



BELEMAN #3

Thorwal, Andergast, Nostria, Albernia, Windhat

3,80 €

Thorwaler überfallen Nostrias Küste!



AH

Impressum

Chefredaktion: Jens Arne Klingsöhr

Redaktion Albernien & Windhag: Jan Rodewald (jr)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Robert-Björn Albrecht (rba), Marcus Buss (mb),
Marcus Duensing (md), Kevin Gerhard, Martin Groh
(mg), Andreas Kovermann (ak), Georg Morick (gm),
Andreas G. Schramm (ags), Florian Zemp (fz)

Redaktion Andergast: Philipp Seeger (ps)

Redaktion Nostris: Julian Marioulas (jm)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Michael Keil (mk), Tahir Zia Shaik (tzs)

Redaktion Thorwal: Volkmar Rösner (vr)
Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Steven Hepp (sh), Jens Arne Klingsöhr (jak), Volk-
mar Lehmann (vl), Frank Mienkuß (fm), Albert
Muigg (am), André Schunck (as)

Korrektur: Jan Rodewald

Satz und Layout: Jens Arne Klingsöhr

Vertrieb und Abobetreuung: Johannes Beier

Titellayout: Simone Ronner, Volkmar Rösner

Titelbild: Alexander Hajek

Abbildungen:

Caryad (Seite 39)
Clipart (Seite 37)
Alexander Hajek (Seiten 23, 31)
Nicole Kallenbach (Seite 21)
Christoph Pilger (Seite 33)
Jan Rodewald (Seiten 3, 4, 11, 12, 14, 17, 19, 20)
Luzia Sievi (Seite 43)
unbekannt (Seite 45)
Sabine Weiss (Seiten 7, 50)
Bernadette Wunden (Seite 26)

Schmuckbalken und Titeltöpfe:

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

Der Beleman verfolgt keine kommerziellen Interessen.

„DAS SCHWARZE AUGE“ und „DSA“ sind eingetra-
gene 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 veröf-
fentlicht werden.

Ansprechpartner

Redaktion Albernien/Windhag:
redaktion-albernien@beleman.de
redaktion-windhag@beleman.de

Redaktion Nostris:
redaktion-nostris@beleman.de

Redaktion Andergast:
redaktion-andergast@beleman.de

Redaktion Thorwal:
redaktion-thorwal@beleman.de

Abonnementbetreuung:
vertrieb@beleman.de

Für alle weitere Fragen:
chefredaktion@beleman.de

Zum Geleit

Die dritte reguläre Ausgabe des BELEMAN ist nun erschienen. Doch nicht nur dies: Zum allaventurischen Adelskonvent, der im November 2004 auf Burg Ludwigstein abgehalten wurde, kam eine kostenlose Zwischenausgabe heraus, deren Inhalt keine bloße Vorabveröffentlichung ausgewählter Artikel der vorliegenden Ausgabe war, sondern echte Neuigkeiten brachte.

Damit Abonnenten, die nicht auf Burg Ludwigstein anwesend waren, nichts verpassen, liegt die Zwischenausgabe der Nummer 3 bei.

Neben vielen Artikeln und Geschichten aus den Regionen, die der BELEMAN abdeckt, haben wir auch diesmal wieder Meistermaterial zu bieten:

Außer einer Kurzbeschreibung der albernischen Baronie Lyngwyn (Seiten 12 - 16), findet man auf den Seiten 19 & 20 eine Vorstellung des windhagschen Junker-
gutes Kleinau, das sich wunderbar eignet, um den Abenteuerband DRACHENODEM am Spieltisch noch etwas farbiger auszugestalten.

In unserer ersten Ausgabe hatten wir schon angekündigt, die Regionalspielhilfe UNTER DEM WESTWIND mit weiterem Material zu unterfüttern und zu erweitern - nun machen wir es wahr: Auf Seite 29 ist eine kurze Beschreibung des nostrischen Boron-
Klosters Yoledamm zu finden, welches vor kurzem so grausam von habgierigen Thorwalern heimgesucht wurde. Natürlich finden sich zu dem Ereignis auch Berichte: die nostrische Sichtweise kann auf den Seiten 23 & 24 nachgelesen werden, während auf den Seiten 44 - 46 der Überfall von den thorwalschen Protagonisten miterlebt werden kann.

Rein Informatives - sowohl für Spieler wie auch Meister - findet sich ab Seite 47, denn freundlicherweise stellte sich uns Peter Diehn für ein Interview zur Verfügung.

Wie immer finden sich im nebenstehenden Kasten die entsprechenden Ansprechpartner, für den Fall, dass man etwas nachfragen möchte. Nun aber genug des Vorwortes, das diesmal viel eher den Charakter einer Inhaltsangabe hatte. Viel Spaß beim Schmökern, Ausgestalten von Ideen und den abenteuerlichen Spielrunden.

Ihr
Jens Arne Klingsöhr

P.S. Die Ergänzungen zu UNTER DEM WESTWIND werden in Kürze auf unserer Homepage Beleman.de hochaufgelöst und ausdrückbar zur Verfügung gestellt.

**Redaktionsschluss
für Ausgabe 4
11.03.2005**

Königreich Brabak sucht wieder engagierte Mitspieler!



Wenn ihr schon immer einmal einen schmierigen südaventurischen Potentaten, einen wilden Freibeuter oder eine gefährliche Kopfgeldjägerin spielen wolltet, dann seid ihr beim Briefspiel des Königreichs Brabak genau richtig.
Nach der Einarbeitung der Änderungen, die sich durch die neue Spielhilfe (zu der das Briefspiel auch seinen Anteil beitrug) ergeben haben sind in Brabak wieder freie Posten zu besetzen.
Wenn ihr also am Spiel in den fieberschwangeren Sümpfen und Dschungeln, abgewrackten Freibeuterhäfen und protzigen Grandenvillen teilhaben wollt, dann findet ihr Informationen unter Brabak-Info@yahoogroups.de (keine Anmeldung notwendig) oder auf der Homepage des Brabak-Briefspiels.

www.brabak.com - Das Brabak-Projekt



DAS REICH IST ZERBROCHEN ALBERNIA IST FREI!

ELENVINA. In der Herzogenstadt Elenvina hatte sich der Adel des Neuen Reiches versammelt, um den Reichskongress abzuhalten und über für uns alle wichtige Themen zu beratschlagen. Doch niemand hatte erwartet, was dort über die Hohen und Edlen hereinbrechen würde!

Dass der Reichskongress unter einem schlechten Stern stand deutete sich schon früh an, wurde der Rat doch nicht von der Reichsregentin Emer Ni Bennain von Gareth eröffnet, sondern von des Reiches Erzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss. Dieser bat die Anwesenden nun um Kunde aus Wehrheim und Garethien.

Die Stunde war entsetzlich! Eine Walpurgasbotschaft nach der anderen ereilte den Adel. Mit zunehmenden Entsetzen folgten die Versammelten den Berichten der Boten aus dem Herzen des Reiches: Wehrheim ist nurmehr noch Staub und Stein, Gareth ist in einem Flammenmeer aufgegangen - und selbst die Stadt des Lichts ist nicht mehr. Regentin Emer fiel in Gareth unter den Klauen des schwarzen Drachen, den sie vor kurzem noch so mutig herausgefordert hatte. Rohaja, des Reiches Erbin ward auf dem Schlachtfeld vor Wehrheim verschollen. Das Reich Rauls des Großen hat aufgehört zu existieren!

In seinen Resten wütet der Schwarze Heerbann. Gleich mehrere Heptarchen hatten sich vor zwei Monden zu einem gewaltigen Heerzug zusammengeschlossen und die Trollpforte durchschritten, wo sie - beinahe en passant - das Heiligtum Boronia zerstörten. Vor Wehrheim dann schlugen sie das Heer des Reichserzmarschalls, marschierten weiter und zerschlugen auch die Verteidigung Gareths. Dämonenschrecken und Untotenheere

fielen über die Kaisermetropole her und verbreiteten Angst und Schrecken.

Der Herzog der Nordmarken sah sich dabei mit dem berechtigten Vorwurf konfrontiert, warum er das Reich im Stich gelassen und seine Truppen nicht nach Garethien entsandt habe. Doch wie so oft wurde auch hier die Dreistigkeit Jast Gorsams vom Großen Fluss deutlich, indem er mit Blick auf die albernische Delegation behauptete, dass man gern mehr getan hätte, wenn man nicht den „Dolch im Rücken“ spüren würde. Ein ungeheuerlicher Vorwurf!

Während also diese Nachrichten auf die wie paralysiert dasitzenden Edlen einprasselten, sah nun einer seine Zeit als gekommen. Das Reich bräuchte Führung, ließ sein Erzkanzler verlauten. Wer hätte dem nicht zustimmen können? Reichserzämter seien gefallen, neue müssten gewählt werden. Der Adel nickte und folgte. Aus den Reihen der Anwesenden wurden so rasch ein neuer Reichserztruchsess und ein Reichserzadmiral gewählt. Der Herr vom Angbarer See, Orsinio von Falkenhag wurde zum Reichserztruchsess und der Burggraf von Baliho Avon Nordfalk zum Reichserzadmiral bestimmt.

Doch dann folgte die Farce: In Windeseile verkündete Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, dass das Reich nun auch einen neuen Reichsregenten brauche. Noch während ein verdutzter Prinz Storko dem Adel die Formalia erklärte, verließen die Reichserzämter den Saal. Prinz Storko hatte sich kaum gesetzt, da kamen sie auch schon zurück. Der Herzog der Nordmar-

ken sei ihre Wahl! Ein Schrei der Entrüstung ging durch die Menge, die Krone ward hereingetragen, Empörung ward laut, ein Eid, eine Krönung, ein Gong und alles war vorüber. Die Reste des Reiches sahen völlig überrumpelt den Herzog mit der Krone vor sich.

Der Adel murzte, aber er beugte sich und Provinz um Provinz kniete zum Treueid nieder. Alle beugten sich - bis auf eine.

Königin Invher Ni Bennain stand allein aber stolz. „Nein“, sprach sie mit klarer Stimme. „Da ist kein Reich mehr, dem wir folgen könnten. Nur ein Mann, dessen Anmaßung so grenzenlos ist, wie seine Gier nach Macht. Abernia wird Euch nicht folgen!“

Und hinter ihr erhob sich Albernias Adel wie ein Mann.

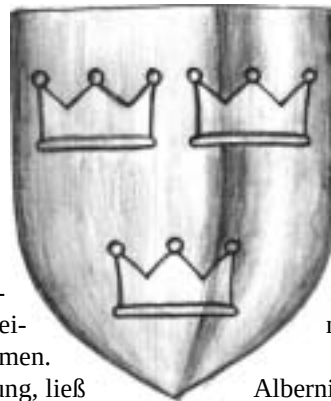
„Ihr verratet das Reich in seiner dunkelsten Stunde!“ giftete der alte Mann aus Elenvina. „Das Reich hat uns verraten, Herzog, als es uns nicht beistand gegen die Orken, Ihr habt es verraten, wenn ihr seine Schwächen nutzt, um Eure Macht zu mehren!“

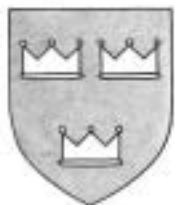
„Graf Jast Irian Crumold von Bredenhag, wählt zwischen dem Reich und den Verrätern“, rief der Herzog und der Graf stellt sich hinter ihn.

„Gräfin Franka Salva Galahan, wählt!“ rief er ein zweites Mal und die Gräfin zögerte. „Ich wähle“, antwortete sie, „das Reich und Albernia“ und stellte sich hinter ihre Königin.

So verließ Albernia den Kongress zu Elenvina um künftig ein freies Königreich zu sein und nimmer mehr fremde Knechtschaft zu ertragen!

(rba / jr)





ALBERNIA WAPPNET sich!

Gemächlichen Trittes hatte Invher ni Bennain die Edlen ihres nun freien Reiches vom Kongress gen Westen geführt, Belemans Atem im Gesicht. Noch schützte sie der Burgfriede. Zwar war dem Herzog gewiss nicht zu trauen, doch solange das Auge des Reiches noch auf dem Westen ruhte, würde es auch der unersättliche Spross des Hauses vom Großen Fluss nicht wagen, sein eigenes Gesetz zu brechen. Der Burgfriede schützte sie - bis an die Grenze...

Friedlich passierte der lange Zug den alten Grenzstein in Crumolds Osten. Im Süden glitzerte der Flussvater, wie ein träger Strom flüssiger Juwelen, während sich im Norden die dunklen Hänge der Honinger Wälder erhoben. Ein Bild des Friedens. Die Ruhe vor dem Sturm!

Die Königin verhielt und erheischte mit erhobener Hand ihres Gefolges Aufmerksamkeit.

„Albernier“, übertönte ihre Stimme das Schnauben und Stampfen der Rösser. „Ihr wie ich kennt den Herzog. Sein Gier mit Macht lässt ihn seit Jahren gen Westen blicken und nun, mehr als je, wird er uns den Frieden nicht gönnen. Er ist nicht satt. Er wird es niemals sein.“

Alle Reiche
d e r

Welt
würden ihm
nicht genügen. Doch
jemand muss ihm Einhalt gebieten. Ich wünsche keinen Krieg, doch ich sehe ihn kommen. Lasst uns vorbeitreiten sein.

Wir atmen albernische Luft, kein Frieden schützt uns mehr. Darum sage ich:

Reitet Albernier, reitet nach Hause. Ruft zu den Waffen, wer immer eine Waffe tragen kann. Bemannt Zinnen und Türme und entsendet zum Heerbann, wen ihr entbehren könnt.

Die Mark Havena sammle sich zu Weidenaus Dun Maraban, auf Burg Abagund finde sich Bredenhag zusammen, Honinger nach Honingen unter der Gräfin Banner und Winhall nach Weyringen zur Cuill Iaun Cyll!

Reitet schnell und handelt entschlossen. Die Zeit drängt. Wenn nach Bredenhag sein Ritt führt, dem sage ich: Hört nicht auf Herrn Jast von Crumold, Euer

Graf ist er nicht länger. Erschlagt ihn, oder legt ihn in Ketten, als Strafe für eine Heimat, die er verkaufte.

Nun rasch und schnell wie der Wind, reitet!“

(rba)

AUS HAVENA, REICH UND AUSLAND

IM NORDWESTEN NICHTS NEUES?

BERICHTE VON DEN VORAUSSCHEIDUNGEN ZUR ALLAVENTURISCHEN IMMANMEISTERSCHAFT 1027/28 BF IN ANDERGAST

HAVENA/ANDERGAST/SALZA/THORWAL. Keine grossen Überraschungen gab es diesen Frühling an den Ausscheidungsturnieren zur nächsten Allaventurischen Immanmeisterschaft AIM, die im TRAVIA des nächsten Jahres 1028 BF in Andergast stattfinden werden. *Havena-Bullen*, *Edelmut Andergast*, *Königstreu Salzerhaven* und *Orkan Thorwal* holen sich die regionalen Meistertitel.

Dabei war gerade in Nostria nach der Seuche unklar, ob es überhaupt eine Imman-Meisterschaft geben würde, hatte doch *Ruhmreich Nostria* mehr als einen Drittel seiner Spieler und Spielerinnen verloren. Da sich diesmal, anders als in vergangenen Jahren, auch keine Mannschaft

aus Kendrar gemeldet hatte, waren die Veranstalter in Salza, dem Heimatort des letzten Nostrischen Imman-Meisters, der aber zur Titelverteidigung gar nicht mehr antrat (!), auf die *Ruhmreichen* angewiesen um überhaupt eine Meisterschaft durchführen zu können. Schließlich konnten die *Ruhmreichen* doch noch genügend neue Spieler rekrutieren um antreten zu können, aber die mangelnde Erfahrung ließ sich schlecht kaschieren. Das neue *Ruhmreich Nostria* ist inzwischen meilenweit von der Mannschaft entfernt, die vor sechs und acht Jahren jeweils das Endspiel der AIM erreicht hatte. *Königstreu* siegte dagegen seit mehr als zehn Jahren wieder einmal gegen *Ruhmreich* und soll auch in Andergast

Ruhm und Ehre des nostrischen Immans verteidigen.

Die Favoriten wankten auch in Andergast und in Albernia: In Andergast konnte sich *Edelmut Andergast* nach einer Niederlage gegen *Jaguar Joborn* bei den *Todeshörnchen Thurana* bedanken. Bedanken konnten sich auch die *Havena-Bullen* bei den *Abilachter Auerochsen* auf dem Weg zu ihrem dritten albernischen Meistertitel in Folge. Nachdem der Ork eine Teilnahme der Mannschaften aus dem Winhallischen gründlich verdorben hatte, blieben als ernsthafter Herausforderer der *Bullen* einzig die *Honinger Wölfe* übrig, den anderen Mannschaften wurden höchstens Außenseiterchancen eingeräumt. Doch



nicht die einmal mehr enttäuschenden *Wölfe* sondern die stark aufspielenden Seesoldaten des Kaiserlichen Immanbanners *Wellenreiter Harben* fügten den *Bullen* eine überraschende Niederlage zu und nur die unglückliche Niederlage gegen Abilacht verhinderte die ganz dicke Überraschung durch die Kaiserlichen. Nach den letzten

Ereignissen in Harben ist es aber derzeit fraglich, ob das KIB die verdiente Reise nach Andergast überhaupt antreten wird.

In Thorwal, dem Mutterland des Immanports, war die Teilnehmerzahl überraschenderweise beschämend mager: Einzige die Traditionsfünfzehnen aus Thorwal, Prem und Olport traten an um aus ihrer

Mitte die zwei Teilnehmer für Andergast zu ermitteln, wobei sich der *Orkan* nun schon zum fünften Mal die thorwalsche Regional-Meisterschaft sicherte. Trauer dagegen in Olport, wo die *Hjaldinga* trotz Sieg gegen *Pottwal Prem* nun schon seit neun Jahren auf einen Auftritt auf der allaventurischen Bühne warten muss. (fz)

Die Ergebnisse:

(kursive Mannschaften haben sich für Andergast qualifiziert)

ALBERNIA (Meister Havena-Bullen, 8. Meistertitel):

Abilachter Auerochsen vs Honinger Wölfe
6 zu 7

Immanfreunde Farindelwald vs KIB Wellenreiter Harben
14 zu 17

Havena-Bullen vs Abilachter Auerochsen
21 zu 5

Honinger Wölfe vs Immanfreunde Farindelwald
21 zu 27

Havena-Bullen vs KIB Wellenreiter Harben
16 zu 19

Abilachter Auerochsen vs Immanfreunde Farindelwald
11 zu 3

Honinger Wölfe vs KIB Wellenreiter Harben
7 zu 15

Havena-Bullen vs Immanfreunde Farindelwald
27 zu 5

Abilachter Auerochsen vs KIB Wellenreiter Harben
10 zu 6

Havena-Bullen vs Honinger Wölfe
23 zu 7

1. <i>Havena-Bullen</i>	3 – 1	86 – 38	(+48)
2. <i>KIB Wellenreiter Harben</i>	3 – 1	57 – 46	(+11)
3. Abilachter Auerochsen	2 – 2	32 – 37	(-5)
4. Honinger Wölfe	1 – 3	44 – 71	(-27)
5. Immanfreunde Farindelwald	1 – 3	44 – 76	(-32)

ANDERGAST (Edelmut Andergast, 2. Titel):

Edelmut Andergast vs Jaguar Joborn
13 zu 17

Todeshörnchen Thurana vs Edelmut Andergast
17 zu 31

Jaguar Joborn vs Todeshörnchen Thurana
13 zu 15

1. <i>Edelmut Andergast</i>	1 – 1	44 – 34	(+10)
2. <i>Jaguar Joborn</i>	1 – 1	30 – 28	(+2)
3. <i>Todeshörnchen Thurana</i>	1 – 1	32 – 44	(-12)

NOSTRIA (Königstreu Salzerhaven, 1. Titel):

Ruhmreich Nostria vs *Königstreu Salzerhaven*
15 zu 21

THORWAL (Orkan Thorwal, 5. Titel):

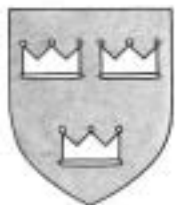
Hjaldinga Olport vs Orkan Thorwal
8 zu 24

Hjaldinga Olport vs Pottwal Prem
15 zu 11

Orkan Thorwal vs Pottwal Prem
16 zu 18

1. <i>Orkan Thorwal</i>	1 – 1	40 – 26	(+14)
2. <i>Pottwal Prem</i>	1 – 1	29 – 31	(-2)
3. Hjaldinga Olport	1 – 1	23 – 35	(-12)





AUS DEN BARONIEN

DER FALL DES DRACHEN

GLYDWICK. Anfang Peraine 34 Hal rief der Kanzler Aedan ui Bennain zum Baihir in der Ortschaft Glydwick. Am Hofe des Barons Duridan von Niriansee-Wiallainen sollten Adel und Geweihtenschaft Lösungen für die Probleme finden, welche den Nordosten des Königreichs seit Monaten plagten. Aus allen Teilen Albernias trafen Gesandte ein, um über rote Feenwälder, marodierende praiotische Sekten und eine drohende Abspaltung der Grafschaft Winhall zu diskutieren. Sogar einige Thorwaler, die als Gäste des Barons von Otterntal nach Albernia gekommen waren, hatte es nach Glydwick verschlagen. Nicht wenige der Anwesenden hatten auf ihrer Anreise die unheimlichen roten Wälder das erste mal mit eigenen Augen gesehen.

