ich sage Feigheit und ich meine es. Gewiss war dieser Winter hart. Schlimmer vielleicht noch als die letzten. Aber fortzugehen, die Alten und die Kinder allein zu lassen, darin liegt keine Ehre.‘

‚Und was sollen wir essen, Vater? Wenn der Frühling kommt, werden die

Alten und die Kinder als erste zu Grunde gehen. Sollen wir anderen an ihren Gebeinen nagen wie die Aasfresser? Liegt darin etwa Ehre? Ich sage: Einige von uns müssen gehen, damit die Sippe leben kann.‘

Die Augen des Alten waren feuchtglänzend als er antwortete. ‚Thurbold, mein Junge! Du bist ein mutiger und starker Mann, aber du vermagst mit deinen scharfen Augen noch nicht weit zu blicken. Bei unseren ruhmvollen Ahnen, ich beschwöre dich, geh’ nicht!‘

Thurbold aber sprach: ‚Ich werde gehen. Und ich werde jene zu Ruhm und Reichtum führen, die mit mir gehen. Dies Elend wird ein Ende haben für alle, die Willens sind mir zu folgen!‘

In Runolfs Schrei klang alle Verzweiflung eines langen Lebens: ‚Dann geh! Verlasse mich und die Deinen und kehr’ nicht wieder!‘ Schluchzend sackte er zusammen. ‚Und nun schert euch fort! Alle! Fort aus meiner Halle!‘ Und leiser: ‚Lasst mich allein mit meinem Kummer!‘

Hardubrand fand in jener Nacht keinen Schlaf. Während das Feuer vor dem Langhaus langsam verglühte, verloschen auch die Sterne am nächtlichen Himmel. Die Türe der großen Halle wurde ächzend aufgetan und im Feuerschein erkannte Hardubrand Aesclinds geliebte Gestalt. Hardubrand erhob sich und im Mondlicht gingen sie einander entgegen, fielen sich in die Arme wie zwei Bäume im kalten Wind auf der Heide, krumm gewachsen, eng umschlungen - Schutz suchend, Halt findend. Lange küsstest sie sich, dann schob Anga Hardubrand zurück.

‚Mein Vater will dich sprechen.‘

‚Dann muss ich gehen.‘

Anga nickte. Sie blickte Hardubrand nach, bis die schwere Tür ihn ihren Augen entriß.

In der Halle war es dunkel. Obwohl das große Feuer noch brannte, waren die Schatten aus den Winkeln hervorgekrochen, in die Fröhlichkeit und Lieder sie tags verbannten und hatten unheilrohrend die geschnitzten Fratzen an den Balken zum Leben erweckt.

An der Rückwand der Halle lag Runolf, der alte Hersir auf einem Lager von

Thorwal-Standardarte



Fellen. Sein Atem ging keuchend, Schweiß perlte auf seiner kalten, bleichen Stirn. Hardubrand erschrak. „Stirbst du, Hersir?“

„Ja, junger Hardubrand. Ich sterbe.“

„Dann hole ich Thurbold, deinen Sohn. Er wird deinen Segen wollen.“

„Thurbold war schon hier. Sein Herz ist verhärtet. Er glaubt, ich stünde seinem Glück im Wege.“

Hardubrand seufzte. „Ich werde mit ihm sprechen. Werde ihm das alles ausreden!“

Runolf hustete. Dunkles Blut spritzte dabei über die Felle. „Nein, Hardubrand, es hat keinen Sinn. Thurbold wird fortgehen, ich kenne ihn! Aber du sollst mit ihm gehen. Und wenn ihr Ruhm und Gold geerntet habt, dann werdet ihr zurückkehren und du sollst dich mit meiner Anga vermählen.“

„Aber deine Tochter braucht mich! Mein ungeborenes Kind braucht mich! Ich flehe dich an, alter Mann: Lass mich

bei ihnen bleiben!“

Runolfs Stimme war nur noch ein Hauch. „Anga braucht dich nicht. Sie ist stark und biegsam wie ein junger Baum. Aber Thurbold ist ein Narr. Er wird sterben in der Fremde, wenn du nicht auf ihn Acht gibst. Ach, Hardubrand. Ich wünschte, du wärest mein Fleisch und Blut. Die Sippe wünschte...“

Aber das tut nichts. Mein Entschluss steht fest. Bringst du meinen Sohn wohlbehalten zurück, bekommst du Anga. Eher nicht! Schwöre es!“

„Runolf!“ Hardubrand bebte.

„Schwöre!“

Hardubrands Gedanken rasten. So musste sich ein Kaninchen fühlen im Angesicht von Natteraugen. Hundert Herzschläge lang schwieg Hardubrand. Dann flüsterte er: „Also gut. Du hast mein Wort.“

Runolf schloss die Augen. „Gut. Verzeih' einem Vater die Liebe zu seinem

Sohn, Hardubrand. Und nun sprich mit meiner Tochter, damit ich alleine zu Swafnir gehen kann, wie es sich geziemt!“

Anga weinte nicht, während Hardubrand sprach. Wie ihr Vater gesagt hatte: Sie war stark und biegsam, nicht leicht zu entwurzeln.

„Ich muss gehen, Liebes, ich muss. Ein Toter hat mein Wort als Pfand.“

„Wirst du zurückkehren?“

„Eines Tages...“

„Und unser Kind?“

„Versprich mir, dass es deinen Namen tragen wird, Anga. Keinen schöneren kann ich mir denken! Und gib ihm meines Vaters Schwert, auf dass meine Ahnen in Ehren gehalten werden. Vergiss mich nicht, Anga! Und vergiss nicht meine Liebe!“

„Ich werde immer warten, Hardubrand. Einsam, im Dunkeln.“

(tw)

Wahnsinn im Seufzermoos

Erschreckende Kunde gelangte aus dem Waskirer Ort Siljen.

Vollführten die Bewohner rings um das Seufzermoos schon immer dunkle und wenig achtenswerte Rituale, so scheint dies nun deutlich über die strenge zu schlagen. Ob dies an den verderbten Ausdünstungen des Moores liegt?