Während der Beratungen ergaben sich schon bald ebenso überraschende, wie erschreckende Erkenntnisse. Die Schließung der Winhaller Südgrenze war mitnichten auf Befehle der Gräfin Rhianna Conchobair zurückzuführen. Einzig und allein der Niamorer Baron Muiradh von Niamor-Jasalin zeichnete sich dafür verantwortlich. Er wollte mit dieser Aktion offensichtlich seine vielen anderen Schandtaten vor den Augen der Öffentlichkeit verbergen.

Die Umtriebe des bleichen Muiradh

Bereits im Tsa war eine größere Schar von Söldlingen des Barons von Neuwiallsburg aus in Aiwiallsfest eingefallen und hatte überraschend die wenigen dort stationierten Streiter des Hauses Fenwasian überfallen und niedergemacht. Die Festen Tommelgau und Aiwiallsfest wurden von Niamorer Kräften besetzt.

Nachricht darüber erreichte die Oberhäupter der Familie Fenwasian erst Wochen später. Zusammen mit geringer Bedeckung aus eigenen Reihen, sowie be-

freundeten Streitern des OZR, darunter die Traviageweihte Katheera, brach man auf nach Niamor um den Baron, der erst kürzlich ein Bündnis mit den Familien Fenwasian und Stepahan eingegangen war, zur Rede zu stellen. Doch die Fenwasian und ihre Begleiter wurden wenige Meilen vor der Burg Feyrenwall, welche der Sitz des Barons Muiradh ist, in einen Hinterhalt gelockt und eingekerkert.

Kurz darauf kam es in den Niamorer Reihen zu einer Revolte. Muiradhs frevlerisches und eidbrecherisches Verhalten schien ein schon lange gärendes Fass zum Überlaufen gebracht zu haben. Die Gattin des Barons, Laille von Niamor-Jasalin, floh aus der Burg um südlich der Niamorer Lande Hilfe zu suchen. Die Götter waren ihr gnädig, denn sie stieß einige Meilen hinter Aran auf eine Abordnung des Ordens vom Zorne Rondras. Unter Führung des Großmeisters Adran von Bredenhag und des Wächters Alysdaire ui Clandryn waren die Streiter der Göttin unterwegs in die Grafschaft Winhall. Sie wollten prüfen, wie es um ihre Feste Clach Taigh bestellt war, von der seit vielen Wochen keine Nachricht mehr nach Rath Nyallin drang. Zusammen ritten Laille und die Ordenskrieger auf Schleichwegen Richtung Feyrenwall.

Die Baronin führte die Rondrianer über Geheimgänge in den Kerkertrakt der Burg, wo mittlerweile erbittert gekämpft wurde. Kieran Albenbluth, ein Cousin des Barons von Niamor, der vor einigen Monaten die Baronin von Windehag gehehlicht hatte, gelang es mit wenigen Getreuen, die Inhaftierten zu befreien. Doch die Schergen des Barons hatten die Inhaftierten und ihre Befreier schon bald entdeckt und eingekreist. Bald wäre den Fenwasian und ihren Befreiern ein übles Ende bereitet worden, hätte die Geweihte Katheera nicht den göttlichen Segen der Travia über den

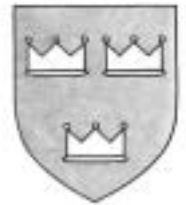
Zellentrakt gerufen. So belagerten die ruchlosen Söldlinge des Barons ihre Gefangenen zähneknirschend.

Unfähig einen Angriff auf den Kerker auszuführen belauerten sie das düstere Gemäuer fast zwei Tage. Dann endlich betraten, zur großen Überraschung der Eingekreisten, Baronin Laille und die Krieger des OZR den Zellentrakt. Über den Geheimgang gelang allen die Flucht und so erreichte die Gruppe gerade noch rechtzeitig den Baihir von Glydwick, um dort von den Untaten des Barons von Niamor zu berichten.

Doch Laille von Niamor-Jasalin und die wenigen Niamorer, die an ihrer Seite die Reihen des bleichen Muiradh verlassen hatten, wussten von noch viel schrecklicheren Schandtaten ihres ehemaligen Lehensherren zu berichten. Mit großer Überraschung und Unbehagen mussten die Ratsteilnehmer erfahren, dass sich niemand anderes als Muiradh für die bedrohliche Ausweitung der roten Wälder verantwortlich zeichnete, die seit Monaten Angst und Schrecken im Nordosten des Königreiches verbreitete. Unter Anleitung eines finsteren Druiden hatten er und seine Familie seit Jahrzehnten götterlästerliche Rituale vollzogen. Diese böartigen Machenschaften, welche bis zur Regentschaft Muiradhs isoristischer Mutter zurückzureichen schienen, hatten nur ein Ziel: die unheilvolle Beschwörung einer machtvollen Wesenheit aus dem Feenreich. Durch eine schreckliche Untat wollte der skrupellose Muiradh nun den letzten Schritt zur Herbeirufung der Fee vollziehen. Der Baron plante die Opferung seiner eigenen Tochter!

Wie sich im Verlauf des Baihirs herausstellte, schien es sich bei diesem Feenwesen um einen gefährlichen Gegner der Farindel selbst zu handeln, was das die Aggressivität des Waldes und der Tiere in





den Grenzbereichen zwischen Rotem und Grünem Wuchs erklären mochte.

Nachricht aus Aiwiallsfest

Andere Teilnehmer des Rates brachten Neuigkeiten aus Aiwiallsfest, wo die Schergen des Niamorers offenbar noch mit anderen Gegnern zu kämpfen hatten, als mit versprengten Rittern der Fenwasian.

Eine mehrhundertköpfige Schar von Anhängern des geheimnisvollen Predigers, welcher seit dem Winter für so manchen Aufruhr unter den Bauern Alberbias gesorgt hatte, war nach Aiwiallsfest eingedrungen. Ein Hauptteil dieser Leute hatte sich offenbar schon bald in den Ruinen von Barras Gorbai, denen der Sektenführer irgendeine wirre Bedeutung beizumessen schien, breitgemacht. Dort, in Sichtweite des Farindel, lauschten die landflüchtigen Bauern den verrückten Hetztiraden des Predigers, die sich hauptsächlich gegen die Verehrung der Feenwelt richteten.

Zu den Prominentesten Opfern der Sekte schien Ghuno ui Niamad, ein Sohn des Barons von Otterntal zu gehören. Ein Befreiungsversuch unter Führung der Gattin des Barons misslang, die Befreier, unter denen sich auch eine Schar Thorwaler befand, wurde von der Sekte gefangen. Einer glücklicherweise kurz darauf eintreffenden Expedition der Inquisita Praiosmin Ehrwald gelang es die Otterntaler zu befreien, bevor diese ein Opfer der reinigenden Flammen wurden (siehe auch den umseitigen Bericht VOGELFREI!). Die Inquisita war ausgezogen, um nach dem seit langen Monaten vermissten Inquisitor Elias Telisar Machera da'Navarra zu suchen, ein Auge auf die bedrohlichen Veränderungen der Umwelt zu werfen und gegen die ketzerische Sekte vorzugehen, welche Teile von Bredenhag, Winhall und Honingen unsicher machte.

Gemeinsam gelang es Inquisita und Otterntalern den Sektenführer zu fangen und nach Glydwick zu schaffen. Praiosmin Ehrwald musste dabei mit großer Überraschung erkennen, dass es sich bei

dem ketzerischen Verrückten um niemanden anderen handelte, als den von ihr gesuchten Inquisitor Elias.

Von Magiern und Geweihten

Auf dem Baihir waren auch eine Reihe von Geweihten und Zauberkräftigen erschienen, sie hatten seit langen Mona-



MUIRADH
VON NIAMOR

ten geforscht um die Geheimnisse der roten Wälder aufzudecken und nicht wenige der ihrigen hatten dafür mit dem Leben bezahlt.

Besonders hervorzuheben sind die junge Hesindegeweihte Scia Coionbachair sowie die Druidin Inaya, die Gemahlin des Reichsedlen Leomar von Schüttrand zu Lileyan. Sie versorgten den Rat mit einer Vielzahl wichtiger Informationen. Zunächst erhärteten sie die Sorgen, welche die Niamorer Überläufer in die Runde gebracht hatten. Es ging Muiradh von Nia-

mor-Jasalin tatsächlich um die Beschwörung eines gefährlichen Feenwesens, das offenbar seit Ewigkeiten auf dem Grund des Niamorer Moores gefangen war. Die Ausbreitung der Roten Wälder und aller Unbill, die damit einher gegangen war, hatte seinen Ursprung in der Tag für Tag stärker werdenden Präsenz dieses Monstrums. Allen Anschein nach stand eine letzte große Zeremonie zur Befreiung dieses Ungeheuers kurz bevor! Muiradh war nach Aussage seiner Gattin dem Wahnsinn anheim gefallen, er erwartete sich von der befreiten Monstrosität unendliche Macht und war sogar bereit seine Tochter dafür zu opfern.

Aber Magier und Geweihte vermochten den Anwesenden auch Hoffnung zu machen. Sie hatten deutliche Hinweise auf Gegenspieler des beschworenen Wesens gefunden. Feen die in verschiedenen Quellen als die *drei Schwestern* benannt wurden, waren von Farindel dazu ausersehen worden, die Macht des Widersachers einzudämmen und ihn auf dem Grunde seines Verlieses zu halten. Diese drei mysteriösen Schwestern schienen ihre Wachten schon lange verlassen zu haben. Es gab jedoch diverse Hinweise, die versprachen hinter das Geheimnis ihres Verschwinden zu führen. Bald kam man zum Schluss, dass der einzige sichere Weg die dunkle Macht des *Drachen*, wie man den dunklen Widersacher in Anlehnung an das Niamorer Wappentier bald nannte, einzudämmen darin bestand, das Geheimnis der Schwestern aufzuklären, diese Wesen zu finden und sie wieder ihren alten Aufgaben zuzuführen.

Von den Räten

Schnell kamen unzählige unterschiedliche Informationen zusammen, die den Einzelnen in ihrer Fülle nur verwirren konnten. So war es nun am Kanzler der Königin zu bestimmen, dass drei Räte gebildet werden sollten, die sich im Detail mit den offenen Problemen zu befassen hatten und ihr Ergebnis später der Allgemeinheit vortragen sollten.

Im Madarat mühten sich Zauberer und





Geweihte die Geheimnisse, die sich um die Schwestern rankten zu lüften. Im Waffenrat war alles fähige Kriegsvolk zusammengekommen. Hier sollte geklärt werden welche militärischen Mittel dem Baron von Niamor zur Verfügung standen und mit welchen Hindernissen man bei der Vereitelung seiner Pläne zu rechnen hatte. Als drittes wurde ein Inquisitionsrat zusammengerufen. Unter Führung der Inquisita Praiosmin Ehrwald sollte das gefangene Oberhaupt der ketzerischen Sekte verhört werden. Trotz des offensichtlichen Wahnsinns des ehemaligen Inquisitionsrats Elias hatte die Inquisition Hoffnung, wertvolle Informationen aus seiner Befragung zu gewinnen. Die Inquisita regte ebenfalls einen Praiosdienst an, mit dem sie den gepeinigten Seelen der Niamorer, die sich von ihrem Herrn abgewandt hatten, Läuterung zu-

kommen lassen wollte.

Durch die Arbeit des Waffenrates wurde bald klar, dass sich die überraschende militärische Stärke des Niamorer Barons auf eine Schar von Söldlingen zurückführen ließ, die anscheinend seit dem Bürgerkrieg im Farindel verschollen gewesen waren und erst kürzlich auf Niamorer Boden wieder aus dem Wald herausgefunden hatten. Die Jahre des Umherirrens schienen dabei spurlos an ihnen vorbeigegangen zu sein. Geführt wurde die Bande von einer gewissen Rahjanna von Baronie Fairnhain. Eine verfluchte Isoristenfamilie die in den Schlachten des Bürgerkriegs ausgelöscht wurde. Muiradh, dessen Mutter damals immerhin eine Verbündete der Fairnhainer gewesen war, gelang es, Rahjanna und ihr Gefolge auf seine Seite zu ziehen.

Auf Exkursionen ins Feindgebiet konnten die Mitglieder des Waffenrates außerdem erkennen, wie grausam die Macht des Drachen mittlerweile im Niamorer Hinterland wütete. Ganze Dörfer waren entvölkert worden und immer wieder stieß man auf schreckliche Feen-creaturen. Als unüberwindliches Hindernis stellte sich das Zentrum des Übels, das Moor von Niamor, heraus. Mutige Recken die sich dorthin aufmachten, schafften es nur mit Müh und Not dem harten Griff verhängnisvoller Einflüsterungen und bössartiger Kreaturen zu entkommen.

Eine weitere wichtige Neuigkeit brachten die Krieger zurück zum Baihir. Sie hatten die Tochter des Niamorer Barons gefunden. Offenbar hatte der Baron von seinem Plan sie dem Drachen zu opfern abgesehen. Wie sich aus dem Verhör des Kindes herausstellte, hatte er ein neues

VOGELFREI!

OTTERNTAL. Nicht nur in Kreisen des Adels wurde durch Boten des Otterntaler Barons bekannt, dass sich letzterer von seinen ältesten Sohn Ghuno Ui Niamad in Zorn und Schmerz losgesagt hat.

Zeugenaussagen zufolge hatte der dreiundzwanzigjährige Erbe die Residenz seiner Familie nach einem heftigen Streit verlassen. Als er nach Tagen nicht zurückgekehrt war, wurde Bedwyr Ui Niamad und seiner Gemahlin Sylmada zugetragen, dass sich ihr Sohn womöglich jenem irrsinnigen Prediger zugewandt habe, der mit götterlästerlicher Rede durch das nördliche Albernia gezogen war und dabei eine nicht zu unterschätzende Anzahl Anhänger um sich geschart hatte.

Die Spur des Ghuno führte nach Norden, woraufhin ihm die Stiefmutter in Begleitung ihres Bruders, des Burggrafen von Abagund Niamad Ui Bennain, sowie einigen befreundeten Recken aus thorwalschen Landen, folgte. Nach lan-

gem Suchen fanden sie ihre Befürchtungen bestätigt, hatte sich der Junge doch in der Tat dem von den Göttern verlassenen Sektenführer Elias Telisar da Navarra angeschlossen.

Es kam sogar so weit, dass die Otterntalerin, ihr Bruder und die Recken aus Thorwal trotz unermüdlicher Bemühungen seitens des Burggrafen bei einem ersten Zusammentreffen in elendige Gefangenschaft der Sektierer gerieten. Mit Entsetzen musste die Redaktionsstube erfahren, dass jener Sprössling des Otterntaler Barons dabei seiner Stiefmutter die Reinigung ihres zwölfgöttlichen Glaubens durch Feuer am eigenen Leibe verheißen haben soll.

Nur dem mutigen und praiosgefälligen Einschreiten Ihrer Hochwürden Praiosmin Ehrwaldt in Begleitung einiger Sonnenlegionäre und Ritter der Krone, welche in höchster Not und zum rechten Zeitpunkt ebenfalls den Weg zu der Sekte nach Aiwiallsfest gefunden hatten, ist es zu verdanken, dass hier ein grausames Morden

verhindert wurde. Jedoch wollten sich die irregeleiteten Jünger des einstigen Inquisitionsrates da Navarra nicht so leicht ihre Opfer entreißen lassen und so kam es zu einem unerbittlichen Kampf. Nach den späteren Aussagen einer Kronenritterin habe sich der Otterntaler Sohn im Gefecht eine schwere Brandverletzung im Gesicht zugezogen und sei in den Wirren des Kampfes geflohen. Seitdem sei er spurlos verschwunden.

Die Nachricht von den Untaten des eigenen Sohnes riefen bei der Heimkehr Sylmadas und des Schwagers heftigen Zorn bei dem Otterntaler Baron hervor, so dass er seinen Ältesten vor Zeugen verdamnte und für vogelfrei erklärte. So entsendete er zudem Boten in eine jede Baronie Albernias mit dem zusätzlichen Wortlaut, dass ein jeder, der Ghuno Ui Niamads habhaft werde, ihn der Gerichtsbarkeit übergeben oder auf der Stelle erschlagen möge.

*Raike Branninger
(gm)*





Opfer gefunden und dieses auch bereits mit sich ins Moor geschleppt. Es war niemand anderes als Moraine Stepahan, die junge Verlobte des Niamorer Thronfolgers, welche seit dem vergangenen Sommer auf Burg Feyrenwall lebte.

Die weisen Forscher des Madarats arbeiteten währenddessen eiligst daran, hinter die Geheimnisse der drei Schwestern zu kommen. Bald schon machten sie sich auf die Suche nach einem Artefakt das bei der Erweckung der Feen hilfreich sein sollte. Hierzu mussten sie gar eine gefährvolle Expedition in die nördlichen Wälder Neuwallsburgs unternehmen.

Die Bemühungen der Baihirteilnehmer wurden immer wieder gestört. Verräter und Verschwörer taten alles, um den Feinden es Niamorers Steine in den Weg zu legen. So wurden die Mitglieder des Madarats von einer zwielichtigen Kräuterfrau vergiftet und verhext. Das Sektenoberhaupt konnte zeitweilig von Anhängern aus dem Inquisitionsrat befreit werden. Der Baron von Gemhar fiel sogar einem hinterhältigen Attentat zum Opfer, ausgeführt von seinem eigenen Sohn! Die Baronin von Orbatal wurde als Anhängerin einer dunklen Verschwörung entlarvt und festgesetzt. Was die genauen Hintergründe dieser zwielichtigen Gestalten waren und inwiefern sie mit dem Baron von Niamor verbunden waren, drang bisher noch nicht an die Öffentlichkeit.

Die Befreiung der drei Schwestern

Der Rat der Zauberer und Geweihten fand schließlich heraus, wohin die mysteriösen drei Schwestern verschwunden waren. Sie hatten vor Ewigkeiten ihre Wachtplätze, die in Wäldern auf dem Gebiet des heutigen Neuwallsburgs lagen, verlassen und waren nach Osten gezogen. Doch nur unweit des Moores auf dessen Grund das Wesen gefangen war, das sie bewachen sollten, hatte sie der Fluch der Farindel ereilt. Ob ihres Verrats wurden die drei versteinert und ihre zur Unkenntlichkeit verwitterten Körper sind noch heute in einem Weiher beim Ort Albenhain, im Niamorer Hinterland zu finden. Dieser Weiher, dessen Wasser salzig schmeckt,

hatte sich angeblich erst aus den Tränen der drei gebildet. In gefährlichen Questen hatten Zauberer, Geweihte und Krieger nach Wegen gesucht den Fluch der auf den drei Feen lag zu brechen und nun zogen alle Teilnehmer des Baihirs aus nach Niamor, um die Schwestern mithilfe der gefundenen Erkenntnisse zu befreien.

Doch die Niamorer Lande steckten voller Gefahren, das mussten die Streiter wider Muiradh erfahren, als sie sich schon fast am Ziel wähnten. Während die Zauberer noch versuchten ihre Rituale zu vollenden, griff plötzlich eine Meute Niamorer Söldlinge an, die sich offenbar unweit nördlich des Weihers, beim Gut Albenbluth versteckt hatten. Doch die Schergen des Barons von Niamor wurden schließlich mit vereinten Kräften besiegt und so konnte auch das Ritual vollendet werden.

Der Fall des Drachen

Unter den erstaunten Blicken der Versammelten wandelten sich die verwitterten Steine inmitten des alten Weihers zurück in die anmutigen Feen die sie einst waren. Die drei Wesen führten die illustre Gesellschaft über zehn Meilen weit Nordwärts. Bis zum Moor und dann auf vorher unerkannten Pfaden weiter, bis zum Zentrum des Übels. Unbekannte Kräfte schienen sie direkt zu dem Ort zu führen an dem der bleiche Muiradh sein dunkles Ritual zu vollenden plante. Die Ausgeburten des Roten Waldes welche vorangegangenen Expeditionen das Leben schwer gemacht hatten schienen nun vor der Kraft der Feenschwestern zurückweichen. Selbst die Niamorer Söldlinge auf der nahe des Moors gelegenen Wachenburg schienen sich nicht zu trauen, die sicheren Mauern ihrer Feste zu verlassen.

Schließlich erreichten die Streiter den Ritualplatz, eine braunrote, matschige Lichtung hinter der sich im Zwielficht eine Felsformation auftat. Inmitten der düsteren Lichtung stand der Baron von Niamor. Der in schwarze Umhänge gehüllte Albino wirkte fast geisterhaft. Er war umringt von einer Schar Gehilfen und vor ihm, auf einer Art Altar, lag aufgebahrt die wim-

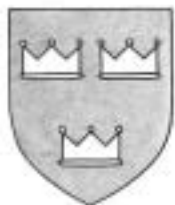
mernde Moraine Stepahan.

Als Muiradh mit bestialischem Fauchen der nahenden Feinde gewahr wurde, warfen seine Helfershelfer ihre Kutten beiseite unter denen Rüstungen schimmerten. Es handelte sich bei ihnen um die engsten Vertrauten aus der Ritterschaft des Barons. Übles Gesindel, das der verruchten Familie schon seit Jahrzehnten auf ihren dunklen Pfaden gefolgt war. Todesmutig warfen sich diese wenigen der gewaltigen Übermacht entgegen, die den Schwestern hierher ins Moor gefolgt war. Einige vorschnelle Tapfere waren sofort vorgesprengt um die Junge Moraine aus den Klauen des Bösewichts zu befreien, doch ihre Körper prallten schmerzhaft von einem Bannkreis ab, der den Opferaltar weiträumig umschloss.

Muiradh erkannte nun die drei Feen, die sich ihm mit langsamen Schritten näherten. Sie hatten sich bei den Händen gefasst und ein seltsam bedrückender Singsang drang aus ihren Kehlen. Der Baron schien die Nähe der Wesen kaum ertragen zu können. Er schien wahrhaftig dem Wahnsinn verfallen, denn kaum ein verständliches Wort entsprang noch seinen Lippen, nur fürchterliches Kreischen.

Dann entstand plötzlich Aufruhr in den hinteren Reihen. Wie aus dem Nichts fiel eine größere Schar Angreifer über die tapferen Streiter her. Sie waren gewandt im unheilvollen rot-schwarz des Niamorers. Zweifelsohne handelte es sich um seine Schergen, die auf der Wachenburg ausgeharrt hatten. Offensichtlich waren sie der Gemeinschaft heimlich ins Moor gefolgt. Ein harter Kampf entbrannte, in dem die Schergen des Barons versuchten die drei Feenschwestern daran zu hindern Muiradhs Ritual zu stören. Wieder war ein schreckliches Fauchen aus der Kehle des verdamnten Barons zu hören. Er hieb mit einem Dolch auf sein armes Opfer ein. Ihr Wimmern wich gellenden Schmerzensschreien und plötzlich war deutlich die Anwesenheit einer neuen Präsenz zu spüren. Für einen Moment hielten die Kämpfer inne. Überderisches Krächzen übertönte jedes Geräusch, ein Schatten zuckte innerhalb des Bannkreises hin und





her. Der Baron wählte sich am Ziel seiner widerlichen Bestrebungen. Doch nun wurde auch der Gesang der Schwestern lauter. Sie traten in den Bannkreis, direkt auf den kreischenden Schatten zu, der sich ihnen in einem magischen Kampf zu stellen schien. Währenddessen hielt es der bössartige Baron nicht mehr in der Nähe der Schwestern aus. Er floh aus dem Bannkreis und da fast alle guten Streiter sich entweder dem Angriff der Schergen des Barons erwehren mussten, oder wie gebannt auf den Kampf der Feen starrten, gelang ihm die Flucht ins düstere Moor.

Die Schergen des Barons wurden besiegt und bald schon schienen die drei Feen den roten Schatten zu bezwingen. Sein Kreischen wurde leiser und schwächer und schließlich fuhr der Schatten mit einem letzten Stöhnen in das dunkle Erdreich. Kurz darauf verschwammen auch die Konturen der drei Schwestern, die bald vor den Augen aufrechten Streiter verschwanden. So ergriffen waren die Verbündeten von der Szenerie, dass es ihnen fast zu spät einfiel sich um die junge Moraine zu kümmern, die immer noch Blut-

überströmt auf dem Altar lag. Im letzten Moment konnte das Mädchen durch die Heilzauberei eines Magiers gerettet werden.

Die Suche nach dem verschwundenen Muiradh blieb erfolglos und auch einer üblen Ritterin des Barons war offenbar die Flucht gelungen. Nur einen Erfolg gab es zu verbuchen, ausgerechnet die Ritterin Laria von Albenbluth-Lichtenhof, welche mit der Baronin Laille und Kieran von Windehag die Seite des finsternen Muiradh verlassen hatte, hatte sich auf die Fährte des Barons begeben und im Moor den magischen Ring gefunden, mit dem er den Kreaturen des roten Waldes befohlen hatte. Die Ritterin übergab das Artefakt vor aller Augen an Alysdaire ui Clandryn dem Wächter des Ordens vom Zorne Rondras und zeigte so deutlich das jene Niamorer, welche die Reihen Muiradhs verlassen hatten, das Vertrauen der Albernier verdienten.

Bald nun verließen die tapferen Streiter das lebensfeindliche Moor, um sich zurück nach Glydwick zu begeben. Der Plan des bössartigen Muiradh war durchkreuzt und der Drache wieder am Boden

seines dunklen Kerkers. Die drei Schwestern hatten unsere Welt nicht verlassen, es bestand aller Anlass zur Hoffnung, dass sie in ihre verwaisten Wachten in den Wäldern Neuwallsburgs zurückgekehrt waren, so erklärten es einige der mitgeretteten Magier.

Es bleibt uns nun zu hoffen, dass der bleiche Baron Muiradh vom düsteren Moor gefressen worden ist. In Glydwick wurde der Baihir nach der Rückkehr der tapferen Streiter fortgesetzt, denn es gab noch viele offene Fragen zu klären. Allein darüber wie mit den übergelaufenen Niamorern zu verfahren sei, stritten sich die Geister. Nicht jeder war bereit sie als Freunde zu akzeptieren.

Mit Sorge müssen wir auch erkennen, dass die drei Burgen auf den Landen Niamor und Neuwallsburg, immer noch in den Händen der Schergen des ehemaligen Barons von Niamor sind. Es ist zu bezweifeln, dass dieses Gesindel sie kampflos aufgeben wird. Wir werden die geneigte Leserschaft über weitere Entwicklungen im Nordosten auf dem laufenden halten.

(mb)

TIEFE TRAUER IN TOMMELDOMM

BARONIN GWYNNA VON KATARYN VERSTORBEN

TOMMELDOMM. Nach längerer Krankheit verstarb vor einigen Tagen die letzte Baronin des kleinen Landes Tommeldomm. Hat die im benachbarten Nostria ausgebrochene Keuche damit etwas zu tun? Wer wird ihr Nachfolger auf dem Tommeldommer Thron?

Wie bereits in der letzten Ausgabe der Havena-Fanfare berichtet, hatte sich der Gesundheitszustand der letzten Baronin Gwynna von Kataryn zu Tommeldomm dramatisch verschlechtert. Schnell kam in der Bevölkerung die Angst auf, die alte Frau sei Opfer der im benachbarten Nostria grassierenden Keuche geworden. Erste Anzeichen der Krankheit sprachen auch im ersten Moment dafür, doch der Leibarzt gab schnell Entwarnung. Die Baronin leide unter einer schweren Grippe.

Vor drei Tagen nun ist die bereits schon vorher geschwächte Dame ihrem Leiden erlegen. Mit großer Trauer hat die Tommeldommer Bevölkerung – allen voran ihr Vogt Knut Knallfaust – vom Tod ihrer letzten Baronin erfahren. Damit starb die letzte ihres Geschlechtes derer zu Kataryn und alle Tommeldommer fragen sich nun, wer wird den verwaisten Thron besteigen und neuer Baron oder neue Baronin ihres Landes werden?

Dieses weiß wohl keiner besser als der Vogt Knut Knallfaust, doch der Thorwaler hält sich bedeckt. Er meinte nur, es wäre alles geregelt, doch möchte er erst einmal die Trauerfeierlichkeiten abwarten und sich danach Gedanken über eine Nachfolge hier in Tommeldomm machen. Aber es wird eine Überraschung geben, versprach der derzeitige erste Mann der Baronie.

(md)





TRAURIGE hochzeit in TOMMELDOMM

TOMMELDOMM. Nachdem schon alle Tommeldommer sich auf eine Märchenhochzeit in ihrem Lande freuten, holten sie die aktuellen Geschehnisse der hohen Politik auf den Boden der Tatsachen zurück.

Es sollte die Märchenhochzeit seit langem werden in Tommeldomm, doch der Konflikt zwischen Albernien und den Nordmarken ließen diesen Wunsch wie eine Seifenblase zerplatzen.

Schon einen Tag vor der Hochzeit zwischen Vogt Knut Knallfaust und Eillyn vom Rauhen Berg herrschte reges Treiben im ganzen Tommeldommer Land. Man hatte die Gassen festlich geschmückt und der Perainetempel Albanshall in den Mufflon-Klippen erstrahlte im festlichen Glanze.

Es war der 2. Ingerimm 1027 BF, als sich das Brautpaar auf den Weg nach Albanshall machte. Bereits jetzt jubelten ihnen die Bevölkerung euphorisch zu und am Eingang des Klosters drängten sich hunderte von Menschen, um das Paar zu begrüßen. Kein geringerer als der Abt des Klosters, Dunvallo von Albanshall, höchstselbst übernahm die Leitung der Hochzeitszeremonie. Laut Berichten von Gästen war es eine außergewöhnliche Hochzeitsfeier, bei der selbst der harte Thorwaler eine Träne aus dem Auge wegdrücken musste, ganz zu schweigen von seiner jungen Braut, die zu Tränen gerührt kaum das *Ja-Wort* herausbrachte. Überglücklich verließen sie schließlich unter den Klängen der berühmten Silberblatt-Orgel den Tempel und wurden jubelnd von den wartenden Gästen vor dem Eingang begrüßt. Der Tross setzte sich in Bewegung Richtung Neue Residenz in Tommeldomm, hier hatte das junge Brautpaar zu einer festlichen Hochzeitsfeier geladen.

Gerade hatte es die Tanzfläche eröffnet, als plötzlich ein Diener zum Vogt kam, ihm etwas ins Ohr flüsterte und Knut Knallfaust hastig den Saal verließ. Es dau-

erte nur einige Minuten, da kam der Thorwaler leichenblass wieder in den Saal. Die Musik verstummte und alle starteten auf den Vogt. Dieser hob die Hand und verkündete: „Ich habe soeben erfahren, dass der Konflikt zwischen unserem geliebten Albernien und dem benachbarten Nordmarken zu eskalieren droht. Man hat an der Grenze zu unserem Königreich Truppen zusammen gezogen und laut unserem Herrn Marschall könnten sie in Albernien einmarschieren und unser Land besetzen. Nun sind alle Albernien aufgerufen, ihr Heimatland zu verteidigen und für unsere Freiheit zu kämpfen.“

Plötzlich ging die Tür auf und herein kam ein Diener mit einer neuen Uniform über den Arm. Er ging zu Knut Knallfaust und half ihm in die Jacke. Es war totenstill und jetzt blickten alle auf die junge Braut, die eben noch so freudestrahlend mit ihrem Mann getanzt hatte. Die junge Frau schluckte und man sah ihr an, dass sie gegen ihre Tränen ankämpfte. Dann hielt sie es nicht mehr aus, lief zu Knut und fiel ihm heulend um den Hals. „Nein, du darfst nicht gehen... du gehörst zu mir, ich will dich nicht verlieren!“

Der Thorwaler strich ihr sanft übers lange Haar. „Aber Eillyn, mein Schatz, sei nicht traurig, ich bin doch bald wieder zurück und dann holen wir alles nach. Aber du musst verstehen, dass ich mein Land nicht im Stich lassen kann. Wir können nicht zulassen, dass wir unter das Joch der Nordmarken kommen. Wenn du wüsstest, wie gerne ich hier bei Dir bleiben würde... Ich verspreche dir, dass ich so schnell wie möglich wieder zurückkomme. Bitte weine nicht mehr!“

Plötzlich hörte man es im ganzen Saal schluchzen und alle fühlten mit der jungen Braut. Jeder wusste genau, dass es gut

möglich sein konnte, dass sie zum letzten Mal ihren

Mann sehen würde, wenn es zu einem bewaffneten Konflikt zwischen den beiden Reichen kam, doch jeder betete für den Thorwaler und ihrem geliebten Vogt, dass er wohlbehalten zurück kam. Engumschlungen verließ das frisch vermählte Paar den Saal und ging hinaus. Dort wartete schon die Leibgarde Knut Knallfausts auf ihren Pferden. Ein jeder wusste wie ihrem Vogt zumute war und niemand sagte ein Wort. Noch einmal fiel die junge Eillyn ihrem Knut weinend um den

Hals und schluchzte: „Ich werde auf dich warten!“

Dann gab er ihr einen leidenschaftlichen Kuss, ging zu seinem Pferd und schwang sich in den Sattel. „Wie gut, dass es dunkel ist, dann sieht man wenigstens nicht, dass ich heule wie ein

Schlosshund“, flüsterte Knut seinem Hauptmann zu, doch dieser nickte nur. Noch einmal hob Knut die Hand und hauchte seiner Braut einen Kuss herüber, dann gab er seinem Pferd die Sporen und ritt mit seinen Leuten davon.

Eillyn sah ihnen noch eine ganze Weile nach, auch als die Gruppe längst in der Dunkelheit verschwunden war. Nun kam der alte Malortie zur neuen Vögtin und fasste ihr auf die Schulter. „Eillyn, Ihr müsst hineinkommen, Ihr erkaltet Euch. Bitte, kommt herein. Ich habe bereits die Gäste nach Hause geschickt. Ich nehme an, es war in Eurem Sinne.“

Die junge Frau nickte und ließ sich vom Hofmeister zurück ins Schloss führen. Wachhabende berichteten, dass Eillyn noch die ganze Nacht hindurch geweint hätte und den ganzen nächsten Tag auf ihrem Zimmer blieb, weil ihre Augen so angeschwollen waren vom Abschiedsschmerz. Doch es musste weitergehen und sie war nun die neue Regentin Tommeldomms.

(md)



DIE BARONIE LYNGWYN (ALB-iii-04)

von Andreas Kovermann

mit Dank an Kevin Gerhard für die Beschreibung des Dorfes Lyngwyn

Die Baronie für den eiligen Leser

Landschaften: Karether Forst, Hohenfelser Mark, Angrims Hain, Lyngwyn, Wiallainen, Kareth

Gewässer: Tannwalder See im Südosten

Bevölkerung (1028 BF): 4600 (10% tobrische Flüchtlinge, 50% Elfen)

Wichtige Dörfer: Lyngwyn (540), Niamadshus (280), Wiallainen (280), Kareth (250), Lyllstein (200)

Lebens- und Landesherr:

(bis BOR 1022 BF) Marschall Throndwig Raul Helman

(danach) Rittmeister Reto Gerbald Helman

Wappen des Herrscherhauses: Zwei silberumrahmte schwarze Balken auf blauem Grund

Wappen des Lebens: Schild schräglinks gespalten (blau und silber)

Wichtige Familien: Familie Helman, Familie Kareth, Familie Wiallainen, Familie Toras-Wiallainen

Helden und Heilige: Niamad Ui Bennain (1. Fürst der Bennaindynastie), der Zwerg Garban (legendärer Steinmetz)

Wundersame Orte: dún na tuathal, Angrimshain (speziell die Gegend um das Elfendorf)

Festtage: Die im Mittelreich üblichen, dazu (natürlich) der 16. Ingerimm (Vernichtung Havenas durch die Jahrhundertflut) und Geburtstag von König und Königin



Zum Geleit

„Geschmiegt an die Ingrakuppen im Südosten, und durch die Reichsstraße von Abilacht nach Elenvina nur zum Teil erschlossen, liegt die Baronie Lyngwyn. Lichte Laubwälder im Nordwesten gehen in Mischwälder über, die um so verbotener erscheinen, je mehr man sich der Heimat der Zwerge nähert. Und Elfen und sogar Feen soll es hier geben, wie überall in Albernien und ganz besonders um meine Heimatstadt Winhall. Kurz und gut – ein Zauber scheint über der Landschaft zu hängen, der es mir einfach machte, mich hier einzuleben, als ich im Hesinde des Jahres 21 nach Hal hierhin gelangte.

Und, Wanderer, geht es dir wie mir, so versäume auf keinen Fall, die stolzen Burgen und Gutshöfe in Augenschein zu nehmen. Ja – auch ein Abstecher in den Roten Hahn in Kareth ist zu empfehlen, wo allerlei interessantes Volk zu finden ist.“

- Baron Throndwig Raul Helman

Von Bergen und Wäldern - Erste Eindrücke

Die Wälder der Nordwestregion – ungefähr bis zu einer Linie Kareth, Lyngwyn, Wiallainen – bestehen aus Forstbeständen, die schon seit Jahrhunderten von den örtlichen Baronen und Edlen genutzt werden. Und derer gab und gibt es in dieser Gegend viele. Einer Gegend, auf deren sanft rollenden Hügeln allerlei Herden, wie Abilachter Fleckvieh und die unvermeidlichen Schafherden zu finden sind.

Das Bild ändert sich, kommt man nach Südosten. Dort, wo jenseits des Tannwalder Sees die schroffen Spitzen des Ingramgebirges in die Höhe ragen, bestimmen urtümliche, kaum erschlossene Wälder die Landschaft. Auch bedingt durch die ge-

ringe Bevölkerung, die im Wesentlichen in den drei großen Orten entlang der Reichsstraße und im Nordwesten lebt.

Wege, die diese Bezeichnung verdienen, gibt es in Lyngwyn außer der Reichsstraße wenige. Dennoch sind die Karrenwege selbst in Herbst und Spätsommer in leidlich gutem Zustand. Bruchsteine und Schotter um die Schlaglöcher zu füllen, gibt es hier, in der Nähe der Berge, genug.

Anders ist das mit Erzen. Die wenigen Brocken Eisenerz abzubauen, die es hier gibt, lohnt den Aufwand kaum und überstieg die Kraft (und auch Börse) von so manchem der hiesigen Adligen. Ja – oft genug hat sich eine für teures Geld von den Zwergen erworbene Konzession im Nachhinein als nahezu wertlos herausgestellt. Dies ist um so verwunderlicher, als man sich hier weniger als 100 Meilen – Vogelflug – von Xorlosch entfernt befindet.

Dennoch halten sich hartnäckige Gerüchte von großen Silber- und Goldvorkommen und alle paar Jahre taucht tatsächlich ein Stein mit kleineren Spuren dieser Metalle auf.