Vor kurzem zog eine kleine Sippe nach Siljen, bestehend nur aus dem Elternehepaar und drei Kindern, dreizehn, sechs und fünf Jahre alt. Sie wurden freundlich aufgenommen und bekamen eine leerstehende Hütte zugewiesen, deren einstige Bewohner vor einigen Jahren im Moor verschwunden waren. Die Neubewohner fügten sich auch gut in das Gesellschaftsleben ein, betätigten sich in der Sumpffischerei und wurden schnell zu beliebten Mitbewohnern. Doch schon bald machten Gerüchte die Runde, dass mit den beiden etwas nicht stimmen könne, denn obwohl sie in geselliger Runde recht ausgelassen waren, blieb ihr Mund verschlossen, sobald die Rede auf ihre Kinder kam. Diese waren in das Gesellschaftsleben auch weit weniger integriert und blieben die meiste Zeit über in ihrer Hütte. Einzig der ältere Sohn wurde hin und wieder mit auf die Sumpffseen zum Fischen mitgenommen. Als er einen spektakulären Fang von drei Metern Länge machte, wurde dieses Ereignis im Dorf ausgelassen gefeiert. Met, Bier und Schnaps flossen in Strömen und auch die Eltern des erfolgreichen Fischerjungen wurden immer ausgelassener. In den frühen Morgenstunden geschah es, dass sie auf ihre beiden anderen Kinder angesprochen wurden und sie, vom Geist des Alkohols benebelt, deren Namen preisgaben. Sofort war die gute Stimmung unter den Feiernden dahin und eisiges Schweigen breitete sich aus. Während der Vater nichts

bemerkte und sich fleißig weiter Met den Schlund

hinuntergoss, schlug die Mutter sich die Hände vor den Mund. Ihr war schlagartig klar geworden, dass sie etwas ausgeplaudert hatten, was besser verborgen geblieben wäre. „Mirham“ und „Brabak“ hießen das Mädchen und der Knabe. Die Mutter machte alles nun noch schlimmer indem sie stotternd zu erklären versuchte, dass sie schon viele Jahre Nacht für Nacht Träume hätte, in denen die Sklavenhalterstaaten Thorwal überrennen, Swafnir-Tempel brandschatzen und alle Kleinkinder erschlagen würden, die ihnen nicht genehme Namen trügen. Ein kollektiver Zorn ergriff daraufhin die Siljener. Ohne ein Hjalding abzuwarten, ergriffen sie die Eltern und ersäuften sie in einem Sumpftümpel. Auf dem am nächsten Tag einberufenen Rat, wurde die nächtliche Tat dadurch legitimiert, dass dies als Ersatz für das ohnehin jährlich erfolgende Menschenopfer zur Besänftigung des Moor-geistes angesehen würde – sogar in doppelter Ausführung. Auch wurde das Schicksal der Kinder festgelegt. Der ältere Sohn, obwohl einen ganz gewöhnlichen Namen tragend, wurde auf eine kleine Sumpfindel hinausgerudert. Dort solle er bis zu seinem Lebensende bleiben und sich von Vögeln, deren Gelegen, und Fischen ernähren. Die beiden Kleinkinder mit den schändlichen Namen jedoch wurden Schutzrunen in die Haut geritzt und in ein mit Holz ausgeschaltetes Erdloch gesteckt. Mit einer schweren Abdeckung versehen und darüber aufgeschüttetem Erdreich, in dem lediglich ein Luft- und Versorgungsloch übrig blieb, wurden sie lebendig begraben. Erst wenn sie das Alter ihrer Ottajara erreicht hätten sollen sie aus ihrem Gefängnis wieder befreit werden.

(jak)

Vom Handel mit Olport

Werter Bürgermeister, werter Stadtrat,

nicht zu Unrecht wurde ich hierher berufen, um einen Bericht abzugeben über die Situation des Handels mit unserem westlichen Nachbarn, dem Land der Thorwaler und insbesondere der Stadt Olport. Vier Götterläufe ist es nun her, da die Freie Stadt Riva einen offiziellen Vertrag mit ihr schloss und darin Warenkontingente festlegte, die zum gegenseitigen Nutzen zu Festpreisen gehandelt werden sollten. Dies ging für einige Zeit gut, aber spätestens mit dem Ende des Krieges der Horasias wider Thorwals wurden immer wieder Stimmen laut, man solle doch bitte das Augenmerk weiter nach Süden richten. Da half es auch wenig, dass die Thorwaler ihrerseits die getroffenen Vereinbarungen eher als Richtlinien ansahen und sie missachteten, wenn es ihnen passte. Zudem sollte nicht verschwiegen werden, dass bisweilen Piraten thorwalscher Herkunft auch im Golf von Riva ihr Unwesen treiben.

Angesichts dieser Unwägbarkeiten reiste ich im vergangenen Mond nach Olport, um selbst zu sehen, wie die Situation vor Ort ist und ob es opportun ist, weiterhin mit ihnen Handel in größerem Maße zu betreiben. Lasst mich damit beginnen, einen sehr persönlichen Eindruck wiederzugeben. Olport ist von der Lage her schlichtweg atemberaubend. Schon von weitem bieten die berühmten Kreidefelsen einen beeindruckenden Anblick. Sie flankieren die Hafeneinfahrt und stellen ein sichtbares Tor in die dahinterliegende Welt dar, die bisweilen wie entrückt aus dieser Zeit scheint. Denn Olport ist eine alte Stadt, den Legenden nach gegründet von den ersten Flüchtlingen Hjaldingards. Dieses Erbe prägt sie bis heute, und dem Reisende von fern, der bereits jüngere Städte wie Thorwal oder Muryt besuchte, mag der Gedanke kommen, dass er hier das thorwalsche Leben in seiner ursprünglichen Form vorfindet. [...]