Von Bewohnern und Geschichte

Viele Herren bestimmten die Geschichte der Baronie Lyngwyn, die ihre jetzigen Grenzen erst durch die Reichsgrundreform erhalten hat. Von den sechs örtlichen Baronien Baumwassern, Tannwald, Hohenfels, Kareth, Lyngwyn und Wiallainen wurden die letzten drei durch Beschluss Kaiser Retos zur Baronie Lyngwyn zusammengeschlossen – die drei ersten behielten ihre Selbstständigkeit. Die Reform in Lyngwyn war freilich auch nur möglich geworden, da die Hauptlinien der alten Adelsgeschlechter, die lange Zeit über Kareth und Wiallainen geherrscht hatten, inzwischen erloschen waren.



Doch auch die Linie des Barons von Lyngwyn an den ihr Besitz gefallen war, sollte die anderen nur um dreißig Jahre überleben. Roban, der älteste Sohn des Barons, fiel bei der Schlacht von Jergan, sein Bruder Brendan acht Jahre später an den Trollzacken. Der Baron selbst wurde während des Alber-nischen Bürgerkrieges von Answinisten erschlagen. Ungeachtet dieser eher individuellen Geschichte, bleibt zu vermerken, dass die Baronien der Region alle Höhen und Tiefen der Alber-nischen Geschichte mitgemacht haben. An der Grenze der alten Nordmarken des Bosparanischen Reiches gelegen, kamen die ersten Siedler im Zuge der Besiedlung Honingens und Abilachts in diese Gegend. Und auch die Thorwalerüberfälle im 1. bis 3. nachbosparanischen Jahrhundert, die selbst in der Nachbarbaronie Otterntal ihre Spuren hinterlassen hatten, gingen an diesem Ländchen nicht folgenlos vorbei. Rotes und blondes Haar sieht man, trotz der Nähe zum Isenhagschen viel und der urtümliche Dialekt, der sich abseits der großen Orte erhalten hat, erinnert ans Seenländische. Fremde aus anderen Teilen des Reiches jedenfalls - vor allem jene, deren Heimat östlich des Kosch liegt - werden eine gewisse Zeit brauchen, um den Sinn bestimmter Ausdrücke zu verstehen.

Von Orten und Weilern - Streifzüge durch Lyngwyn

Ort und Region Lyngwyn

Keine drei Wegstunden von Abilacht in Richtung Traviarim liegt das kleine Städtchen Lyngwyn, ein eher beschaulicher Ort mit typisch abagundschen Fachwerkbauten. Mehr als die Hälfte der Einwohner sind Handwerker mit ihren Familien. Der Rest verteilt sich auf über ein Dutzend kleine und mittlere Höfe, sowie den großen Hof des Freibauern Torkyn.

Letzterer ist ein gutes Beispiel für die Holzschnitzkunst in der Region und wem einige Minuten Fußmarsch nichts ausmachen, dem sei empfohlen, einen Blick auf die kunstvoll geschnitzten Holzgiebel des Haupthauses zu werfen.

Das Land um den Ort ist das bevölkerungsreichste Gebiet der Baronie. Hier finden sich vier Dutzend Gehöfte, darunter der Gutshof des Freibauern Ronnelyn. Hinzu kommt eine intensive Nutzung als Weideland. Auch der Wald direkt südlich von Lyngwyn, Angrims Hain genannt, wird von einigen Waldbauern bewirtschaftet. Alles in allem haben Ort und Region Lyngwyn wohl 1400 Einwohner.

BESONDERHEITEN: Nicht ganz drei Meilen von Lyngwyn in südöstlicher Richtung findet man auf einem kleinen Hügel an dessen Fuß Garbans Pfad weiter nach Burg Lyllstein führt, die Überreste einer alten hölzernen Fluchtburg, von der Satinavs Hörner nur ein planiertes Karree und die Reste von Wällen übrig gelassen haben.

Jenes Feld erinnert an die Glydwicker Trollborch, trägt jedoch den Namen *dún na tuathal* (dun na tu-aly), was sicherlich nichts mit dem Wort „Düne“ – Thorwalsch dun – zu hat, den man in manchen Ortsnamen entlang der Thorwalschen Küste

findet. Doch das scheint hier kaum einen Unterschied zu machen, denn auf Altalbernisch bedeutet dieser Name „Festung der Nordländer“, vielleicht doch ein Hinweis auf das Wirken der Thorwaler?

Ort und Region Kareth

Obwohl Kareth bis zur Reichsgrundreform eine selbständige Baronie unter der Familie von Kareth war, zählte der Hauptort mit seinen Handwerkern, den vier kleinen Höfen und dem großen Hof der Baronsfamilie schon damals kaum 200 Einwohner. Auf dem Gebiet der ehemaligen Baronie finden sich auch sonst nicht viele Menschen. Die etwa zwei Dutzend Höfe und die Handvoll Hirtenstellen verlieren sich in der Landschaft, die immerhin fast die Hälfte der Fläche der Baronie ausmacht.

Bemerkenswert ist die große Anzahl von Waldbauern, die sich vornehmlich im Karether Forst finden. Insgesamt zählt die Region wohl 750 Seelen.

BESONDERHEITEN: Eine Empfehlung der besonderen Art ist der *Rote Hahn*, ein Waldgasthaus am Rande Kareths, von wo ein Pfad praioswärts zum Wohnturm der Kareths führt. Sein rustikaler Stil lädt zu einem längeren Verweilen. Der Wirt Ektor Connairson, ein alternder Söldner aus Winhall, braut hier zusammen mit seiner Tochter Tika sein weitgerühmtes Bier.

Neben Mythan von Kareth, dem neuen Edlen der Region, trifft man hier so schillernde Gestalten wie den Halbelfen Gildo Sternensang genannt *Rotjacke*, sowie den Bänkelsänger Joswig aus Wiallainen. Beide kennen die Region und bringen so manche Neuigkeit in den Roten Hahn.

Auf halbem Weg zum Karether Turm gelangt man zum Gutshof derer von Kareth, welcher der Familie seit Generationen zu eigen ist. Nach einer Wegstunde erhebt sich schließlich ein trutziger alter Turm auf der Spitze eines steilen Hügels. Schon von weitem zeugt der an die dreißig Schritt aufragende viereckige Turm aus Koschbasalt von seiner Wehrhaftigkeit und seit er im Besitz der Familie Kareth ist, wurde er noch nie erobert.

Bis zum Winter 1026 BF lebte Baron Gugi Ronem el'Kara, der 1022 BF geflüchtete Baron von Arbasien (Markgrafschaft Beilunk), mit einer kleinen Schar von Getreuen aus seiner Heimat hier. Gugi Ronem hatte einen hohen Preis im Krieg bezahlt. Die letzten Jahre dämmerte er dahin und träumte von alten Zeiten, wenn ihn sein Freund und Waffengefährte aus Bürgerkriegszeiten, Alt-Baron Throndwig Helman, besuchte.

Schließlich zog die Familie aber zu ihrer Tochter in den Kosch, weit ab von allem Schmerz und traurigen Erinnerungen, um einen neuen Anfang zu versuchen.

Der Wohnturm der Familie Kareth kann auf eine bewegte Geschichte zurückblicken. Gebaut bereits zur Zeit der Thorwalerüberfälle (89-291 BF) durch die Barone von Kareth, wurde er erst gegen Ende dieser Zeit im Jahre 270 BF fertiggestellt, sodass er nur einmal tatsächlich einem Überfall standhalten musste.

In späteren Jahrhunderten erfüllte er so manche Funktion,

jedoch selten die des Wohnsitzes der Familie Kareth, die es vorzog, auf ihrem Landsitz zu residieren.

Heute findet sich auf dem fünfzehn Schritt hohen und felsigen Hügel nur der Turm selbst, an dessen südwestlicher Seite sich seit kurzem (ab Frühling 1027 BF) ein dreistöckiger Anbau anlehnt, und eine heruntergekommene, der Höhenlinie folgende Holzpalisade. Der Koschbasalt aus den Überresten der alten Schmiede und der alten Stallungen fand im Erdgeschoss des Anbaus, den neuen Stallungen, Wiederverwendung. Die zwei folgenden neuen Stockwerke bestehen indes aus Fachwerk und geben dem ansonsten abweisendem Turm nicht nur einen durch zahlreiche Fenster erhellten neuen Rittersaal und weit angenehmere Wohnräume für die Familie, sondern auch eine freundlichere Seite. Erst dieser Anbau macht das Gebäude wirklich zu einem Wohnturm für die Familie.

Auch die Palisade, soll, so bald die Schatulle des Edlen es wieder zulässt, durch eine niedrige Mauer mit Zinnenkranz ersetzt werden. Nicht zu verändern ist indes der schmale Weg, der sich auf das kleine Plateau schlängelt. Reiter und schwere Fuhrwerke werden es auch weiterhin schwer haben, diesem Pfad ob seiner starken Steigung und scharfen Kurven zu folgen. Belohnt wird der Wanderer nach dem anstrengendem Aufstieg jedoch nicht nur durch die schöne Aussicht auf das hügelige Umland, sondern auch durch den kleinen Hain mit uralten Apfelbäumen, die den Eindruck vermitteln, als stammten sie noch aus der Zeit der Thorwaler-überfälle. Nichtsdestotrotz sorgt Peraine noch jedes Jahr für eine reiche Ernte.

Ort und Region Wiallainen

Die Region um das kleine Dorf Wiallainen ist das am dichtesten besiedelte Gebiet der Baronie Lyngwyn. Seit der Reichsgrundreform liegt es direkt an der Grenze zur Mark Abilacht. Es beherbergt außer den freien Handwerkern und Bürgern mit ihren Familien - etwa 200 Menschen - noch ein halbes Dutzend kleiner Bauernhöfe. In der kleinen Region um das Dorf finden sich dazu noch zwei Dutzend weitere Höfe, darunter die Gutshöfe des Edlen, und der Gutshof der Freibäuerin Ailill. Außerdem wird wohl kein anderes Gebiet der Baronie so intensiv als Weideland genutzt.

BESONDERHEITEN: Erst vor kurzem wieder bezogen wurde das

Gut Silberstein, ehemals das zweite große Gut derer von Wiallainen. Mit Erlaubnis des Barons hat sich dort ein Ordensbanner – 15 Mann – des Ordens der Schwerter zu Gareth angesiedelt. Verwaltet wird das Gut durch Hauptmann Gleánu uí Berycáin seit Vogt Ordhan von Schnittingen-Brüllenbösen 1022 BF in der dritten Dämonenschlacht verschwand.

Das Gut ist eine kleine Anlage, zu dem neben Stallungen und einer Scheune auch etwas Acker- und Weideland in der Umgebung gehört. Seit der Orden das Gut im Jahre 1017 BF übernommen hat, hat sich einiges getan. Der einstmals verwahrloste Eindruck, den das Gut machte, ist gewichen. Ein neuer Anstrich und Umbauarbeiten haben aus dem Gehöft ein schmuckes Anwesen gemacht, über dem das rot-schwarz-goldene Banner des Ordens flattert.

Die ehemalige Bedeutung jedoch wird Silberstein wohl kaum wieder erringen, war es doch vor der Reichsgrundreform der Fronhof für viele Bauern, die sich nach der Neufestlegung der Grenze auf Abilachter Gebiet wiederfanden. Insgesamt hat Wiallainen bei der Reichsgrundreform nämlich nicht nur seine Selbständigkeit, sondern auch fast ein Drittel seines Territoriums verloren.

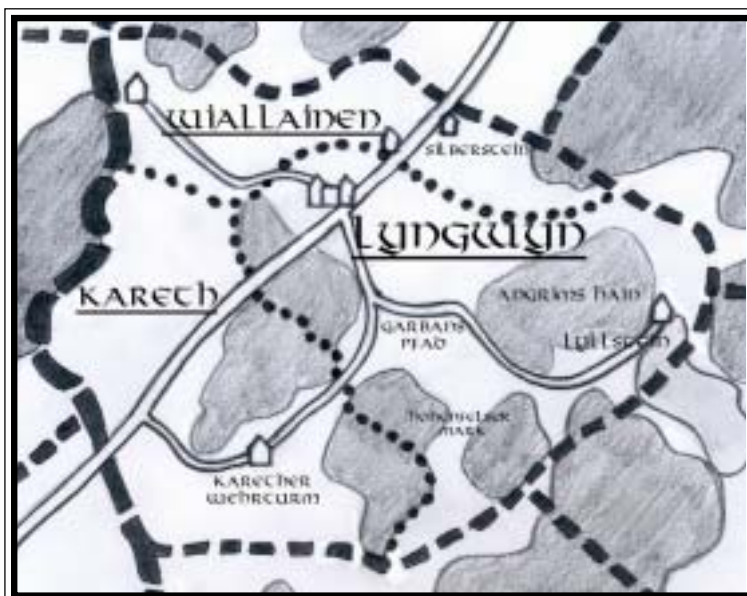
Burg Wiallainen nahe der Nordgrenze der Baronie Lyngwyn wiederum

ist Sitz des Edlen Cluain Toras von Wiallainen, einem Schwager Throndwigs von Lyngwyn. Er lebt auf dem Gut mit seiner zweiten Gemahlin, sieben seiner elf Kinder und einigen Bediensteten. Es handelt sich dabei um den Meier des Gutshofes, den Hauslehrer der Familie, einen Forstaufseher mit Gehilfen und einen Garderitter.

Es ist also kein Wunder, dass sich die Burg des neuen Herren von Wiallainen, des Edlen, eher bescheiden ausnimmt. Irgendwo zwischen einem befestigten Gehöft und einer kleinen Burg einzuordnen, nimmt sich die Residenz jedoch inmitten der Felder recht malerisch aus.

Kaum größer ist die alte Burg Wiallainen, die wie ein mahrender Finger aus den Hügeln aufragt, die heute die Abilachter Lande von der Baronie Lyngwyn trennen. Die ausgebrannte Ruine der alten Burg kündigt von der bewegten Geschichte der Region, die nach der Jahrhundertflut in Havena Sammelpunkt für Albernische Separatisten war, bis sie im Zuge der ‚Umerzählung‘ erstürmt und gebrandschatzt wurde.

Dies alles zeigt, dass Albernien auch eines ist, nämlich das





Land uralter Burgen. So als hätten die Albarnier zu allen Zeiten ihre Kraft darauf verwendet, ihrer bewegten Geschichte steinerne Denkmale zu setzen.

Die Anzahl der Burgen im Lyngwyner Raum ist dennoch erstaunlich und wohl vor allem der großen Anzahl kleiner und kleinster Herrschaftsbereiche zuzuschreiben. So entstanden Burgen an Stellen, die allenfalls regional, d.h. im Streit der alten Adelsgeschlechter, Bedeutung hatten, ohne jedoch zusammen die Fläche einer großen Baronsburg auszumachen, wie man sie in anderen Teilen des Reiches findet.

Burg Lyllstein und der Südosten

„Der Stammsitz des Barons ist eine eindrucksvolle Wasserburg am Nordrand des Tannwalder Sees, die von einem mächtigen Burgfried dominiert wird. Im Winter leben hier bis zu 35 Menschen - die Familie des Barons und die Ritter eingeschlossen, eine Zahl die auf 25 fällt, wenn der Baron wieder einmal mit seinem Gefolge in Havena weilt, um seinen Aufgaben als Marschall von Albarnia nachzukommen.“

- *Geschichten aus dem Roten Hahn*

Burg Lyllstein spiegelt wie kaum eine andere Burg der Region das Auf und Ab albarnischer Geschichte wieder, sind die Spuren zahlreicher Umbauten doch nicht zu übersehen. Was heute ein malerisches, kleines Schloss ist, war anfangs ein Fluchtturm, nicht unähnlich dem in Kareth, wenn eben auch ein gutes Jahrhundert älter.

Gesindehaus, Stallungen, Schmiede, zusätzliche Befestigungen, sowie der Gutshof am Seeufer machten die Burg schließlich im Jahre 493 BF. zum ständigen Sitz des Barons. Zwei weitere Phasen, jeweils im Abstand von etwa 200 Jahren gaben der Burg dann das obige Aussehen.

Spätestens mit der Reichsgrundreform und der Zusammenlegung der Baronien Lyngwyn, Kareth und Wiallainen zeigte sich jedoch das grundsätzliche Problem der Anlage. Was einer kleinen Baronie durchaus angemessen war, erwies sich auf einmal als zu klein. Doch die Insel im Tannwalder See war schon seit Jahrhunderten vollständig bebaut. Guter Rat war teuer.

Der Ort Lyngwyn

Einwohner: ca. 480

Tempel: TRAvia, PERaine, BORon (Schrein)

Traviatempel

Gemäß dem bescheidenen Auftreten ihrer Geweihten ist der Tempel Travias eher schlicht gestaltet. Das zweistöckige Haus ist von außen nur schwer als Gotteshaus zu erkennen. Im Erdgeschoss befindet sich der Andachtsraum, der neben einer lebensgroßen Statue der freundlichen Göttin einen reich geschmückten Altar enthält. An den Wänden hängen Holzstiche,

So entschied sich der damalige Baron, den der Burg vorgelegerten Gutshof zu befestigen und durch eine Mauer mit dem Brückenkopf Burg Lyllstein zu verbinden. So besteht die Burg eigentlich aus zwei Teilen, der Insel, sowie dem Gutshof in dem einige Stallungen und zusätzliche Gästeräume untergebracht sind.

Noch am Ende des Jahres 1026 BF wurde das Torhaus am Eingang des Gutshofes zu einer kleinen Kaserne ausgebaut – Platz für die Halbschwadron ehemaliger Abilachter Reiter, die nach der Schlacht von Hammer und Amboss Reto nach Lyngwyn gefolgt sind.

Vom Torhaus der Burg führt ein stabiler Holzstieg zum Burgdorf. Das Dorf besteht im wesentlichen aus dem Gutshof des Barons. Hinzu kommen einige Handwerker mit ihren Familien - etwa 80 Leute - und drei kleine Höfe von Leibeigenen.

Der Südosten ist hügelig und waldreich, so dass sich die wenigen Höfe und die Waldbauern in dem relativ großen Gebiet verlieren. Etwas abseits, aber noch in der Nähe des Waldweges von Burg Lyllstein nach Lyngwyn, liegen zudem die Hirtenstellen des Barons. Burg Lyllstein und der Südosten der Baronie ist Heimstatt für ca. 400 Menschen.

Ebenfalls am Tannwalder See und zwei Meilen nordöstlich der Burg liegen die Pfahlbauten einer kleinen Auelfensippe. Hier leben etwa 20 Auelfen, die sich jedoch nur äußerst selten in den Orten der Baronie sehen lassen.

Der Nordwesten

Ehemals zu der Baronie Wiallainen gehörend, ist die Region im äußersten Nordwesten heute ein recht eigenständiges Gebiet. Mittelpunkt dieser Gegend ist das kleine Dorf Niamadshus, dessen Handwerker und ihre Familien mit den Bewohnern der etwa ein Dutzend Höfe eine recht eingeschworene Dorfgemeinschaft bilden. Nicht weit außerhalb Niamadshus liegen die restlichen Höfe der Region und die Hirtenstellen des Dorfes. Einzig der Hof des Waldbauern Gorwain liegt etwas ab und gehört auch nicht mehr zu Dorfgemeinschaft, wiewohl er zu dieser Region gezählt wird.

die traviagefällige Szenen der Bewirtung und des gemeinsamen Mahles zeigen. Im Obergeschoss befindet sich ein großer Schlafsaal, in dem Bedürftige, Durchreisende und auch Flüchtlinge eine Unterkunft finden können.

Perainetempel

Wie in vielen ländlich geprägten Ortschaften gibt es auch hier einen Tempel der Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde. Wobei die Göttin eher als Begleiterin im täglichen Leben eines Bauern zu sehen ist. Der Geweihte Bendrich Ui Cualain ist seit sieben Jahren auch der einzige Heilkundige des Dorfes.



Boronanger und -schrein

Etwas westlich, am Rande des Städtchens, befindet sich Lyngwyns Boronanger. Abgesehen von den meisterlich geschnitzten hölzernen Halbrädern ziert nur ein kleiner geweihter Schrein die sonst so schmucklose Anlage. In schwarze Marmorplatten ist das Bildnis eines Raben eingemeißelt, zusammen mit der Widmung „Ruhe sanft in Borons Armen“. Der Name des Priesters, der die Segnung des Toten-Schreins durchführte, ist, ganz nach dem Willen seines Herrn, in Vergessenheit geraten.