Kein Stadtplaner legte Hand an Olport, in dem Langhäuser die vorherrschende Wohnform darstellen. Größere, repräsentative Gebäude sucht man zunächst vergebens, die ersten Stunden in Olport sind eher vom Versuch gekennzeichnet, inmitten enger Gassen zwischen den Langhäusern die Orientierung zu behalten. Ohnehin scheinen die Häuser mit dem Boden verwachsen, was auch für alte Befestigungen oder Mauern gilt, die scheinbar ohne jede Ordnung zwischen ihnen stehen. Besondere Regelungen des öffentlichen Umgangs gibt es keine, jeder tut auf der Straße, was ihm beliebt, und so laufen Kinder frei herum, spielen mit Hunden oder Kleingetier, während die Eltern vor den Türen ihrer Häuser sitzen und ihrer Beschäftigung nachgehen. In halboffenen Höfen brennen Feuer und wird gekocht, in Zubern gebadet oder Handwerk betrieben. Eine Trennung zwischen Wohn- und Arbeitsraum ist nur in einigen Berufen vorhanden. [...]

Geschäfte werden, soweit dies auswärtige Händler betrifft, daher auch überwiegend im Hafen abgewickelt. Für größere Schiffe wie unsere Koggen und Karavellen, gibt es einen eige-

nen Kai am Ufer des Nader. Von dort aus müssen Waren, die in Olport gehandelt werden, noch zum Marktplatz getragen werden, wofür aber genügend Schauerleute bereit stehen. Die Preise sind für Fernhändler annehmbar, und ich konnte feststellen, dass zumindest einige Waren, die nicht unter die bisherigen Regelungen fallen, einen guten Gewinn versprechen. [...] Zum Absatz unserer Erzeugnisse bietet die Stadt weniger Gelegenheiten, da die Olporter ihr eigenes Handwerk hoch schätzen und dies auf dem Marktplatz am häufigsten gehandelt wird. Möglichkeiten sehe ich für Papier, einfache optische Gerätschaften, Schiffsgeschütze und anderes Schiffszubehör, deren Verkauf allein aber keine Reise rechtfertigt. Rohstoffe, die bereits unter die Handelsverträge fallen, sind aber von guter Qualität, dies gilt auch für die gehandelten Hölzer. Eine Empfehlung, die ausgehandelten Konditionen auch zu nutzen, kann ich uneingeschränkt aussprechen. In Acht nehmen sollte man sich aber bei Geldverkehr und den Warenmengen, da die Olporter mit dem Münzverkehr in größerem Maße nicht alle vertraut sind und zudem auf genaue Angaben nach den Rohalschen Maßen verzichten. Verständigungsprobleme gibt es für Händler aus Riva keine, da erstaunlich viele Olporter nivesischer oder norbar-discher Abstammung sind und der entsprechenden Sprache mächtig sind. Zudem sprechen sie auch leidlich Garethi. [...]

Schlussendlich möchte ich die Akademie der Stadt, die sogenannte Runajasko ansprechen. Es waren auch die Bemühungen unserer hiesigen Magierschule, dem Stoorrebrannt-Kolleg, und dieses Rates, die zur Folge hatten, dass die Olporter Magier ihrer Gildenzugehörigkeit verlustig gegangen sind. Die damalige Entscheidung halte ich noch immer für einen Fehler, aber darauf soll nicht weiter eingegangen werden. Von Relevanz ist, dass wir nunmehr die Möglichkeit in Betracht ziehen sollten, als Belieferer der Akademie – ohne feste Verträge, versteht sich – edlere Erzeugnisse und Produkte unserer Stadt abzusetzen, da diese bereits in kleinen Mengen Gewinn versprechen. Das Embargo der Grauen Gilde gilt nur für sie selbst und alle, die sich freiwillig anschließen. Wenn also dieser Rat – und damit auch Vertreter der Akademie – unseren Händlern die Möglichkeit einräumt, in der Region Thorwal nicht erhältliche magische Ingredienzien, Heilkräuter und Metalle an der Runajasko loszuschlagen, kann dies zur Erschließung neuer Kontakte und nicht zuletzt weiteren Einnahmen führen.

Keine andere Ortschaft in einem Umkreis von 800 Meilen über See bietet einen so günstigen Markt wie Olport. Zudem sind gute Beziehungen zu den Thorwalern eine schlichte Notwendigkeit, um in ihren Gewässern einigermaßen gefahrlos segeln zu können. Daher verbleibe ich mit der Bitte an den Rat, die bisherigen Verträge nicht zu verwerfen und wenn möglich durch neue Initiativen zu beleben.

*Ulfhart Gerdenfels, in einer Rede vor dem Stadtrat Rivas,
18. RAH 1029 BF (jm)*



Verräter und Gewinner

Aus dem kleinen und einstmals so unbedeutenden Dorf Uddahjal drang aufseherregende Kunde. Noch vor dem Winter war es für Jurgas berühmt-berüchtigte Gegnerin Marada Gerasdottir nicht mehr zu übersehen, dass ihre Unterstützung innerhalb des Dorfes langsam zu bröckeln anfing. Bis zu jenem Zeitpunkt war sie mit ihrem Rivalen Tevil Kavenson übereingekommen, dass er dem Dorf vorstehen würde, aber keinerlei Entscheidungsbefugnisse über Angelegenheiten haben dürfe, die auch die Hjörnen-Ottajasko betrafen.

Dies hatte jahrelang gut funktioniert, doch vermutlich nur weil Tevil kaum Eigeninitiative zeigte und wenig ehrgeizig war. Doch dies schien sich geändert zu haben, nachdem er sich überraschenderweise Jurgas Fahrt gegen das Eisreich anschloss (siehe BELEMAN 7). In der Folge soll er auch weiterhin aufmüpfig geworden sein, doch drang hierüber keine genaue Kunde nach außen. Selbst für Maradas Getreuen war es nicht erklärlich, dass ihre Hetfrau Tevil gewähren ließ.

Schon fingen sie an, an ihrer Führungsqualität zu zweifeln, da kam es zu einem Ereignis, das die Wende bringen sollte und wie sich herausstellte, hatte Marada nur auf einen nicht zu übersehenen Fehler ihres Rivalen gewartet, um ihn in seine Schranken zu weisen.

Tevil sah seine Chance gekommen alleiniger Herrscher über Uddahjal und evtl. die Hjörnen-Ottajasko zu werden und zugleich sich lieb Kind bei der obersten Hetfrau zu machen indem er Marada vertreiben wollte.