Marktplatz

Einmal im Monat, meist am ersten Marktag, füllt sich der Platz zwischen den beiden Tempeln mit Händlern aus Abilacht, Kareth und den umliegenden Dörfern, um ihre Waren in Lyngwyn anzupreisen. Auch einige einheimische Stände mit Schnitzereien, Gebrauchsgegenständen oder gar Möbelstücken sind dort zu finden.

Haus des Stadtvogts

Ein fast schon städtisches Fachwerkhaus, etwas nördlich vom Marktplatz gelegen, ist seit kurzem der Sitz des neuen Stadtvogts von Lyngwyn. Ein zweistöckiger Bau, der früher einmal eine Werkstadt beinhalten sollte, dient dem Vogt Dunwyn Llanfair als Bürgerhaus und Verwaltungsgebäude des Dorfes. Einige Innenarbeiten sind noch nicht beendet, sodass Ritter Llanfair sein Arbeitszimmer oft mit einigen hämmerneden Handwerkern teilen muss.

Hof des Bauern Torkyn

Wahrlich einer der besonderen Orte in Lyngwyn stellt der Hof des Freibauern Torkyn dar. Die kunstvoll geschnitzten Holzgiebel des Haupthauses sind ein gutes Beispiel für die Holzschnitzkunst in der Region. Sie erinnern fast schon an die Verzierungen, die man auch an thorwalschen Drachenbooten findet.

Schreibstube der „Gelehrten Dame“ Murrigan von Draustein
Zusammen mit ihrem „Laufburschen“ Bryneich bietet die angesehene Draustainerin hier ihre Dienste als Schreiberin an. Auch nahegelegene Botengänge nimmt sie gerne entgegen, welche dann aber, auf Grund ihres hohen Alters von ihrem Sohn erledigt werden.

Bognerei des Sean Llanfair

Der Name „Llanfair“ ist wohl mit dem Begriff *Bogenbau* so stark verbunden, wie keine andere Familie in ganz Albernia, denn sie blickt zurück auf eine lange Ahnenreihe von Hofbogenmachern. Auch die Bogenbaukunst des Sean Llanfair ist Tradition in Lyngwyn, und so wundert es keinen, dass er ganze Armee-Einheiten mit seinen Langbögen versorgt.

Hemas Krämerladen

Hema Conaill ist der Name der freundlichen Krämerin, die in Lyngwyn einen gut besuchten Laden unterhält. Allerlei Gemüse und Gewürze sind hier zu erstehen, zu durchaus bezahlbaren Preisen, weshalb Hema und ihr Geschäft in der ganzen Umgebung einen sehr guten genießen.

Rodrom, Sohn des Rogan

„Seile, Netze, fein geknüpfte Kettenhemden“ kündigt das hölzerne Schild vor Rodroms Laden an, was hier zur Auswahl steht. Der etwas verwegen aussehende Zwerg, der laut Aussage aus einer Gegend südlich der Ingrakuppen stammt, bietet hier den zahlreichen Handwerkern Lyngwyns das nötige Werkzeug um ihre tägliche Arbeit zu verrichten.

Handwerkerviertel

Drechsler, Fassbender, Schnitzer, Tischler, Zimmermänner und Wagenbauer haben hier ihr Quartier aufgeschlagen, um sich mit der Holzbearbeitung ihr Brot zu verdienen. Oftmals verkaufen die in Lyngwyn überwiegenden Handwerkerfamilien ihre Erzeugnisse an durchreisende Händler weiter oder verkaufen sie allmonatlich auf dem Markt. Einige haben sich auch in ihren bescheidenen Häusern einen kleinen Laden eingerichtet, der aber kaum zum konkurrieren ausreicht. Trotzdem ist das Handwerkerviertel (Im Volksmund auch *Hobelviertel* genannt), eines der meist besuchten in Lyngwyn. Hier befinden sich außerdem noch zwei Gasthäuser, die die schwer arbeitenden Gesellen bei Laune halten.

Holzfällerlager

Die abgeholzten Baumstämme aus dem Karether Forst oder auch aus Angrims Hain werden mit mehreren Wagen hierher transportiert, um sie für die Weiterverarbeitung bereit zu machen. Entästen, und „Schälen“ eines Baumes, sowie die Herstellung von Balken und Brettern gehören so zu den täglichen Aufgaben eines Lyngwyner Holzfällers.

Flüchtlingsbarracken

Angesichts der wachsenden Zahl an Flüchtlingen aus Tobrien und anderen Gebieten ließ man in Lyngwyn vor einiger Zeit mehrere Blockhütten aufstellen, um die Bedürftigen aufnehmen zu können. Wer seinerseits sogar noch etwas handwerkliche Begabung mit sich bringt, der findet sicherlich auch noch eine Anstellung bei einem der vielen Zimmermänner Lyngwyns. Davon abgesehen, wurden die meisten Tobrier und Beilunker auf Höfe in der Umgebung verteilt, so dass es in Lyngwyn im Gegensatz zu anderen Baronien keine regelrechten „Flüchtlings-siedlungen“ gibt.



UNSÄGLICHES CHAOS IM GANZEN WINDHAG?

Nachdem bekanntermaßen die markgräflische Hauptstadt und der Reichshafen Harben unter dem Banner der aufständischen Seesoldaten liegt, scheint sich auch im restlichen Windhag Chaos zu verbreiten.

Wie bereits in der Vergangenheit sowohl in der HAVENA-FANFARE als auch im AVENTURISCHEN BOTEN zu lesen war, gibt es keine verlässlichen Nachrichten aus Harben mehr. Was jedoch den Verbleib der Flotte betrifft, scheint es spätestens seit dem Reichskongress zu Elenvina Gewissheit zu geben: Herzog Cusimo Garlischgrötz von Grangor, der Gesandte des Reiches der Horas, forderte offen und lautstark, dass die Piraterie durch die Schiffe der Harbener Flotte gegen Schiffe und Länder der Horas zu unterbinden seien, da dieses einen Bruch des Vertrages von Weidleth darstelle!¹ Da es keine sachlichen Widersprüche seitens des Reiches Rauls gab, muss angenommen werden, dass die Admiralität mittlerweile von der Piraterie ihrer ehemaligen Soldaten überzeugt ist.

Kontrollieren die Aufständischen offenbar die uneinnehmbare Hafenstadt und ihr Umland, so hat dieser Umstand schon zu anwachsenden Missständen in der ganzen Mark Windhag gesorgt: Handelszüge, die über den Schattengrundpass gen Süden wollen, werden in Harben blockiert und zumeist ausgeraubt – es kommen keine Waren mehr in Südhag und den anderen Ländern südlich Harbens an. Auch scheint die Stimmung Harbens auf die letzten noch loyal wirkenden Kämpfer des Markgrafen, das Banner Markgräflisch Windhager Axtschwinger, das seit der Zeit des Wurms von Windhag (die HAVENA-FANFARE berichtete) beiderseits des Schattengrundpasses stationiert war, abzufärben: Einzelne Berichte sprechen von diszipliniert wirkenden Axtkämpfern, die in den Bergen Räuberei betreiben. Aus Widernhall dringt das Gerücht, dass Baron Gringulf, Sohn des Gromosch nahezu machtlos mit ansehen musste, wie die Axtschwinger ihren Rock ablegten und sich verstreuten. Einzelne, noch immer loyale Soldaten wurden dabei teilweise von ihren verärgerten Kameraden angegriffen.

Viele derartige Gerüchte werden derzeit im Windhag gestreut, doch am deutlichsten er-

scheint der Umstand, dass zum Reichskongress zu Elenvina keine Delegation des Windhag angereist war! Lediglich der Stadtmeister Kynochs, Efferdan Windock, der nur einen kur-



zen über den Weg
Fluss hatte, und der Baron von
Osthagen, Falk vom Darpat, mit seiner Adjutantin Deirdre vom Drachenberg, die gerade über Albernia gen Osthagen reisten und dabei über Kyndoch kamen, hielten die Fahne des Windhag hoch! Wo war der Rest des Windhager Adels?

Ungelklärt ist auch weiterhin das Schicksal des Markgrafen Radulf Eran Galahan. Vereinzelt wurde berichtet, er stünde im Bunde mit den Aufständischen, würde gar einen Teil der Flotte wieder führen, von anderer Seite hörte man, er sei bereits in die Hallen des Schweigens eingezogen. Ebenso unbekannt ist der Aufenthaltsort des Rateral Bedwyr Sanin, Pfalzgraf von Weißengau und Seeherr von Ila und Eiras, der nach seiner Abfahrt aus Havena nicht wieder gesehen wurde. Als gesichert kann lediglich gelten, dass er das Ziel seiner Reise, die Pfalz im Herzen des Windhag, nicht erreicht hat!

So unruhig das gesamte Reich ist, so unruhig ist auch der Windhag. Allenthalben scheint die Ordnungsmacht einzubrechen und es bleibt zu wünschen, dass mit dem neuen Reichsregenten bald wieder Ruhe und Disziplin nicht nur im Windhag, sondern im ganzen Reich einkehren möge!

Für die Harbener Redaktion der Havena-Fanfare aus grangorischem Asyl,
Arin lod'Fahr (ags)

¹Pikanterweise berichtete der Herzog, dass aufgrund dieser Piratenakte das Horasreich auch in diesem Jahr die Zahlung der Reparationsleistungen unterlassen werde, was wiederum dazu führen wird, dass das Reich auch in absehbarer Zeit den Seesoldaten und Matrosen keinen Sold wird zahlen können...

DER REICHSKONGRESS ZU ELENVINA

ELENVINA. Der Reichskongress zu Elenvina ist beendet und Vieles hat sich für das Raulsche Reich geändert. Was bedeutet dies für Windhag?

Zunächst einmal wäre da die Wahl des Avon Nordfalk zu Moosgrund zum Reichserzadmiral anzusprechen. Diese Wahl scheint aufgrund der derzeitigen Situation in Harben tatsächlich die beste Entscheidung gewesen zu sein, die unter den gegebenen Umständen überhaupt möglich war. Zwar hat der Streiter des Reiches und Burggraf zu Baliho keinerlei Erfahrung im nautischen Bereich, doch sollte seine Erfahrung als Soldat und Kämpfer für das Reich dies mehr als wettmachen. Der gute Ruf beim Militär sollte bei etwaigen Verhandlungen mit den Aufständischen sicherlich von Vorteil sein – schließlich ist bekannt, dass der neue Reichserzadmiral nichts von Intrigen hält und stets das offene Wort bevorzugt. Eine Eigenschaft, die von denjenigen Seesoldaten, die sich zumindest noch ein Fünkchen Ehre bewahrt haben, geschätzt werden sollte. Es steht jedenfalls zu hoffen, dass Avon Nordfalk schnell eine Lösung des Problems geling.

bitte wenden



Dies gilt insbesondere, da der horasische Herzog Cusimo von Garlischgrötz auf dem Reichskongress auf ein baldiges Einschreiten gegen die Harbener Piraten drängte. Der Herzog sprach sogar von einem Bruch des Weidlether Vertrages, was das Horasreich zum Anlass nahm, die Zahlung der jährlichen 100.000 Dukaten einzustellen, die im Verträge festgeschrieben waren. Zudem verkündete der Gran-

gorer, dass es sich das Neue Reich wohl nicht erlauben könne, auf den Schutz durch den Weidlether Vertrag zu verzichten. Viele der Anwesenden fassten dies als eine Drohung der Horasier auf und Tumulte brachen aus, die nur mühsam unter Kontrolle zu bringen waren.

Dies alles zeigt deutlich, wie angespannt die Situation zwischen den beiden Reichen ist und wie wichtig es ist, dass sich Reichserz-

admiral Nordfalk rasch des Problems annimmt. Inwiefern die Weigerung Albernias, dem Reichsregenten Jast Gorsam vom Großen Fluss den Treueid zu leisten, die Situation weiter verkompliziert, muss sich allerdings noch zeigen. Ein Krieg zwischen Albernias und den Nordmarken hätte mit Sicherheit große Probleme für Windhag zur Folge.

(jr)

KLEINAU VOM DRACHEN ZERSTÖRT

KLEINAU. Kurz bevor es den Helden des Windhag gelang, über den fürchterlichen Riesenlindwurm zu triumphieren, traf der Zorn des Drachen einen weiteren Ort der Markgrafschaft. Unbestätigten Berichten zufolge soll das Dorf Kleinau in der Baronie Südhag durch das Wüten des Wurmes zerstört worden sein.

Der Wurm hatte unseren Informationen nach, zunächst den als verflucht geltenden Steinbruch Kleinaus (siehe HAVENA-FANFARE No. 2) angegriffen und dort unglaubliche Zerstörungen angerichtet. Viele der Arbeiter sollen dem rasenden Monstrum innerhalb weniger Augenblicke zum Opfer gefallen sein. So gewaltig war dessen Wut, dass er sogar das Gestein mit Feuer und Klauen attackierte.

Als der Wurm hier alles zerstört hatte fiel er dann über den Ort selber her. Es heißt, der Drache habe schlimmer gewütet als je zuvor, und es seien mehrere Dutzend Menschen getötet oder verletzt worden. Der Travia-Geweihte des Ortes, Vater Radulf, hat aufgrund der unglaublichen Zerstörungswut und der Bru-

chheit des Wurmes den Verstand verloren.

Die Kämpfer des örtlichen Junkers Bomil zu Kleinau sollen nichts gegen den Drachen haben ausrichten können. Nur der Einsatz der späteren Drachentöter selbst habe die völlige Vernichtung des Dorfes verhindern können. Doch wurde dies nicht bestätigt. Es mag gut sein, dass die Drachentöter sich dem Wurm in Kleinau noch nicht entgegenstellten und diese Berichte völlig aus der Luft gegriffen sind – scheint es sehr unwahrscheinlich, dass die Helden des Windhag es nicht vermocht hätten, das Untier schon in Kleinau zu erlegen.

Doch auch das Schicksal der Überlebenden von Kleinau bleibt mehr als ungewiss. Da ein Großteil der eingebrachten Ernte zerstört wurde und das Drachenfeuer fast alle Gebäude verbrannt habe, sei unklar, ob Junker Bomil zu Kleinau die Bevölkerung durch den Winter habe bringen können. Kleinau liegt zwar so weit im Süden, dass die Winter meist recht

mild sind, doch ohne einen Großteil der Vorräte und durch die hohe Zahl an Opfern könnte schon ein nur wenig härterer Wintermonat – gar mit einem Rondrikan – schnell das Aus für das weit ab von jeder Zivilisation liegende Dorf bedeuten. Zumal aus Harben aufgrund der Meuterei keine Hilfe nach Kleinau geschickt werden konnte und auch der Baron zu Südhag, Oldebor von der Froschau, mit eigenen Problemen beschäftigt war. Bis heute hat die HAVENA-FANFARE jedenfalls keine Neuigkeit aus Kleinau erreicht!

Es steht zu hoffen, dass dies „nur“ in den Harbener Aufständen begründet liegt und nicht bedeutet, dass der Wurm noch über seinen Tode hinaus Verderben über die Menschen Kleinaus gebracht hat.

(jr)

FREUDE UND TRAUER

HARBEN. Nicht nur am Schattengrundpass feiert man den Tod des Wurms. Aus vielen Dörfern vor allem in Süden Windhags werden Freudenfeste gemeldet. Der Windhag ist in manchen Teilen wild und weit und so dauert es, bis sich die Kunde vom Ende des schrecklichen Tyrannen in alle Winkel verbreitet hat. Wo die Bevölkerung besonders zu leiden hatte, sind Freude und Trauer nahe beieinander. Viele verloren Familienmitglieder und Freunde durch den Drachen. Was werden jene denken, die dem barbarischen Brauch des Jungfrauenopfers nachgingen? Viele werden sich fragen, warum der Drache nicht früher zur Strecke gebracht werden konnte. Doch einigen Jungfrauen haben die Hel-

den des Windhag durch ihre tapfere Tat sicher das Leben gerettet und sie vor dem Opferpfahl bewahrt! So manche braven Bauersleute und so manche Dorfschönheit werden die Drachentöter in ihre Gebete an die Zwölfe einschließen.

In ersten Lieder und Versen auf die ehrenvolle Tat werden die Retter des Windhag bereits besungen. Eine Kostprobe wollen wir unseren geneigten Lesern nicht vorenthalten. Da es sich nach eigener Aussage des Urhebers der Verse noch um eine erste, flüchtig geformte Strophenfolge handelt, an der er noch zu feilen gedenkt, möchte der Barde vorerst noch ungenannt bleiben. Daher gilt ihm unser besonderer Dank, diese Rohfassung veröffentlicht zu dürfen.

(mg)

Über Windhags Berge weit
Trägt ein Drache sehr viel Leid.
Tötet Vieh und Frau und Mann,
Wer ist, der dem wehren kann?

Er bringt Not und Graus und Brand,
Verwüstet Dorf und Wald und Land.
Auf Weg und Steg und Pass Gefahr
Der Schattengrund geschlossen gar.

Was wir suchen bringet mir!
So fordert es das Drachentier.
Menschen leiden, jammern, fleh'n,
Können's Untier nicht versteh'n

Angst geht um in Dorf und Land
Bis es Helden wurd bekannt,
dass ein Untier Menschen quält.
Ob nun Rettung Einzug hält?

Tapfer, mutig, Spieß voran
Kriegen sie den Drachen dran.
Vom Wurm befreit sind Höh und Tal.
Freud und Jubel überall!

Über Windhags Berge weit
Trug ein Drache sehr viel Leid.
Des Drachen Tod kann ich nun melden.
Vivat Hoch auf Windhags Helden!



Die folgende Beschreibung soll als Hilfe für das Abenteuer „Der Wurm von Windhag“ aus dem Sammelband Drachenodem dienen. Es präsentiert einen Schauplatz des Abenteuers, den Ort Kleinau, etwas ausführlicher.

DAS JUNKERGUT KLEINAU

VON JAN RODEWALD

Das Junkergut für den eiligen Leser

Landschaft: Karges Hügelland der Windhaggebirges

Gewässer: Viele kleine Flüsse durchziehen das Land

Bevölkerung: etwa 210

Einzige Ortschaft: Kleinau

Lehensherr: Junker Bomil zu Kleinau (die alleinige Verwendung

des „zu“ ohne das übliche „von“ stellt eine regionale Besonderheit dar, die jeden Herold auf eine harte Probe stellt)

Wappen: In Blau eine goldene Flamme

Festtage: 30. Efferd / 1. Travia (Nacht des brennenden Wassers)



Landschaft, Tier- und Pflanzenwelt

Kleinau liegt in der Baronie Südthag nahe der Grenze zum Horasreich. Doch obwohl das Alte Reich nur wenige Meilen entfernt liegt, könnten es genauso gut hundert oder tausend Meilen sein, so sehr unterscheidet sich die Lebensweise von der jenseits der Grenze. Denn das Leben für die Bewohner dieses Landstrichs ist oft reines Überleben. Die Ernten sind meist mehr als dürrig, und dann müssen noch die Abgaben für den nicht gerade bescheidenen Adel geleistet werden. Daher wird ein langer Winter fast mehr gefürchtet als die Gefahren der Wildnis.

Karges Hügelland - von Dutzenden kleinen Bächen durchzogen - macht ein Großteil der Fläche Kleinaus aus. Einst undurchdringliche Nadelwälder wurden fast vollständig abgeholzt, um den Kriegshafen Harben mit Holz zu versorgen. Die Rodungen hinterließen weite Flächen, die lediglich für Viehwirtschaft nutzbar sind, aber noch sind einige der wildreichen Forste erhalten. Die Landschaft wird zudem durch das nahe Massiv der Windhagberge geprägt. Schroffe Grate, tiefe Schluchten und hoch aufragende Steilwände, schier unglaubliche Felsformationen, dies alles ergibt ein beeindruckendes und zugleich bedrohliches Bild.