Mit Hilfe von Gjalskapern versuchte er die Macht an sich zu reißen. Doch Marada hatte den Verrat frühzeitig durchschaut und ihrerseits Maßnahmen getroffen. Auf ein Hornstoß hin segelten mehrere Schiffe den Hjömr-Fjord hinauf, allesamt besetzt mit tapferen Rekkern aus den Jarltüern Grabjergen und Njurungard. Der zu erwarten gewesene Kampf hätte vermutlich äußerst blutig geendet, blieb dankenswerterweise aber aus. Beide Kontrahenten erkannten, dass dieser Kampf nur Unglück über Uddahjal bräch-

te. Wo Marada aber nicht zurückweichen konnte ohne ihr Ansehen zu verlieren, womit auch ihre Buhlschaft um die oberste Hetwürde beendet gewesen wäre, hatte Tevil nicht ganz so viel zu verlieren. Er wies seine Gjalskaper an, die Waffen niederzulegen und sich zu ergeben, was diese aber erst taten nachdem er ihnen trotzdem den vollen Lohn zusicherte. Nach einem kurzen Augenduell mit seiner Gegnerin ließ er sich vor ihr auf die Knie nieder und reichte ihr sein Schwert. Nach dieser Unterwerfung wurde Tevil über den Winter aus Uddahjal verbannt, durfte im Frühling aber schon wieder zurückkehren. Da er soviel Einsicht gezeigt hatte, es nicht zu einem Kampf kommen zu lassen dürfe er den Titel Hetmann von Uddahjal behalten, müsse dafür aber sein Wort geben, vorbehaltlos Marada und die Hjörnen-Ottajasko in all ihren Vorhaben zu unterstützen. Freie Entscheidungen dürfe er nur noch für das tägliche Einerlei im Dorfleben treffen. Darüber hinaus hätten alle Wünsche der Hetfrau der Hjörnen von ihm sehr wohlwollend berücksichtigt zu werden. Tevil akzeptierte zähneknirschend und ging noch am selben Tag in die Verbannung. Was Marada dazu bewog ihn zu schonen b,ieb unbekannt. Einzig ihren engsten Vertrauten offenbarte sie den Grund ihrer Entscheidung. Vermutlich verbirgt sich ein Geheimnis um Tevils Unscheinbarkeit, die ihm Stand und Leben rettete.

In Maradas Hetja-Halla wurde lange und ausgiebig gefeiert und die Verbündeten zogen erst nach drei ausgelassenen Tagen wieder ab.

In der Folgezeit trafen von vielen Jarlen und Hetleuten aus diversen Jarltüern Grüße und Glückwünsche ein und sogar Geschenke wurden überreicht. Schon lange hatte Uddahjal einen solchen Winter nicht erlebt, eine Winter in denen es kein Hunger gab und keine Entbehrungen erduldet werden mussten. Als Tevil im Frühling zurückkehrte, waren selbst einige seiner frühen Getreuen ganz auf Marada Seite umgeschwenkt und ließen sie hochleben.

Kurzmeldung: Invhersborg

Die anstehenden Wahlen in Invhersborg die über die Hetwürde zwischen Ole Sonnaron und Faenwulf Walkirson entscheiden sollten, wurden fast ein Jahr aufgeschoben, da letztgenannter lange Zeit verschollen blieb.

Doch mittlerweile fand er sich wieder ein, und sogleich klagte er seinen Kontrahenten der Verschleppung an. Dieser allerdings reagierte ganz überrascht, freute sich aber über die Rückkehr des bisherigen Hetmanns. Eine herzliche Umarmung und freundliche Worte ließen die Anklage in den Augen vieler Invhersborger zweifelhaft erscheinen, auch weil Faenwulf keinerlei Beweise präsentieren konnte und seine Rede zuweilen etwas wirr wirkte.

Die Hetwürde mußte vergeben werden, auch damit die Hetfrau der Albnerier wußte woran sie ist und mit wem sie verhandeln konnte, sollte es nötig sein. Bislang gestaltete sich dies als schwierig, da ein Rat der Ältesten eingesetzt wurde, der sich in vielen Angelegenheiten jedoch uneins war.

So wurde die Wahl vollzogen. Oles frühere Taten auf Seten eiens Verräters und gegen Jurga und Marada, wog er damit auf Invhersborg im vergangenen Jahr vorangebracht zu haben und die Beziehungen zu Albneria zu intensivieren. Faenwulf hingegen hatte schon von je her einen guten Ruf, seine haltlosen Anschuldigungen gegen Ole, warfen jedoch einen Schatten darauf. So blieb die Wahl spannend.

Mit knapper Mehrheit errang Ole Sonnaron die Hetwürde. Faenwulf Walkirson kündigte an ihn mit kritischem Blick zu unterstützen. (jak)

(jak)



Sören Eirikson, Hetmann der Sturmbringer

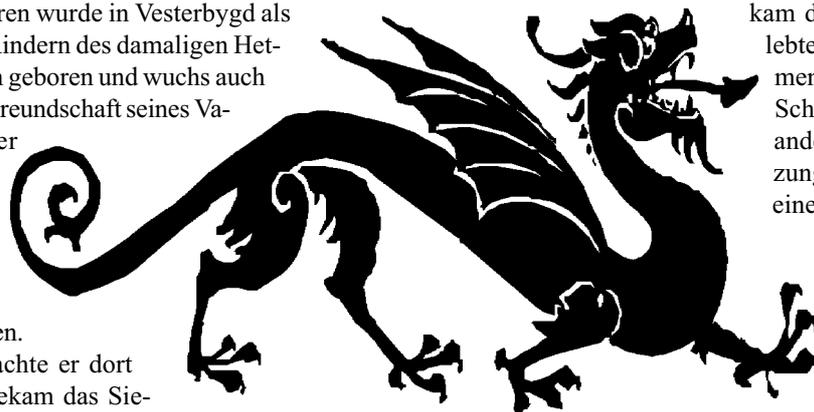
Aussehen: Blonder Hühne von über zwei Schritt hohem Wuchs und beinahe ebenso breitem Kreuz. Das weizenblonde Haar fällt ihm auf die Schultern, zwei dicke Schläfenzöpfe runden die Frisur ab. Er trägt einen Vollbart, dessen ordentliche Zöpfe ihm bis zur Brust gehen. Sören ist außerordentlich muskulös, selbst für einen Nordmann und seine eisblauen Augen sprechen von den vielen Fahrten, die den Hetmann der Sturmbringer-Ottajasko schon in alle Weltmeere gebracht haben. Erste Falten haben sich in das Gesicht des Thorwalers gegraben, seine Haut ist wettergegerbt. Sören trägt zumeist eine lederne Krötenhaut und eine einfache, rot-weiß gestreifte Leinenhose oder Kleidung aus grober, warmer Wolle. Immer bei sich hat er seine gewaltige Orknase, die er liebevoll *Friedensverhandlung* getauft hat.