Verschiedene Raubvögel, sogar Königsadler und insbesondere Sturmfalken ziehen ihre Kreise hoch am Himmel. Aber auch die furchterregenden Harpyien haben im Gebirge ihr Revier. So verwundert es nicht, dass die Kleinauer unzählige Sagen über die Windhagberge kennen. Geheimnisvolle Orte und Wesen soll es dort geben, und niemand weiß, ob nicht ein Fünkchen Wahrheit in den Überlieferungen steckt.

Einige Tierarten des Lieblichen Feldes kann man bereits finden (zumindest in den Sommermonaten), z. B. Saphir- und Regenbogenfasane, Stinktiere, sowie das Süßmaul, eine Dachsgattung, die sich gern über die Zuckerrüben auf den Feldern hermacht. Ansonsten gleicht die Tierwelt der des restlichen Windhags.

Das Klima ist in Kleinau zwar milder als in nördlichen Teilen der Markgrafschaft, doch aufgrund des kargen Bodens wächst nicht viel auf den Feldern: Hopfen und Gerste, diverse Rüben- und Kohlsorten, sowie Flachs, der zu Segeltuch und Leinen verarbeitet wird.

Alle zwei, drei Jahre düngen die Bauern die Felder mit Kalk

aus den Bergen, da die Erde schnell auslaugt. Ohne den jährlichen Segen wandernder Tsa- oder Peraine-Geweihter zur Saatzeit würden die Äcker wahrscheinlich überhaupt keine Früchte tragen. Jedenfalls behaupten das einige tobrische Flüchtlingsfamilien, die es nach der borbaradianischen Invasion bis hierher verschlagen hat.

An den schmalen Feldwegen stemmen sich uralte Birnen-, Apfel- und Zwetschgenbäume gegen den stetig wehenden Belemann. Die Äcker und Weiden werden durch Heckenrosen, Haselnusssträucher und Schlehen vor dem Wind geschützt. In erstaunlich großen Mengen gedeiht der wilde Knoblauch an den Flussläufen. Der Verkauf dieser und anderer Wildpflanzen bringt den Einwohnern ein zusätzliches Einkommen, was sie auch bitter nötig haben, denn die Armut in Kleinau ist groß.

Die meisten der kleinauer Bürger sind unfrei und müssen sich um die Schaf- und Rinderherden des Junkers kümmern oder plagen sich für ihren Herrn auf der Scholle. Von größerer Bedeutung ist weiterhin die Forstwirtschaft. Die Ärmsten der Armen leisten jedoch tagtäglich Knochenarbeit im alten kleinauer Steinbruch, in dem Kreide abgebaut wird.

Das Dorf Kleinau

Kleinau selbst stellt nicht mehr dar, als eine Ansammlung schlichter Hütten und Höfe am südöstlichen Ufer eines unbenannten Baches. Zu jedem Haus gehört ein kleiner Gemüsegarten, in dem sich Kohl, Rüben, Bohnen, Zwiebeln, Erbsen und auch Lauch den Platz teilen. Zwischen den Katen tummeln sich Schweine, Ziegen und allerlei Geflügel.

Im Herbst und nach der Schneeschmelze, aber auch nach jedem heftigen Regenfall verwandeln sich die unbefestigten Wege in einen schlammigen Morast, weshalb dann Holzplanken ausgelegt werden.

Eine einfache Palisade mit nur einem Tor im Südwesten schützt das Dorf notdürftig gegen Überfälle. Wegen der allgegenwärtigen Bedrohung aus den Bergen, sei es durch Tier oder Mensch, trägt jeder Einwohner zumindest ein langes Messer bei sich, wenn er den Schutz des Dorfes verlässt.

Am Palisadenwall am Ortseingang steht ein kleiner Wachturm.



Hier verrichten zwei Kleinauer Bürger - neben ihrer normalen Arbeit - Dienst als Büttel, der eine vom südlicher Baron und der andere vom Junker eingesetzt. Die Ordnungshüter sind aber mehr damit beschäftigt, sich im Auftrag ihrer jeweiligen Herren gegenseitig im Auge zu behalten, als die Bewohner zu schützen oder die wenigen Delikte aufzuklären.

Nahe der nördlichen Palisade steht ein hübscher Stabtempel, welcher der Travia geweiht ist. Er sticht durch ihre reichen Holzschnitzereien aus der tristen Umgebung hervor. Die Kirche mit Wänden aus senkrechten Holzpfählen und steilen, übereinander geschichteten Dächern ist an den Giebeln mit fliegenden Gänsen und an den Türen reich mit Flammen- und Tierornamentik verziert. Die kleinauer Bürger sind zu recht stolz auf ihr Göttinnenhaus, und die Familien verwenden gemeinsam einige Zeit darauf, es in Stand zu halten. Die Armut der Kleinauer verhinderte

zuletzt jedoch allfällige Arbeiten an Fassade und Dachstuhl. Erst die großzügige Spende eines Praios-Geweihten

ermöglichte eine Reparatur über das Notwendigste hinaus, und mittlerweile erstrahlt das Bauwerk wieder in altem Glanze.

Das Herdfeuer des Tempels, angeblich stammt dieses noch vom göttlichen Feuer, das einst den Lokalheiligen Haldan errettet haben soll, hütet schon viele Jahre Vater Radulf (der Onkel des derzeitigen Junkers). Der greise, aber ungebeugte Mann entspricht ganz und gar nicht dem Bild des immer freundlichen, mitfühlenden Travia-Geweihten: Radulf hält die Gläubigen mit ungewöhnlicher Strenge dazu an, die göttlichen Gebote zu achten und fordert die unbedingte Einhaltung der Traditionen. Nichtsdestotrotz hilft er, wo seine Hilfe wirklich benötigt wird und wird von allen Kleinauern geachtet und respektiert.

Vor dem Haus der Travia befindet sich ein kleiner Tempelplatz, um den sich die wichtigeren Häuser drängen. Auch ein Gehege für die Tempelgänse wurde hier geschaffen.

Über der Tür eines schiefen Fachwerkhäuses dicht am Tempelbaumelt ein Schild, auf dem man mit viel Mühe die Umrisse einer Gans und eines Fuchses ausmachen kann. Dies ist das Wirtshaus *Guldene Gans und Roter Fuchs*. Von den Kleinauern wird die Schenke ob des schlechten Bildnisses auch scherzhaft Huhn und Köter genannt, aber natürlich nur, wenn die Wirtsleute Gissa und Mowert nicht in der Nähe sind. Schließlich möchten man die beiden nicht verärgern, denn ihre ganz hervorragenden Brände will keiner im Ort missen. Besonders beliebt ist die *Flamme*, ein hochprozentiger Birnenschnaps, der brennend serviert wird und zu besonderen Anlässen genossen wird. Ansonsten hält man sich eher an das kleinauer Bier, was auch nicht so teuer ist.

Die andere Gaststätte des Weilers ist der Unerschöpfliche Kessel direkt am Ortseingang. Hier steigen die wenigen Reisenden ab, die es nach Kleinau verschlägt. Neben dem in vielen windhager Gaststuben üblichen *Geweihtenzimmer* für reisende Diener der Zwölfe gibt es lediglich einen großen Schlafsaal direkt unter dem Dach, dafür wohnen in den Nachtlagern auch nicht allzu viele 'Untermieter'. Das Haus wird vom Skalden Phileas Oddason geführt, einem auffällig klein gewachsenen Thorwaler mit inzwischen grauer

Mähne, der schon vor Jahren in Kleinau hängengeblieben ist. Er hat eine volltönende Stimme und trägt im Gasträum auch gern thorwalsche Heldenepen vor, wenn man ihn nur darum bittet. Wenn die Praiosscheibe jedoch hinter dem Horizont verschwindet, zieht Phileas zusammen mit eventuellen Besuchern seines Gasthauses in die *Gans und Fuchs* um, denn er liebt Gissas und Mowerts Schnäpse fast so sehr wie echtes Premier Feuer. Es ist schon ein eigenartiger Anblick, wenn Phileas und seine Gäste, beladen mit Schemeln, Bänken und dem ein oder anderen Bierfässchen, durch das halbe Dorf zur Konkurrenz pilgern.

Neben dem Blockhaus der Büttel an der Palisade befindet sich eine kleine Schmiede. Die Schmiedin Susa Angbarer stellt hier nicht nur Hufeisen, Pflugscharen und anderes Eisenwerkzeug her, sondern auch einfache Messer und Dolche. Ein recht einträgliches Geschäft für Susa ist das Schmieden und Verziern der Klingen

(und nur der Klingen) für die im ganzen Windhag verbreiteten Zweililien.

Ansonsten ist Klein- au ein ziemlich langweiliges Kaff. Einmal im Jahr jedoch - in der Nacht zum 1. Travia - wird die beschauliche Ruhe durchbrochen. Zu dieser Zeit nämlich feiern die Einwohner Kleinaus zu Ehren des Lokalhelden Haldan das Fest des „brennenden Wassers“. Zu diesem Anlass lassen sie mit Talglichtern versehene Schiffe und Schalen brennend den Fluss hinabtreiben. Etwa eine Meile westlich des Ortes stürzen die Lichter dann einen kleinen Wasserfall hinunter. Sollte anschließend noch wenigstens ein Schiff brennen, so gilt dies als wohlwollendes Zeichen Travias für den Winter.

Das Herrenhaus Ulmenhöh

Auf einer Anhöhe ein gutes Stück östlich des Dorfes steht trutzig Ulmenhöh, das Gutshaus des Junkers. Die sogenannte Hohe Halle wurde in der für Windhag typischen befestigten Bauweise errichtet. Auf einem viereckigen, mittlerweile komplett mit Efeu überwucherten Stumpf aus Bruchgestein steht ein hohes Fachwerkgelände, dessen Krüppelwalmdach mit ockergelben Schindeln gedeckt ist.

Eine im Notfall leicht einzureißende Holzrampe führt zum Tor hinauf, welches sich in etwa dreieinhalb Schritt Höhe und damit noch im Stumpf befindet. Das Herrenhaus lässt sich durch diese Konstruktionsart gut verteidigen, weshalb es der Familie des Junkers und den wenigen Bediensteten durchaus Schutz vor plündernden Goblins und anderem Gesindel zu bieten vermag. Solche Überfälle sind jedoch hier im Süden weit weniger häufig als in anderen Regionen des Windhag-Gebirges.

Am Fuß des Hügels erhebt sich eine seltsam gewachsene, über 20 Schritt hohe Blutulme, die dem Gutshaus seinen Namen gab. An eben dieser Stelle soll einst ein Einhorn getötet worden sein, als es eine junge Maid vor einer Horde Orken rettete. Die Legende fand wohl darin ihren Ursprung, dass der Stamm des magischen Baumes in sich verdreht ist, und so mit etwas Phantasie und gutem Willen an das Horn eines Einhorns gemahnt.



SCHWEIGEN IM RECHTEN MOMENT

DIE WIRREN IM MITTELREICH SOLLEN UNS NICHT BEKUEMMERN

ANDERGAST. Kaum eine Stellungnahme war bisher aus der Königsburg zu den Geschehnissen bei unseren südöstlichen Nachbarn zu erhalten, obgleich sich allmählich zu klären beginnt, was dort überhaupt geschehen ist. Diese seien für den Leser kurz zusammengefasst: Das Mittelreich wurde offenbar von Transsylvien und der Warunkei angegriffen, zwei selbsternannten Reichen, welchen auch Andergast bisher jegliche An-

erkennung und Zusammenarbeit verweigert. Bedeutende Teile des Heeres unseres Nachbarn sind versprengt und die Angreifer konnten erst bei der Hauptstadt Gareth aufgehalten werden, wo die bisherige Reichsregentin Emer von Gareth fiel. Im Anschluss an die Ernennung des Herzogs der Nordmarken, Jast Gorsam vom Großen Fluss, zum neuen Reichsregenten verweigerte Invher ni Ben-nain, die Königin von Albernia, diesem den

Lehenseid.

König Efferdan hat dem Gesandten des Mittelreiches bereits mitgeteilt, dass auch er um den Verlust der Reichsregentin Emer trauere und er dem neuen Reichsregenten Jast Gorsam zu seiner Ernennung die besten Wünsche zu übermitteln bitte. Zur Alber-nischen Frage war ihm lediglich zu entlocken, dass er sich nicht in die Angelegenheit fremder Reiche einzumischen pflege. (ps)

PRINZESSIN IRINIA UND DIE DIENER SUMUS

ANDERGAST. Harte Worte hatte der Sume Sirdan bei der Beisetzung Kusmins gesprochen (siehe ANDERGASTISCHE FREIE TROMMEL in BELEMAN-SONDER-AUSGABE 2,5), Worte, die Prinzessin Irinia ins Mark trafen. Sie, die stets den Fortschritt gefördert hatte, in der festen Meinung, damit das beste für das Wohl des Andergastischen Reiches zu leisten, war es wohl, die er im Auge hatte, als er von den Grenzen des menschlichen Strebens sprach.

König Efferdan versuchte offenbar vergebens, seine Schwägerin zu beruhigen, jedenfalls sah man sie einige Tage später in hitzi-



gem Wortgefecht mit dem ergrauten Druiden. Obschon wir den genauen Wortlaut der Auseinandersetzung der Natur der Sache entsprechend nicht kennen, muss wohl auch dieses Gespräch nicht nach dem Wunsche der Rekin Hesindes

Bote zu Arbogast dem Alten ausgesandt, welcher sich tatsächlich einige Wochen später am Königshof einfand, um sich mit der aufgebrachten Priesterin zu unterreden. Diesem muss es wohl schließlich gelungen sein, Irinia zu beruhigen, jedenfalls vernahm man seitdem keine murrenden Worte mehr aus ihrer Kemenate, in welche sie sich wie vor dem Vorfall zu meist zurückgezogen hat.

Aus wohl informierten Kreisen war zu vernehmen, sie arbeite nunmehr an hesindianischer Forschung über die Sitten und Gebräuche Andergasts.

Die ANDERGASTISCHE FREIE TROMMEL wird sich selbstverständlich darum bemühen, dieses Werk in Ausschnitten veröffentlichten zu dürfen. (ps)

ausgegangen sein. So wurde denn ein

UNRUHE AN DER NORDOSTGRENZE

VERMEHRT ANGRIFFE DER ORKS AN DER THASCHSTRASSE

TESCHKAL. Beunruhigende Neuigkeiten gibt es aus den nordöstlichen Steppengebieten. Auf der Straße nach Lowangen wurden zwischen der Messergrassteppe und dem Thasch wiederholt Händler von Orks angegriffen, konnten die Angreifer jedoch zumeist zurückschlagen. Freiherrin Ossyra von Teschkal

will einen Teil ihrer Herdtruppen, verstärkt durch Freiwillige und Ortskundige, aussenden, um dem Treiben ein Ende zu setzen. Für diese Aufgabe werden noch Helfer gesucht. Bevorzugt werden dabei Männer ohne Familie, welche mit Waffen geübt sind. (ps)



DAS ANDERGASTER WETTER

Aufgrund der Stücke des Barden Voltago Woronesch (siehe ANDERGASTISCHE FREIE TROMMEL im BELEMAN 2) erreichten uns zahlreiche Anfragen, ob denn Andergast wirklich so verregnet sei, wie es seine Dichtung glauben macht. Darob haben wir uns entschlossen, ein wenig näher auf das Wetter in unserem schönen Lande einzugehen, zum einen für die auswärtigen Besucher, zum anderen aber auch und gerade für jene unter unseren Lesern, welche sich nur in ihrer heimatlichen Region auskennen.

Beginnen wir mit dem Oberwaldviertel, welches besagter Barde offenbar bereiste, denn in der Tat, kaum eine Gegend vermag sich an Regen und Schnee mit den Südhängen des Steineichenwaldes zu messen. Der stete Südwestwind treibt die regenschweren Wolken vom Meer der Sieben Winde heran, kaum erreichen diese die Berge, entlassen sie ihre Last auf die Wälder, füllen so die Bäche und machen so das Flößen im Steineichenwald so einfach. So mag es in der Tat der Plan der Götter sein, dass sie uns hier so reich mit dem Himmelnass segnen. Im Winter liegt hingegen der Schnee oft mannshoch, so dass die Schneeschmelze im Frühjahr die wenigen Wege gänzlich unpassierbar macht - eine bessere Absicherung gen Norden könnten wir uns kaum wünschen.

Dass viel Regen nicht zwangsläufig zu

feuchtem Boden führen muss, zeigt Teschkalien. Auch hier regnet es sich gerne an den Hängen des Thasch ab, doch sogleich versickert das Nass und der Boden bleibt so trocken, dass es zwischen Teschkal und den Thaschbergen keine Quelle und keinen Bach gibt, an dem man seine Wasserschläuche füllen könnte - dies sei auch Reisenden als Warnung mitgegeben. Manche behaupten, dass das Wasser unter der Messergrassteppe entlang fließe, um als Anval und Bregval, die Quellflüsse des Ingval, wieder emporzutreten. Eine weitere Besonderheit des teschkalischen Wetters sind die Gewitterstürme, welche immer wieder dort toben, wo die warmen, feuchten Winde aus Westen mit den kalten, trockenen aus dem Orklande zusammentreffen. Blitze zucken, Donner grollt und es ist kein Wunder, wenn man sagt, dass die Herrin Rondra Teschkalierin sei und manche behaupten, Kreyenhorst seien ihre Stellungen.

Oberingvalien und das Niederwaldviertel teilen das Schicksal, dass die Wolken zu meist über sie hinweg ziehen, um dann erst weiter im Nordosten ihre Last abzuladen. In tiefen, oft bizarr geformten Fetzen fegen sie vom Wind getrieben über das Land, welches so zwar manchen Schauer, doch aber selten längeren Regen oder Schneefall kennt.

Thuranien schließlich, soweit es nicht im

DIE VIERTEL ANDERGASTS

Obleich sie als Einheiten der Verwaltung längst abgeschafft sind, sind die Viertel Andergasts noch immer vielen ein Begriff. Fürst Wendohir der Bärtige teilte einst sein Land in folgende vier Teile: den Steineichenwald, die Wälder südlich des Ingval, Thuranien und schließlich das obere Ingvalt. Mit den jüngsten Zugewinnen an Land kam noch Teschkalien hinzu, so dass man heute folgende fünf Viertel kennt: Obwalden, Niedwalden, Thuranien, Oberingvalien und Teschkalien. Manch böse Stimme kennt noch ein sechstes Viertel: das Hinterwaldische, jene Gebiete, die nördlich des Steineichenwaldes liegen. (ps)

Windschatten der Koschberge liegt, teilt weitgehend das Schicksal Obwaldens. Auch hier pflegt es lange und ausgiebig zu regnen und im Winter zu schneien. So ist es auch kaum verwunderlich, dass hier die Quellflüsse des Tommel entspringen. (ps)

Aufruf zur Thuraniſchen Thurney

Wir, Wenzeslaus, Recke Rondras und Kronprinz des Reiches Andergast geben zu wissen und zu kundt:

Ein jeder wehrfähige Mann Thuraniens sey aufgerufen, sich am vierzehnten Tage des Rahjamondes in Albumin eynzufinden, um daselbst sein Geschick an der Waffe zu zeygen.

Jene, welche bereyts in ihrer thuranischen Heymath sich befinden, begeben sich ohn' Verzug zu ihrem Freyherrn, auf dass dieser entscheyde, ob sie sich seynem Aufgebot fyr die Thurney anzuschließen haben.

Jene indes, welche sich befinden in der Fremdt oder in anderen Theylen des Reiches, finden sich am vierzehnten Tage des Rahja-Mondes in Albumin ein.

Gegeben zu Andergast am ersten des Rahja-Mondes des Jahres 1874 der Unabhängigkeit

Dieser Aufruf ist wohl noch am ehesten mit einer „Teilmobilmachung“ zu vergleichen.

(ps)

Nostrische Postille

Ausgabe 6

Überfall auf Yoledamm!

YOLEDAMM, PHE 1881. Nach der Seuche in Nostria suchte weiteres Unheil unser Königreich heim. Das Küstenstädtchen Yoledamm mit seinem althehrwürdigen Boronkloster wurde das Opfer eines Raubzuges von Piraten aus dem Norden Thorwals. Sie erschlugen Geweihte, plünderten Gräber und machten den Tempel dem Erdboden gleich.