Curriculum Vitae: Sören wurde in Vesterbygd als mittlerer Sohn aus vier Kindern des damaligen Hetmanns, Eirik Arngrimson geboren und wuchs auch dort auf. Aufgrund alter Freundschaft seines Vaters zum Oberhaupt der Runajasko von Olport wurde Sören im Alter von zwölf Jahren in den Norden geschickt, um den Schiffsbauzweig der Runajasko zu besuchen. Mit achtzehn Jahren machte er dort seinen Abschluss und bekam das Siegel der Runajasko tätowiert. Sören konnte in seiner Zeit in Olport einige Kontakte zu den Angehörigen der Skaldhalla und der ansässigen Magierschaft aufbauen, die sich jedoch mit den Jahre zumindest teilweise wieder verlaufen haben. Zurück in Vesterbygd wurde er feierlich aufgenommen. Auf der Feier lernte er seine zukünftige Frau, Eldgrimm Ingrasdotter kennen, die er einen Monat nach seiner Rückkehr ehelichte. Kaum zwei Monate gingen ins Land, als die Leute von Vesterbygd hörten, dass die horasische Flotte in Richtung Thorwal aufgebrochen war. Der Hetmann Eirik beschloss, dass es Zeit war, den horasischen Gecken zu beweisen, wer mit Swafnir auf einer Seite kämpfte und brach mit seiner Ottajasko, zu der bei dieser Fahrt auch Sören und seine beiden Brüder, Tronde und Faenwulf, gehörten, nach Thorwal auf. Nachdem es in Thorwal zu Differenzen zwischen der Sturmbringer Ottajasko und der Wyrmwürger-Ottajasko kam, entschlossen sich die Vesterbygder, weiter nach Süden zu segeln um ihren Mut zu beweisen und den Feind in seinen eigenen Gewässern zu besiegen. Die Sturmbringer griffen im horasischen Meer ein Versorgungsschiff der Liebfelder an und verloren die folgende Seeschlacht, als alchemistisches Feuer gegen ihre Drakkar eingesetzt wur-

de. Bei der Schlacht kamen sämtliche Besatzungsmitglieder ums Leben, bis auf Sören, der, halb tot an einer Planke hängend, von dem albernischen Freibeuter Oisin aufgelesen wurde, der das Gefecht aus sicherer Entfernung beobachtet hatte. Die nächsten Jahre brachte Sören als erster Maat auf der Ysilt's Traum zu, um seine Schuld bei Oisin zu begleichen. Hier lernte er auch Magierin Phelicitas Corvez kennen, welche er zunächst abgrundtief hasste. Seine angeborenen Kochkünste und sein Wissen über den Bau und die Instandhaltung von Schiffen aller Art kam ihm zugute und die Ysilt's Traum machte mehrere Male gute Jagd, bis sie an ein vermeintliches Handelsschiff geriet, welches sich seinerseits als horasische Freibeuterkaravelle zu erkennen gab und das Schiff Oisins nach kurzem, aber heftigem Seegefecht versenkte. Mehr als die Hälfte der Mannschaft

kam dabei um, aber Sören überlebte erneut und geriet, zusammen mit dem Kapitän und der Schiffsmagierin, sowie einigen anderen Mitgliedern der Besatzung, in Gefangenschaft. Nach einem gewagten Ausbruch gelang es Sören und Phelicitas mit vereinten Kräften, das Schiff unter ihre Kontrolle zu bringen und die zwei zu eins überlegene Mannschaft der Horasier gefangen zu setzen.

Sören verlor bei dem Entergefecht beinahe zum dritten Mal sein Leben und verdankte es diesmal der Magierin, dass er weiterhin auf dem Anlitz Deres wandeln durfte. Nach der Rückkehr in den Hafen von Havena trennten sich Sören und Phelicitas von Oisin und brachen nach Vesterbygd auf, wo Sören seinen Posten als Hetmann einfordern wollte, den mittlerweile seine Frau inne hat, die ihn, wie Sören über Thorwaler in Havena erfuhr, für tot hatte erklären lassen. Phelicitas begleitete ihn, als Zeugin für Sören's Glück. Zurück in Vesterbygd berichteten die Südländerin und der mittlerweile älter gewordene Nordmann von Sören's abenteuerlicher Fahrt und aufgrund seines schon sprichwörtlichen Glückes wurde Sören erneut zum Hetmann der Sturmbringer gewählt, gegen massiven Widerstand des Hersirs der Vandredsippe und Sören's Frau Eldgrimm, die die Privilegien des Hetfrauenpostens nicht verlieren wollte und die Ehe sofort bei der Rückkehr für nichtig erklären ließ. Beide forderten, dass Sören sein Glück noch ein weiteres Mal unter Beweis stellte, um endgültig festzustellen, ob seine Rückkehr ein Fluch oder ein Segen sei und schickten ihn, nur mit einer Knorr und zwölf Mitgliedern der Ottajasko, erneut auf Fahrt,





von der er erst zurückkehren sollte, wenn die Skalden eine Saga über seinen Mut geschrieben hatten. Sörens Weg führte ihn nach Llanka, wo er den Fall Orons mit erlebte und den dort ansässigen Thorwalern half, die Fesseln ihrer Eroberer abzustreifen. Später kehrte er nach Vesterbygd zurück, wo sein Posten als Hetmann für diese Großtat nun auch vom neuen Hersir der Vandred-Sippe gebilligt wurde. Eldgrimm Ingradotter hingegen wurde, nachdem sie versuchte, Sören auf der Feier seiner Rückkehr von hinten zu erdolchen, von Phelicitas mittels ihrer erbeuteten horasischen Balestrina erschossen, woraufhin sie zur Ehrenbürgerin der Siedlung gemacht und jegliche Zweifel ob ihrer Herkunft und Begabung endgültig aus dem Weg geräumt wurden.