„Es war ein nebliger Morgen, der 13. Phex. Die meisten Bewohner Yoledamms schlummerten noch, als Jolper und ich uns auf den Weg zu Fischerbooten machten. Früh waren wir aufgestanden, damit uns an diesem Tag ein guter Fang gelingen würde. Dem Seelenrichter schien die Ruhe an diesem Morgen gefällig, und so sprachen wir auch kein Wort, als wir am Anger vorbeigingen. Da plötzlich hörten wir einige Stimmen, leise zunächst, in einer anderen Sprache. Wir schauten die Boronskant herunter und sahen ein Schiff, das am Strand angelandet war. Und im Nebel dahinter war noch eins auszumachen. Mir wurde ganz bange bei diesem Anblick. Thorwaler Piraten! Jolper lief los, um das Kloster zu warnen, und ich zurück nach Yoledamm. Dann sah ich, wie sie schon mit lautem Kampfgeschrei losstürmten. Wie im Traum waren mir die nächsten Momente, sosehr ich es auch versuchte, mein Körper war wie gelähmt. Ein Stoßgebet kam mir über die Lippen, als ich ihnen ohnmächtig gegenüberstand. Eine Kriegerin mit blonder Mähne stieß mir ihre riesige Axt in die Seite, und ich verlor die Sinne.“

-Kasimira, Fischerin aus Yoledamm

„Als der Gong schlug, war es bereits

zu spät. Ein Pfeilschuss aus den Nebelschwaden holte den Gongschläger vom Turm. Gleichzeitig brach ein Brüllen wie aus Drachenkehlen los, und das Geklirr von aufeinander prallenden Klingen begann. Wir rannten umher, ziello, hilflos, ohne Ausweg. Vorn krachte eine Rammegegen die Torflügel, vom Garten her ka-



men einige, die sich über die Mauer geschwungen hatten. Da war eine Hünin mit einer unbändigen Mähne aus rotbraunem Haar, die schien ihre Anführerin zu sein. Als sie der Prior, der früher einmal Ritter gewesen war, mit seinem Schwert verletzte, wurde ihr Toben ein Orkan, und mit einem markerschütternden Schrei trieb sie die Axt durch seinen Leib. Was sollten wir tun? Wir waren so wenige, die eine Waffe zu führen wussten, und weit und breit keine Rettung! Schwester Silvana stieß mich die Kellertreppe hinab und durch die Geheimtür, und kaum hatte sich diese geschlossen, da kam bereits von hinten ein Kerl und schlug Silvana den Kopf ab. Ich sah's ganz deutlich durch das Guckloch,

ganz deutlich. Blut, so viel Blut.“

-Freglion, Novize im Kloster

„Plötzlich standen diese Barbaren dann mitten im Ort. Die Gesichter in irrsinniger Wut verzerrt, gingen sie auf jeden los, der sich ihnen in den Weg stellte. Es schien ihnen nichts auszumachen, dass wir nicht einmal Waffen trugen. Selbst Müttern Rudane, die nur ihr Schläfchen am Dorfbrunnen hielt. Eine alte, wehrlose Frau, zerfetzt von diesen rüdigen Hunden. Häuser, Speicher und Mühlen plünderten sie, alles, wo es Beute gab. Das wenige, was wir hatten, wurde einfach genommen, selbst die wenige Vorräte, die nach dem Winter geblieben waren. Den Gisbrecht-hof stek-kten sie gar in Brand, nachdem sie den Hausherrn mit ihrer Axt erschlugen. Seine Tochter, die Elysa, ist bis heute verschwunden. Mitgenommen haben sie das arme Mädchen bestimmt, ich will mir gar nicht ausmalen, was sie jetzt mit ihr anstellen. Es dauerte unerträglich lange, bis die

Thorwaler sich zurückzogen. Viele von uns haben erst später erfahren, dass im Kloster noch viel schlimmer gewütet wurde. Niemand hat sich seiner Tränen geschämt, als er der Zerstörung an dem Götterhaus, den verkohlten Leichen und den geschändeten Gräbern ansichtig wurde.“

-Durin Holzstetter, Handwerker in Yoledamm

„Am schlimmsten aber war dieses grausame Lachen aus ihren dreckigen Mäulern. Sie lachten, angetrunken von ihrer Kampfeslust, über unseren Tempel, die Geweihten und uns im Dorf. Wir waren wehrlos, und dass schien sie erst recht



anzuspornen. Es war eine fürchterliche Erregung, ein unbändiger, animalischer Trieb. Noch immer verfolgen mich diese Bilder, sobald ich die Augen schließe. Boron möge ihre Seelen verdammen.“

-Isegund Spanger, Schreiberin in Yoledamm

„Der Albio ist ein ganz niederträchtiger Verräter. Schert sich doch nicht darum, was in Nostria passiert, solange sein Salza die ganzen Händler anzieht. So ein gemeiner, geldgieriger Batzen. Ich wette, dass er mit den Mordbrennern von Yoledamm im Bund steht. Erst hat er sich die Thorwaler ins eigene Haus geholt, und jetzt lässt er sie auf uns los. Genug damit! Lasst uns zum Kriegszug rüsten. Zuerst Albios Kopf, und dann Eldgrimmis. Befreien wir Salza vom Verräter und Kendrar vom Besatzer.“

-Jagio von Landerwall, Adliger aus der Küstenregion

„Was in Yoledamm geschah, bewegt uns alle, sowohl in Nostria wie auch in Salza. Worte können unsere Trauer darüber nur unzureichend beschreiben, Mitgefühl aber wollen wir den Opfern aussprechen, und Beistand jenen, die die Plünderung überlebten. Es war eine frev-

lerische Untat von ehrlosen Piraten, die den Göttern keine Achtung entgegenbringen. Aus dem Charakter dieses Überfalls entspringt nur eine mögliche Reaktion. Sinnlos ist es, wenn wir nun alle Thorwaler für diese Verbrechen zur Verantwortung ziehen wollen, zumal dies ohnehin nicht möglich ist. Vertrauen wir auf das Urteil der Mächte Alverans, denen es obliegt, über die verkommenen Seelen zu richten, die das Kloster überfielen. Gleichzeitig ist es notwendiger denn je, gute Beziehungen zu den friedliebenden Elementen im thorwalschen Volk aufrecht zu erhalten, auf dass gegenseitige Achtung und gewinnbringende Handelsbände die Sicherheit und Prosperität unserer Länder gewährleistet.

Es sei verkündet, dass die Grafschaft Salza den Menschen von Yoledamm eine Hilfsleistung in Form von Baumaterial und Nahrungsmitteln zur Verfügung stellt. Ein Detachement der Salzeraner Garde wird vor Ort aktive Hilfe beim Wiederaufbau des geschändeten Boronangers leisten. So hoffen wir einen größeren Beitrag zum Wohle Yoledamms zu leisten als nur durch leere Worte, wie sie aus gewissen Kreisen des Adels zu vernehmen sind.“

-Albio III., Graf von Salza

„In Thorwal nennen sie ihn den Goldghulen und sprechen seinen Namen nicht mehr aus. Er war es, der mit seinen Mannen und Frauen das Gold und Geschmeide aus den Gräbern raubte. Über ihnen kreisten die Raben, als sie die Schätze aus der Gruft trugen. Mit höhnnendem Lachen sprach da der Kapitän: „Schaut, ihr dreckigen Krähen, die Diener eures Gottes liegen in Blut begraben. Zehrt an dem toten Fleisch, ich mache es euch zum Geschenk.“ Da stürzten die Vögel mit mahnendem Krächzen auf sie nieder und stachen einer Piratin gar die Augen aus. Angst befahl da die Frevler, und in eiliger Hast trugen sie die Beute auf ihr Schiff. Hastig gemahnten sie zum Aufbruch und stachen als erste wieder in See, gen Norden, wo sie sich in Sicherheit glaubten. Doch kein Glück war ihnen beschert. In der Nacht kamen sie vom Kurs ab, dann peitschte ein Sturm sie weiter aufs Meer. Nach drei Tagen erst kamen sie wieder in Sichtweite der Küste, als plötzlich ein Schwarm Raben das Schiff einfing. Sie zogen den Thorwalern das Fleisch von den Knochen, nahmen ihr Mahl und verschwanden dann. So bezahlten die Piraten ihren Frevel mit dem Leben.“

-erzählt in Trontsand

(jm)

Die Toten und die Lebenden

NOSTRIA, TSA 1881. Die Tage der jungen, schöpferischen Tsa symbolisierten in diesem Götterlauf mehr denn je einen Neubeginn. Während auf Flur und Feld Leben einkehrte und sich die Bauern nach den Wintertagen wieder ihrem Tagewerk zuwandten, galt es in Nostria erst einmal, Abschied zu nehmen von den Menschen, die das Wüten der Blauen Keuche nicht überlebt hatten. Zusammen mit der Geweihtenschaft von Boron, Tsa und Peraine sowie vielen Bürgern im Gefolge zog die Königin am ersten Tage des Mondes zum Boronsanger vor den Toren der Stadt, während schwere Wolken am Himmel standen und einen passenden Ausdruck der Gemütslage der Nostrianer in diesen Tagen darstellten. Vor dem Boron-Tempel wurde in einer stillen Messe den vielen Seuchenopfern gedacht, Massengräber eingeseget und der Grundstein zu einem Gedenkschrein gelegt. Mit Blumenkränzen, Kerzen und Räucherwerk wurden die Gräber geschmückt, während die Angehörigen in Klageliedern und Epitaphen ihren Gefühlen freien Lauf ließen.

Dem Zeremoniell auf dem Boronsanger folgte der Gang auf das Turnierfeld am nördlichen Tommelufer, wo sich viele hundert Menschen einfanden, um der heiligen Segnung von Mensch und Land beizuwohnen. Der Tsa-Geweihte Dario Buntenbrug nahm zusammen mit der Peraine-Geweihten Nella Frinshof eine symbolische Aussaat vor, ließ frische Blüten verteilen, die dann über dem Feld verstreut wurden. In gläubiger Erwartung schauten die Priester in den Himmel und hofften auf ein Zeichen der Überderischen. Und fürwahr, einzelne Strahlen der Praiosscheibe brachen durch die Wolkendecke und schienen herunter auf die versammelten Nostrianer. Zunächst zaghaft, mit zweifelnder Reserviertheit wurde dieser Moment aufgenommen, einige aber sahen es gar als ein Fanal des Neubeginns. Dann sprach Königin Yolande einige Worte. „Menschen von Nostria! Schwere Zeiten liegen hinter uns, eine jede Familie dieser Stadt hat horrenden Schmerzen durch das grausame Wüten der Seuche erlitten. Angesichts dieses Schreckens ist es einfach zu ver-

zagen, sich selbst aufzugeben. Dies aber soll nicht unser Schicksal sein. Denn trotz allem standen uns die Götter zur Seite, haben uns auch in der dunkelsten Stunde nicht verlassen. Nicht wenige haben ihre besten Tugenden gezeigt: Selbstlosigkeit, Mitgefühl und Beistand. Die Mauern Nostrias stehen noch, standhaft sind auch seine Menschen. Große Opfer sind nicht selten ein Zeichen für den Neubeginn. Lasst uns also wieder

aufbauen, was die Seuche zerstört hat. Nicht nur in den Straßen der Stadt, sondern auch in unseren Herzen.“

Vielfacher Beifall erklang da, und Jubelrufe auf die junge Königin, die bei ihrem zweiten öffentlichen Auftritt ihren Ruf als sympathische, volksnahe Herrscherin festigen konnte. Mögen Weisheit und Glück weiter den Weg ihrer Herrschaft pflastern!
(jm)

Ein neuer Regent für das Kaulsche Reich!

ELENVINA, ING 1027 BF. Im Schatten des Chaos haben die Mächtigen des Mittelreichs Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss zum Nachfolger der verschwundenen Emer und damit zum neuen Reichsregenten gesalbt.

Zum fröhlichen Turniere waren sie angereist, zur schlimmen Offenbarung geriet es. Denn statt frohgemuten Parlieren und ehrbaren Streiten erwartete die Hohen Leut' bestürzende Kunde und erschütternde Gerüchte über die Lage in den zentralen Provinzen.

In Vertretung einer vermissten oder gar gefallenen Reichsregentin war es an Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss, die Edlen des Reiches zu empfangen und zu begrüßen. Die in der Folge kund getanen Berichte der Späher, Gardeoffiziere und Geweihten zeichnen ein düsteres, ja grauenhaftes Bild der Ereignisse. Reichsregentin Emer, bei der Verteidigung des weitläufigen Gebeinfelds südlich der Stadt Gareth vom Schwarzen Drachen verschluckt, die Thronerbin Rohaja von Gareth bei Wehrheim verschollen, die wehrhafte Stadt in einem beispiellosen Zerstörungsakt vergangen. Die Stadt des Lichts, das Heim des Herrn Praios auf Dere, zerschmettert von einem dämonischen Konstrukt unbeschreiblichen Grauens. Doch nicht genug! Auch die Residenz der Raul'schen Kaiser soll verheert worden sein.

Gegen Trauer und Wut anredend, war es dann auch der Reichserzkanzler, der das Augenmerk auf die dringlichen Aufgaben zurücklenkte. Denn neben den oben genannten, fanden noch weitere Namhafte des Reiches den Tod. Beim Sturm über Gareth ist der Reichstruchsess Fingorn von Mersingen zu Boron gefahren, einige Wochen davor bereits der Reichserzadmiral Rudon von Mendena. Diese vakanten Posten galt es nun

von der durch lähmendes Entsetzen gezeichneten Versammlung zu besetzen.

Von den aus den Provinzen vorgeschlagenen Kandidaten konnte sich das Grafenkonvent auf Graf Orsino von Falkenhag als Reichstruchsess und auf Burggraf Avon Nordfalk von Moosgrund als neuen Reichserzadmiral einigen. Am Rande des Kongresses tauchten vereinzelt Gerüchte über Stimmenkauf auf, die aber keinerlei Beachtung fanden, konnte doch scheinbar jeder mit dieser Entscheidung leben.

Doch galt es nicht nur die verwaisten Reichserzämter zu besetzen, auch ein neuer Regent für das Reich musste gefunden werden, waren doch sowohl Königin Emer, als auch ihre Tochter, die Thronerbin, verschwunden. Deutlich war den Herrschaften ihre Sorge über die ungewisse Zukunft ins Antlitz geschrieben, als sich der junge Prinz Selindian Hal von Gareth von seinem Platze neben dem Herzog erhob und das Wort ergriff. Erstaunen, aber auch Amusement befiel die Anwesenden, als da Seine kaiserliche Hoheit zu aller Verwunderung offen nach der Kaiserkrone heischte.

„Es ist Unsere Pflicht, dem Reich in dieser schweren Stunde eine Stütze zu sein. Das Reich braucht einen Kaiser. Ich will diese Verantwortung übernehmen.“

Während einige, besonders die Edlen Almadas, das Vorhaben offen unterstützten, machte sich anderswo schieres Entsetzen

breit, schließlich sei der Prinz nicht einmal volljährig, gab man zu bedenken. Von Graf Rondrigan Paligan von Perricum bedrängt, seine eigene Schwester nicht für Tod zu erklären, war es dann Prinz Storko, der seinen Enkel die Augen öffnete.

„Das Reich wird dir nicht folgen.“

Von allen Seiten bestürmt, fügte sich der junge Großfürst sodann seinem Schicksal und stellte seinen Anspruch zurück. Da sich auch sonst kein geeigneter und darüber hinaus auch noch rechtmäßiger Erbe auf der Empore erschien, zogen sich die Reichserzämter zur Beratung zurück. Die Verwundung hielt sich in Grenzen, als die Reichskrone dem Gastgeber, Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss angetragen und nach seiner Zustimmung von der Praios-Geweihtenschaft auf sein Haupt gesetzt wurde. So zerrissen das Reich politisch ist, so unterschiedlich fielen auch die Reaktionen der Adligen aus. Von bleichen Gesichtern, bis hin zu stillen Zufriedenheit, waren unterschiedlichste Reaktionen auf die Wahl zu erkennen.

Jasper der Schuldner gefangen?

NOSTRIA, ING 1881. Gerüchte, wonach der berüchtigte Räuberhauptmann Jasper von der Stadtgarde gefangen wurde, verdichten sich. Im Schutze von Nacht und Nebel, so wussten es die Bettler der Stadt zu berichten, wurde eine verummte, in Ketten gelegte Gestalt in den Schuldturm der Stadt geführt. Auch die rege Betriebsamkeit in und um den Schuldturm nähren diese Vermutung. Bis zum Redaktionsschluss war jedoch nicht zu ermitteln, ob es sich bei der Person tatsächlich um Jasper handelt.

(tzs)



Der nun folgende Lehenseid hatte ganz eigene Brisanz, machten doch die Gesandten der almadanischen Landesständeversammlung ihrem Unmut Luft und kündigten an, Großfürst Selindian Hal im Einklang mit dem Almadaner Landrechtsbrauch nach Ablauf von 12 mal 12 Tagen zum König von Almada zu krönen.

Während die Gesandten der übrigen Provinzen das Knie vor ihrem neuen Herrscher beugten und ihm die Treue schworen, verschnährte Königin Invher von Albernia den Eid und verließ mit ihrem Gefolge erzürnt

den Saal. Einzig Jast Irian von Crumold, Graf von Bredenhag, folgte dem Ruf seines Schwiegervaters Jast Gorsam, worauf der Graf noch an Ort und Stelle von der Königin seines Landes entlehnt wurde. Rufe nach Verrat und Festsetzung der albernischen Gesandtschaft wurde mit dem Verweis auf den Burgfrieden zum Schweigen gebracht.

Seltsam mag erscheinen, dass nur die Provinzen Almada, Darpatien, Garetien, Greifenfurt, Kosch und die Nordmarken neben dem Reich auch noch auf die Person des Reichsregenten geschworen hatten. Es

bleibt abzuwarten, ob sich dieser Zwist ausweitete oder ein rasches Ende findet. In Anbetracht der Lage, wäre ersteres wünschenswert, ist doch anzunehmen, dass die Wehen des Streites auch die nostrischen Lande berühren werden.

- aus der Feder des Schreibers Nostro Veringer, der im Gefolge des zum Herzoglichen Turniers angereisten Herren Muragio Ansfion von Kendrar in Elenvina weilte und die dortigen Geschehnisse getreulich aufzeichnete.

(tzs)

Schwere Unwetter bedrohen nostrische Deiche

KÜSTE, PER 1881. „Deiche in Gefahr“. Dieser Satz, auch aus Mündern Unkundiger, reicht aus, um in den nostrischen Landen selbst gestandene Männer in Angst und Schrecken zu versetzen. Noch ist vielen die verheerende Flut vor 30 Götterläufen gut im Gedächtnis, die so viele nostrische Männer und Frauen mit sich in den Tod riss. „Efferd hat die verderbten Seelen geholt“, zischelten damals die alten Weiber voller Geifer. Und so blickten dieser Tage zahllose Augen auf das weite



Meer hinaus, gebannt auf Zeichen wartend.

Besonders aus den nördlichen Gefilden, namentlich dem thorwalsch besetzten Kendrar, vernimmt man unruhige Bot-

schaften. Von meterhohen Wellen, die sich mit ungestümmter Kraft ihren Weg in Richtung Strand bahnen, ist da die Rede, und dass obwohl man doch hier, nördlich von Salza seit Jahr und Tag keine größere Flut mehr gesehen hat.

Bereits jetzt erscheint vielen Küstenbewohnern das

Wetter gespenstisch, und so mag man sich gar nicht ausmalen, was geschieht, sollten sich die Unwetter ausbreiten oder - Efferd bewahre - noch weiter verstärken.

(tzs)

Und so ist es nun Melanoth

NORDVEST, PHE 1881 Der Frühling bringt die Entscheidung! Stolz hängen die Banner von Land und Königreich von den Zinnen der alten Grafenburg, auf die nun Melanoth von Ingvalsrohden Einzug hält. Sie hat es geschafft, im Ringen um die Herrschaft im Norden Nostrias hat sie sich durchsetzen können.