Charakter: Sören ist direkt, ehrlich und über alle Maßen mutig. Er verkörpert das Idealbild eines Thorwalers, des hartgesottenen Nordmannes, den nicht einmal Hrangar erschrecken kann. Er ist gewitzt und einigermaßen klug und weiß meistens mehr, als der erste Eindruck vermuten lässt. Er mag es, wenn Leute ihn unterschätzen und gibt sich einfach, jedoch zeigen sich in vielen unscheinbaren Momenten die geistigen Stärken des Hetmanns. Sören ist ein Spaßvogel und treibt seine derben Scherze mit jedem, egal ob es demjenigen gefällt oder nicht. Darüber hinaus ist er ein Verteidiger thorwalscher Ideale und Traditionen und derzeit unentschieden, ob er eher Marada oder Jurga in ihren Vorhaben unterstützen soll. Mit den Jahren ist der einst hitzköpfige Hetmann ruhiger geworden und versucht sich bei seinen Ratschlägen häufiger von seiner Weisheit, als von seinen Emotionen leiten zu lassen. Sören legt hart Maß an sich selbst an und will ein Vorbild für alle anderen in Vesterbygd sein, wie sein Vater es einst war. Sören ist tiefgläubig und liebt Geschichten. (jcm)

Größe: 2,06 Schritt **Gewicht:** 100 Stein
Tsntag: 17. Travia 5 Hal
Haarfarbe: weizenblond **Augenfarbe:** eisblau
Kurzcharakteristik: meisterlicher Kämpfer und Hetmann, kompetenter Handwerker und Märchenerzähler
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 16, Aberglaube, Jähzorn
Herausragende Talente: Hieb Waffen 15, Zweihandhieb Waffen 12, Schwerter 11, Schiffbau 10, Holzbearbeitung 12, Boote fahren 12, Seefahrt 14, Zimmermann (Schiffszimmermann) 10(12), Handel 8, Sagen und Legenden 12
Vorteile: Eisern
Nachteile: Jähzorn 6, Aberglaube 8, Walwut, Niedrige Magieresistenz II, Gesucht (Al'Anfa, Horasreich), Dunkles Geheimnis (Freundschaft zu einer Magierin aus dem Südmeer)
Beziehungen: gering (Thorwal)
Finanzkraft: ansehnlich (nach Plünderung einer al'anfanischen Gewürzgaleere)
Wahlspruch: Folgt den Pfaden der Ahnen – die wussten noch, was sie taten!
Familie: Eiriks Sippe **Bedeutende Ahnen:** Eirik Arngrimmson
Verwendung im Spiel: Sören wird im Spiel als Vefechter Thorwals auftauchen, der einer guten Geschichte nicht abgeneigt ist. Er gewährt jedem Gast Unterkunft, der sich zu benehmen weiß und steht allen, die guten Herzens sind oder das Wohl Thorwals im Sinn haben, mit Rat, Tat und Waffengewalt zur Seite.
Zitate: „Swafnir!“ oder „Meine Güte, wie kann man nur mit so vielen Rudern so wenig bewegen?“ oder „Es gibt da eine Saga, die ich einmal gehört habe...“ (jcm)

Der Ort Vesterbygd

Vesterbygd für den eiligen Leser

Einwohner: um 270

Herrschaft: Sturmbringer Ottajasko: Hetmann Sören Eirikson; Vandred-Sippe: Vandred Hersir

Garnison: 60 Rekker der *Sturmbringer-Ottajasko*, beinahe jeder ist waffenfähig

Tempel: Peraine (unbesetzt, wird derzeit als Räucherstube genutzt)

Besonderheiten: Aufgrund vieler Fjorde und Klippen ist Vesterbygd nur vom Wasser aus zugänglich; Schiffsfriedhof vor den Trægyngen („Dornenfelsen“),

Fischräucherei *Den Gammelfisken* in den Händen der Ottajasko

Stimmung in der Siedlung: traditionsbehaftet, bisweilen Fremden gegenüber verschlossen (vor allem wenn die Vorräte knapp sind), sonst von thorwalscher Lebensfreude durchsetzt; Jeder, der den Hafen von Vesterbygd anläuft wird als Gast aufgenommen, solange er sich wie ein solcher verhält und ausreichend Nahrung vorhanden ist.

Orte in der Region: Der Hjelmefjord (großes Fjordgebiet überall um die Siedlung)



Aus der Redaktion

Lage: Vesterbygd liegt an der Grenzlinie zwischen dem traditionellen Nord- und dem aufgeschlossenen Südthorwal. Erreichbar ist das Dorf nur über die Seeseite, da ausgiebiges Fjordenland sich mehrere Meilen in alle Richtungen erstreckt. Vesterbygd selbst ist von einer Palisade umschlossen, die nur zum Meer hin geöffnet ist. Schroffe Felsen und weite Klüften, in denen sich Brackwasserfische tummeln, prägen das Bild der kleinen, jedoch wehrhaften Ansiedlung. Unweit der Vesterbygder Bucht liegen die Trægynge, die Dornenfelsen, die für Schiffe aller Art gefährliche Untiefen bieten und einen Schiffsfriedhof darstellen, der von den Bewohnern der Stadt abergläubisch gemieden wird. Das Umland der Siedlung ist einigermaßen fruchtbares Marschgebiet, in dem ein wenig Getreide angebaut werden kann, wenn der Boden nicht gefroren ist. Zu wenig jedoch um die gesamte Dorfgemeinschaft zu versorgen, weshalb Vesterbygd versucht, gute Handelsbeziehungen zu umliegenden Siedlungen zu unterhalten. Obwohl es durchaus Abstiege von den Klippen aus in die Siedlung gibt, werden diese so gut wie nie genutzt, da sich hinter der bergigen Felslandschaft, die das Dorf umgibt, durch das allgemein sehr feuchte Klima beinahe endlose Moore und Nadelwälder, die für Reisende eine tödliche Gefahr darstellen.

Stadtbild: Vesterbygd besteht zu großen Teilen aus einer Ansammlung von Grassodenhäusern, da die Grasziegel aus den umliegenden Mooren abgetragen werden können. Es sind nur wenige „typisch thorwalsche“ reedgedeckte Langhäuser zu finden, zumeist nehmen diese eine für die Dorfgemeinschaft wichtige Funktion ein. So befinden sich in der Dorfmitte zu einem Karree angeordnet das Langhaus des Hetmannes der ansässigen Sturmbringer-Ottajasko sowie das Langhaus des Hersirs der Vandred-Sippe und der örtliche Traviatempel, der von den Mitgliedern der Ottajasko erst kürzlich zu einer Räucherammer für den berühmten Vesterbygder Gammelfisk, sowie einem Lagerhaus für Getreide umfunktioniert wurde, welches die Stadt hortet so gut sie eben kann. Im Großen und Ganzen besteht Vesterbygd aus drei Grassodensiedlungen, die zusammen die Dorfgemeinschaft bilden: Im Westen der Stadt, zum siebenwindigen Meer hin, finden sich die Niederlassungen der Sturmbringer-Ottajasko, die auf dem Dorfplatz mit dem Haus des Hetmannes abschließen. Im Osten finden sich die Hütten der Vandred-Sippe. Im Norden sind die verwaisten Hinterlassenschaften der ehemaligen, mittelländischen Besatzung zu sehen, die größtenteils als Materiallager und Brennholz Verwendung finden, seit Eidgrimm Traviensson, der letzte Travia-Geweihte und Ver-

treter des Mittelreiches in Vesterbygd im Winter 1028 BF zu seiner Herrin befohlen wurde. Bis auf das Viertel der Mittelländer ist dort Ort in erstaunlich gutem Zustand, was nicht zuletzt an der Kaltschnäuzigkeit ihres Hetmanns liegt, der sich auch gerne mal über den thorwalsch-horasischen Frieden oder die Rechte anderer thorwalscher Sippen hinweg setzt, wenn es sein muss, und regelmäßige Herferten unternimmt.

Geschichte: Die Geschichte Vesterbygds reicht bis ins Jahr 864 Bosparans Fall zurück, als die Hetfrau der Ornebølgen-Ottajasko, Ragna Oljefsdotter, mit ihrer Mannschaft den Hjelmfjord hinaufsegelte, um neues Siedlungsgebiet für ihre Sippe zu finden. Eine Saga kündigt von dem Mut der Ottajasko und ihrer Reise den Fjord herauf, vorbei an den Dornenfelsen und Stromschnellen, von dem Kampf mit der Hjelmfjordbestie, einer gewaltigen Flunder, die ganze Drachenschiffe verspeisen und das Wasser durch ihren Flossenschlag in tödliche Wogen verwandeln konnte und ihrer erfolglosen Suche nach neuem Land für ihre Familien. Schließlich, als Ragna schon aufgeben wollte und kehrt machte, erlitt ihre Drakkar Schiffbruch an den Trægynge. Die Überlebenden retteten sich an den Westzipfel des Fjordes, wo die Steilklippen plötzlich abbrechen und so eine Bucht mit natürlichem Hafen bilden. Während weiterer anstrengender Wochen, in denen sie die Klippen erklommen, die keinen natürlichen Abstieg in die Bucht bieten und ein neues Schiff bauten, erkannte Ragna, dass diese Bucht genau das war, was sie gesucht hatten: Leicht zu erreichen, leicht zu verteidigen und mit vielen Möglichkeiten, sich das Überleben zu sichern. Sie schickte ihre Mannschaft zurück um die Sippen aus der alten Siedlung zu holen und begann selbst und alleine damit, über die nächsten acht Jahre eine Treppe in den steinernen Fjord zu hauen, bis die Nordmänner mit den Familien in der Bucht eintrafen.

Besonderheiten: Aufgrund der Lage in einer natürlichen Bucht, die von zwei Seiten nur über das Wasser und zu zwei weiteren nur über Klippen zu erreichen ist, die zwischen zwölf und vierzig Schritten hoch sind, ist Vesterbygd über die Landseite quasi uneinnehmbar und nur über den Seeweg ordentlich zu erreichen. Die nahe gelegenen Holzschlag und Weidegebiete sichern eine ordentliche Grundversorgung, auch wenn die Bewohner Vesterbygds auf den Handel mit anderen Dorfgemeinschaften angewiesen sind. Die Gegend um Vesterbygd ist sehr fischreich, da Lachse den Fjord als Laichgebiet nutzen und das flache Wasser nahe der Bucht ideal für Flundern aller Art ist.

Lage: Grenzort zwischen Nord und Südthorwal. (jcm)

Büchertipps

Titel: Militärische Blindgänger und ihre größten Schlachten
Autor: Geoffrey Regan
Verlag: Komet
ISBN: 3-89836-146-2
Preis: 7,95 Euro

Wer kennt sie nicht, die genialen Feldherren aller Zeitalter? Hannibal, Wellington, Alexander, Rommel, Arminius und wie sie noch alle heißen. Wer kennt aber die Gegenparts? Die stümpernden Dilettanten? Die arroganten Besserwisser und dünkelfhaften Hochwohlgeborenen?

Geoffrey Regan stellt eine illustre Auswahl davon in seinem Buch vor.

Ihr wollt eine Schlacht ausspielen und sucht noch einen passenden Feldherren für die Gegenseite, dem die Spieler auch tatsächlich gewachsen sind? Kein unfähiger Fantasy-Warlord, der nicht noch durch ein irdisches Vorbild getoppt werden könnte.

Hier sind die meisten beschrieben:

Die Bejahrten, die Kranken und Behinderten, die Streitähne, die Dummen, die Unsicheren, die Konservativen, die Impulsiven.

Ihr möchtet mal wieder einen Konflikt zwischen Nostris und Andergast beschreiben? Da ließe sich so einiges 1:1 übernehmen.

Ihr wollt es das nächste Mal als Strategie besser machen? Dann lest und lernt aus den Fehlern!

In diesem Buch wurde eine Vielzahl von Schlachten beschrieben, aber eben nicht von Seiten des *ruhmreichen* Siegers, sondern über die andere Seite. Obwohl... – manchmal mögen die Übergänge fließender sein, als man vermuten möge. So ist die süffisante Bemerkung des deutschen Generales Hoffman überliefert, der Jahre nach dem WK I und der berühmten *Tannenberg-Schlacht* Offiziere durch das ehemalige Hauptquartier der deutschen Armee führte: „Hier hat der Generalfeldmarschall Hindenburg vor der Schlacht von Tannenberg, nach der Schlacht von Tannenberg und - unter uns gesagt - auch während der Schlacht von Tannenberg geschlafen.“

Ausführlich beschrieben wurde auch eine Vielzahl von logistischen Unzulänglichkeiten oder dumme Angewohnheiten, die den Sieg kosteten. Natürlich grundsätzlich zu Lasten der eigenen Soldaten.

Wer vor dieser Lektüre frühere Kriege für *romantisch* hielt, wird danach wissen, daß sie es höchstens Champagner und Austern schlürfend vom Feldherrenhügel aus scheinen – nie aus der Sicht des betroffenen Soldaten.

Wie bemerkte dazu auch der Herzog von Cambridge, der Ende des 19. Jahrhunderts den Posten eines Oberbefehlshabers der britischen Armee innehatte, anlässlich der Auszeichnung eines seiner Generäle:

„Grips! Ich halte nichts von Grips. Sie, Sir, haben keinen, das weiß ich.“

Mein Fazit:

Für jeden, der Militär im Rollenspiel darstellen will, äußerst empfehlenswert!

Alleine schon wegen der vielen Zitate lohnt es sich.

P.S.:

Wie ich bei meinen Recherchen festgestellt habe, ist dieses Buch auch bei einem anderen Verlag unter dem Titel **Narren, Nulpen, Niedermacher** erschienen und kostet da 17,95 Euro.

Es hat auch nicht mehr Seiten, also seht zu, daß ihr die billigere Ausführung vom Komet-Verlag bekommt.

(vr)



Titel:	Die Wikinger Saga
Autor:	Rudolf Pörtner
Verlag:	Econ
ISBN:	3-430-17517-8
Preis:	?

Die Wikinger Saga von Rudolf Pörtner gehört wohl zu DEN Standardwerken in der Literatur über Wikinger. Es deckt so ziemlich alle Bereiche ab, die es über die Wikinger zu wissen gilt und dabei gelingt es dem Autor seine hochinteressanten Texte so zu verpacken, dass man über weite Strecken meinen könnte einen spannenden Roman zu lesen.

Er beginnt mit dem Überfall auf Lindisfarne, wodurch die Wikinger zum erstenmal in das Bewusstsein der *zivilisierten* Welt rückten, und endet mit der Christianisierung der Nordmänner. Dazwischen erfährt man alles über die Entdeckungsfahrten der Wikinger, die Kriege die sie geführt hatten, den Handel mit anderen Völkergruppen, die Eroberung ganzer Landstriche, die Einflussnahme auf andere Kulturen, das *Söldnerleben* einiger Sippen, aber auch das ganz normale Leben - wie z.B. die Glaubenswelt, das Kunsthandwerk, die Siedlungen usw. - wird anschaulich und interessant beleuchtet.

Abgerundet wird das Buch durch ein aufschlussreiches Kapitel über die Chronisten, die sich durch die Jahrhunderte hindurch mit den Wikingern befassten. Die zum Abschluß aufgeführten touristischen Reiserouten zu den sehenswerten Stätten der Wikinger macht Lust sofort loszufahren.

Ich bin der Meinung dieses Werk gehört zu jenen Büchern die in keinem gut sortierten Bücherregal fehlen dürfen, sofern man sich für Wikinger interessiert. Mir jedenfalls hat das Buch gute Dienste geleistet und es war eine wahre Fundgrube, als ich für UDW recherchierte.

Leider ist das Buch nur noch antiquarisch oder auf Flohmärkten und über ebay zu bekommen. Aber die kleine Mühe des 'danach suchens' wird durch die kurzweilige Lektüre mehr als reich belohnt. *(jak)*



Titel:	Kontinent der Wale
Autor:	Heathcote Williams
Verlag:	Zweitausendeins
ISBN:	3-861500-58-2
Preis:	ca. 16,- Euro

Dieses hier ist kein Buchtip, sondern vielmehr eine Warnung!

Das Buch machte mich neugierig, weil es auch u.a. auf der Greenpeace-Website aufgeführt ist. Leider ist es absolutes Greenpeace-Klischee und kein wirkliches Sachbuch.

Es präsentiert auf 192 Din-A4-formatigen Seiten eine bunt zusammengewürfelte Mischung an Fotos über Cetaceen aller Art, die aber teilweise schon hinreichend aus anderen Publikationen bekannt sind. Im Prinzip geht es aber nur darum, wie sehr der *böse* Mensch die armen Meeressäuger abschlachtet und ausbeutet.

Dazu ist die ungeordnete Bildersammlung im ersten, knapp einhundert Seiten langen Teil des Buches mit dem Titel **Kontinent der Wale** mit so einer Art 'Lyrik' ohne wirklichen Informationswert unterlegt, der zweite, etwas über 70 Seiten lange Teil namens **Über die Natur der**

Wale ist eine reine Zitatensammlung aus der Literatur der ungefähr letzten zweitausendzweihundert Jahre mit dem Thema Wale und Delphine. Dieser enthält zwar einige interessante Informationen über die Tiere, diese sind aber schlichtweg bruchstückhaft und ungeordnet und entsprechen maximal dem Informationsstand Mitte der 1980er, als das Buch herauskam.

Alles in allem schwimmt das Buch auf so einer Art Mystifizierungswelle von Mutter Natur und hinterlässt den nach Wissen suchenden Leser mit der etwas verwirrten Frage, was einem der Autor denn damit eigentlich sagen will. Eine kurze Recherche zeigt, dass besagter Heathcote Williams eigentlich ein englischer Dichter und Schauspieler der Gegenwart ist. Ist also tatsächlich kein Sach- und Fachbuch oder so.

Fazit: wer's braucht... ansonsten lieber Finger weg! *(vr)*