Die Menschen applaudieren, werfen ihr Blumenkränze zu Füßen und singen Loblieder auf das edle Grafengeschlecht. Melanoth ist beliebt, sie weiß, wie man Vertrauen schafft, trotz vergangener Taten. Ihrem Onkel Droderon folgt sie nach, der den größten Teil seines Lebens in der Hauptstadt verbrachte. In seinem Heimat-

ort war er ein Fremder.

Was ist aber mit ihren Gegnern? Erinlas, ihr Vetter, stellt sich ihr demonstrativ zur Seite. Auch der alte Ablasion folgt ihr nach, als sie das Burgtor durchschreitet. Nirgends zu sehen ist Sania von Nordvest, alte Widersacherin Melanoths und ärgste Konkurrentin im Kampf um die Grafenwürde.

Man sagt, ein bedauerlicher Jagdunfall hätte ihre Reise nach Nostria verhindert, wo sie ihre Position vor den Mächtigen des Reiches stärken wollte. Stattdessen war es Melanoth, die sich die Gunst der Königin sicherte. So ist es zumindest weiterhin eine echte Ingvalsrohden, die über

das Land gebieten wird.

Von ihren adligen Untertanen ist in letzter Zeit nur Gutes über sie zu hören. Vorbei die Zeiten, in der man sie als ‚maßlose Zechprellerin‘ bezichtigte und ihr vorhielt, junge Bauernburschen auf das damals ritterliche Gut zu entführen, um nächtelangen Liebesspielen zu frönen. Nun ist sie Gräfin Melanoth von Ingvalsrohden, eine stolze, ehrbare Adelsfrau, keine bessere kann man sich an der Grenze zu den Thorwal-Barbaren und dem windigen Albio von Salza vorstellen.

Lange war es still auf Nordvest, in diesem Frühling aber kehrt neues Leben ein. Wie sich die Zeiten doch ändern! (jm)

Tage des Hoffen und Bangens

AM URFAN, FRÜHLING 1881

Der Ritter

„Mein Herr, die Stellungen am Urfan wurden gesichert. Die verbliebenen Fiolbarer haben sich nach Süden in ihre Ortschaft zurückgezogen.“ Der Ritter schaute mit Sorge auf seinen Knappen. „Gibt es Nachricht aus Nostria? Hat der Hof etwas verlautbaren lassen?“

„Nein, seit Marschallin Sappenstiels Depesche kam kein Wort aus der Hauptstadt. Auch haben unsere Späher niemanden auf dem Weg nach Fiolbar entdeckt.“

Vielleicht waren sie nicht aufmerksam genug. „Ist gut Reffel, erstatte nun im Lager Bericht.“ Der Knappe nickte und tat, wie ihm geheißen. Varigio Belafin aber blieb in seinem Zelt. Er war von Unruhe gepackt, und das schon seit Tagen. Alles war gut verlaufen, die Frankfreischaft Klingenfiolbar erwies sich nicht als ernsthafter Gegner seines Bündnisses. Vom Flussgrafen war keine Reaktion gekommen, der fette Bombast hatte mit Sicherheit noch immer nicht geschnallt, dass der Angriff seinen Territorien galt. Der östliche Uferstreifen war schnell genommen, mehrere Höfe nun unter Mirdiner Kontrolle. Es wäre nur eine Frage der Zeit gewesen, bis der Herr auf Klingenfiolbar seine Niederlage eingestanden hätte. Doch war die Planung nicht über das Geschehen in der Hauptstadt erhaben. Im Namen der Königin kam die Warnung, ausgesprochen aber von der Sappenstiell. Die Fürstedle von Harmlyn, und nun wieder Marschallin. Sie war nicht in der Seuche umgekommen, wie sein Informant ihm vor dem Angriff versichert hatte. Ein Dilettant, den er noch richten würde. Später, denn seine ganze Aufmerksamkeit galt dem Kriegszug, den er anführte. Er musste zu Ende gebracht werden, ein Zurück gab es nicht mehr.

Der Herold

Hastig schritt Arrio Radenus die Stufen der Grafenburg hinauf. Kalt war es, modrig, dunkel und zugig. Ein unwirtli-

cher Ort, den er ungern aufsuchte. Und noch weniger den Burgherren. Die Königin aber hatte es ihm persönlich aufgetragen, und ihren Weisungen folgte er. Vor dem Residenzsaal hielt er inne, schöpfte kurz Luft. Dann trat er durch die schwere Eichtür. Am Ende einer langen Tafel saß der Flussgraf in seiner beleibten Herrlichkeit und schlürfte eine wohlriechende Suppe. Den Herold bemerkte er erst, als dieser ihm eine kurze, frostige Begrüßung entgegen warf. „Euer Hochwohlgeboren. Die Königin verlangt zu wissen, wie es um eure Grafschaft bestellt ist. Berichte von einem Angriff aus dem Mirdiner Land haben den Hof erreicht. Fiolbar soll in Bedrängnis geraten sein. Doch darüber wisst ihr sicherlich mehr zu berichten.“

Der Graf schaute sein Gegenüber für einige Augenblicke beinahe ungläubig an, dann nahm er ein Stück Brot, tunkte es in die Suppe und schlang es herunter. Langsam schmatzend hob er die Stimme. „Die Königin? Meint ihr dieses junge Ding, dass sich sein Erbe durch das Missgeschick der Seuche verdiente?“ Ohne die Antwort des Herolds abzuwarten, fuhr er fort. „Ihr ergebener Untertan, meine Wenigkeit, hat ihr folgendes mitzuteilen. Zerbrecht nicht euer kluges Köpfchen über Dinge, die euch doch nur sorgen würden. Fiolbar weiß sich selbst zu helfen, und so auch Ichensteck. Sollten wir Hilfe von eurer Königsmacht benötigen, so werden wir nicht zögern es mitzuteilen. Für den Moment bedarf es dieser Hilfe nicht.“

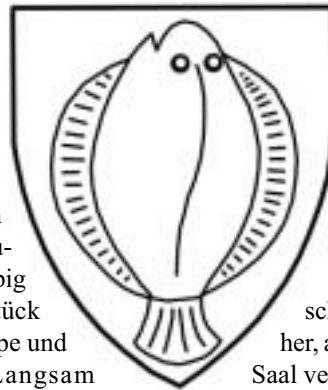
Müde musterte Arrio den Flussgrafen. Der lange Ritt von Nostria saß ihm in den Knochen, der Regen auf Mantel und Haupt. Dafür war er also gekommen, für diese Worte. Nicht einmal der Versuch vom Bombasten, seine Verachtung zu verhehlen. *Dieser Fettwanst möchte in Ruhe gelassen werden. So sei es, für den Mo-*

ment. Ich werde später auf ihn zurückkommen.

„Ersticken an eurer Suppe sollt ihr, Graf von Ichensteck. Zu lange schon habt ihr euch hier eingenistet, träge haben euch die Jahre der Herrschaft werden lassen, euren Verstand eingeschläfert und euren Leib gerundet. Es liegt nicht an mir zu entscheiden, welche Halunken in der Provinz ihre Hoheit vertreten. Ich verkünde einzig den Willen der Königin. Seid aber gewarnt, dass eure ungebührlichen Aussagen auf dem Harodfelsen kein Wohlwollen hervorrufen werde. Vor allem sei

euch versichert, dass Yolande Kasmyrin nicht so kurzsichtig ist wie es der alte Kasimir war. Labt euch an eurer Würde, solange ihr sie noch innehabt. Denn bald schon wird sie ein Ende finden. Auf Wiedersehen, Graf.“

„Für euch Flussgraf!“, schallte es Arrio noch hinterher, als er schweren Schrittes den Saal verließ.



Der Vogt

Auf dem Marktplatz herrschte zu dieser Nachmittagsstunde schon kein Treiben mehr. Bauern und Händler wagten sich ohnehin kaum mehr nach Fiolbar, seit die Mirdiner losgezogen waren. Die meisten Einwohner hielten sich in ihren Häusern versteckt, wo sie der Dinge harnten, die da kommen würden. Eine paar mutige Mannen und Frauen hatten sich dagegen Dolch und Knüppel gegürtet und den wenigen verbliebenen Streibern ihre Unterstützung zugesagt. Worte des Beistands waren aus Bäregrund und Elgern-Scharten, ja selbst von den Wojwoden im Osten der Grafschaft gekommen, doch keine Waffenhilfe. Völliges Schweigen dagegen vom Flussgrafen, dem nominellen Herren dieses Landes. Etwas anderes war auch nicht zu erwarten gewesen. Ichensteck war verkommen unter seiner Ägide. Und



Fiolbar würde nun den Preis dafür zahlen. Sie waren allein.

Vor den Mauern der Stadt lagerten die Kämpfer des Trutzbundes, in Kopfzahl und Kampferfahrung den Belagerten überlegen. Eine aussichtslose Situation, in der die Aufgabe das einzig Vernünftige schien. Der Vogt war sich noch unsicher, was zu tun sei. Ausharren, bis vielleicht ein paar Streiter der Marschallin eintreffen würden? Sich zum Kampf stellen und das Ganze zu Ende bringen? Oder doch die Kapitulation? *Sinnlos, alles abzuwägen. So oder so hat Varigio gewonnen. Niemand wird uns beistehen, eine kleine, unwichtige Frankfreischaft die wir sind. Ichensteck liegt am Boden, Nostria bereits im Sterben. Wer ist schon Yolande? Sie wird uns auch nicht helfen können.*

Defätismus und Verzweiflung hatten ihn völlig eingenommen. Mit gesenktem Kopf, beinahe beschämt, setzte er sich zu seinen Mannen, die im Wachturm das Mirdiner Lager im Auge behielten. Sie reichten ihm eine Becher Lyckschnaps, den er dankend annahm. So konnte er seine Sorgen zumindest bis zum morgigen Tag ertränken. Dann wäre ohnehin alles vorbei.

Der Frankfreie

Sie hatte ihm tief in die Augen geblickt, und wohl auch in seine Gedanken. Ob Magie dabei gewesen war? *Das also ist unsere Königin. Wie sehr sich doch die Dinge geändert haben.* Balpher war sich nicht sicher, was davon zu halten war. Zwei Götterläufe war er notgedrungen aus Nostria ferngeblieben, seit jenem schicksalsträchtigen Tag, als er mit einigen Mitstreiter versucht hatte, Kasimirs lethargischer Politik ein Ende zu setzen. Es war fehlgeschlagen, kurz darauf waren sie allesamt des Hochverrats angeklagt und zum Tode verurteilt worden. Er war mit schierem Glück entkommen, jemand anderes wurde an seiner Statt im Fluss ertränkt. Das lag nun hinter ihm. Sein Titel war nicht mehr der eines Kronbellius, nun war er wieder Frankfreier, so wie schon einmal, in den Jahren vor 1870. Yolande Kasmyrin hatte ihn in alte Würden eingesetzt. Klingenfiolbar war wieder seins. Und in größter Bedrängnis.

Es war eine schöne Nacht, das Licht der Sterne spiegelte sich in den Fluten des Urfan, der beschaulich durch das sanfte Hügelland floss. Ein paar Frösche quakten, als Balpher die Furt an der Mistelau

durchritt, Wasserspritzer benetzen sein Gesicht und sorgten für eine angenehme Frische. Er war zurück, dies war seine Heimat. Beinahe wollten ihm Tränen in die Augen steigen, die er aber vorerst zurückhielt. Dafür war ein andern Mal Zeit.

Zwei Wegmeilen später hatte der Frankfreie Fiolbar erreicht. Die Mirdiner Späher zu umgehen war nicht schwer gewesen, er kannte sich noch gut in der Gegend aus. Am Erdwall der Palisade gab es einen geheimen Durchgang, durch den er in den Ort gelangte. Zumindest hatte sich hier nichts verändert, die Häuser und Straßen waren noch immer dieselben, auch wenn es ungewohnt dunkel und still war. Selbst aus der Urfanschänke drangen kaum ein Geräusch, nur gedämpftes Flüstern. *Varigio, das wirst du mir büßen. Kein Leben im meinen schönen Fiolbar.* Eine laute, angetrunkene Stimme ließ ihn aufschrecken: „Wer seid ihr, dass ihr euch töricht zu dieser Stunde auf die Straße wagt? Die Mirdiner könnten jederzeit angreifen. Geht zurück in euer Heim.“

Es war der Vogt. Mit einem Lächeln antwortete Balpher. „Dies ist mein Heim. Und mit meinem Leben werde ich es verteidigen.“ (jm)

Schrecken des Seenlands zieht nach Norden

SEENLAND, TSA 1881. Neuesten Berichten zufolge breitet sich der Schrecken, der nun schon seit einigen Monden das Nostrische Seenland und angrenzende albernische Gebiete unter seine Knute zwingt, nach Norden aus. Selbst von Todesfällen am Tommel ist nun zu hören.

Es muss wohl zu Beginn des Tsamondes gewesen sein, als man die erschreckenden Neuigkeiten aus der Grafschaft Ichensteck erstmals vernahm. Das Treiben des Seenlands, das vor einigen Monden um das Dorf Varnyth herum seinen Anfang fand, hatte sich nach Norden über den Tommel ausgebreitet. Mittlerweile ist die Opferanzahl auf 17 angestiegen. Von diesen wurden gleich vier nörd-

lich des Tommel gefunden. Auch eine Edelfrau wurde Opfer des unbekannten Grauens, schrecklich verstümmelt fand man sie auf ihrem Gut unweit des Ortes Elger. Erstmals hat der königliche Jagdmeister Selvirion Schattenlauf Schritte unternommen, um der dreuenden Gefahr Herr zu werden. Höfischen Quellen zufolge, brach der Jagdmeister Mitte Tsam nach Albernia auf, um sich dort ein Bild von den Verwüstungen zu machen. Gerüchten zufolge schickte man den Nostrier sogleich nach Osten weiter. Ergebnisse liegen uns bisher nicht vor.

Es muss festgestellt werden, dass ein Handeln längst überfällig erscheint, was eine Handvoll Wojwoden dazu veranlasste von Reichsverrat zu sprechen und die

Königin anzuhalten, die Stelle neu zu besetzen.

Von königlicher Seite liegt uns jedoch folgendes Zitat vor: „Wir haben dem Frankfreien zu Finsterwasser unser Vertrauen ausgesprochen und ihm versichert, dass er bei seinen Handlungen Rücken- deckung erhält!“

Wie weit diese Rückendeckung jedoch reicht, weiß so recht niemand. Es bleibt abzuwarten ob und wann der Jagdmeister mit neuen Erkenntnissen aus dem Süden zurückkehrt und welche Schritte er dann unternehmen wird. Doch bis dahin wird die Opferzahl wohl weiterhin ansteigen.

Ferdilas Zollmeister
(mk)



Das Boronskloster zu Yoledamm

Wie es kam

Im Kloster von Yoledamm residieren die *Diener des Seelenrichters Boron*, eine um die zwanzig Köpfe zählende Gemeinschaft von Priestern und Mönchen, die sich dem kontemplativen Dienste an ihrem göttlichen Herrn verschrieben haben. Ihre Ursprünge finden sich, so man den ältesten Aufzeichnungen Glauben schenken darf, in den Jahren nach dem Krieg der Tränen, etwa um 300 v. BF herum. Zu dieser Zeit fehlte es in Nostria an einer Geweihtenschaft des Totengottes, und so nahmen Geistererscheinungen und Untote in vielen Regionen des Landes Überhand.

Erst das Wirken des legendären *Burdanio* konnte diesen Umtrieben ein Ende setzten. Der stumme Gottesdiener erschien unvermittelt dort, wo die Toten wüteten und bezwang sie allein mit der Kraft, die er aus seinem Glauben zog. Ebenso wichtig waren die von ihm geschaffenen Todesriten. So ist der *Sang des Heiligen Burdanio* im Norden Nostrias noch immer Teil einer jeder Bestattung.

In späteren Jahren sammelte er seine Anhänger an der Küste, wo er ihnen auftrug, dem Herren Boron den ersten Tempel auf nostrischem Boden zu errichten. Als das Gotteshaus fertiggestellt und von seinem Gott für würdig befunden war, starb Burdanio. Aus dieser Zeit stammten noch die Gräfte und die Burdanskammer in der Großen Abtei. Die seinem Erbe verpflichtete Klostergemeinschaft durchlebte in ihrer langen Geschichte viele Höhen und Tiefen, bevor sie im Jahr 614 BF ein Ende fand, als der letzte Mönch in Yoledamm einsam starb.

Es bedurfte einer Auswärtigen, der Havener Boron-Geweihten *Stellana Mortadh*, um die Heilige Stätte neu zu begründen.

Auf einer Visionsqueste fand sie in den Gräften des verlassenen Klosters Schriften, die vom Wirken Burdanios kündeten und beschloss, die Verehrung Borons an diesen Ort erneut aufleben zu lassen. So zogen im Jahr 963 wieder gläubige Laien und Priester in das Kloster, das zu dieser Zeit um mehrere Gebäude erweitert wurde, so das Novizenhaus und den Turm der Seelenruhe.

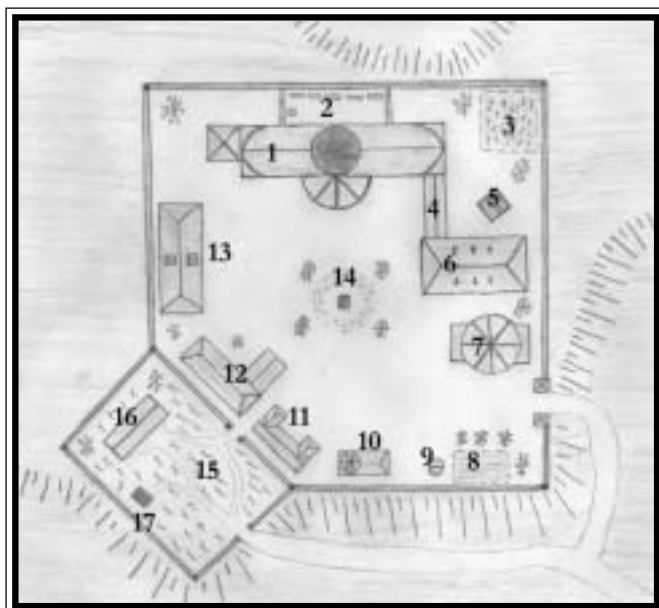
Klosterleben

Obzwar die Exerziten, also die stillen Entsagung an das weltliche Leben, die Grundlage des Konventes darstellen, pflegt man auch Kontakte zu den Küstenbewohnern. Die Klosterbrüder und -schwestern sind bei ihnen hoch angesehen, stellen ein Vorbild in Frömmigkeit und Demut vor den Überderischen dar, und man sucht ihren Rat in Fragen des Todes und des Seelenheiles. Zu einem überregionalen Brauch hat sich die Ernennung der *Namenshüter* durch den Prior des Klosters entwickelt. Aus der ganzen Küstenregion kommen dann die Jugendlichen zusammen. Nicht wenige der Erwählten finden in dieser Aufgabe einen starken Glauben an Boron. Nicht verstummen wollen Gerüchte, nach denen es einigen flüchtigen *Visaristen* gelang, im Kloster Unterschlupf zu finden. Angeblich soll sogar ihr berühmter Anführer *Vitus Verdegast* in Yoledamm gesehen worden sein. Auf Fragen diesbezüglich antwortet die Mönche aber nur mit borongefälligem Schweigen.

Weitere Informationen zum Ort Yoledamm und den Namenshütern finden sie in der Spielhilfe **Unter dem Westwind** auf S.149. (jm)

Das Klostergelände

1. Große Abtei mit Priorsturm und Burdanskammer
2. Galerie der Gründer
3. Wildgarten
4. Verbindungsgang
5. Treppe zu den Gräften
6. Haus der Mönche
7. Turm der Seelenruhe
8. Kräutergarten
9. Brunnen
10. Werkstätten und Lagerräume
11. Haus der Reinigung
12. Haus der Studien und Scriptorium
13. Novizenhaus
14. Statue des Hl. Burdanio
15. Boronsanger
16. Haus der Toten
17. Tafel der Helden



Der Schwarzpelz ist geschlagen!

VILNVAD. In heftigen Kämpfen um das von den Orken belagerte Vilnvad konnte der Feind nun endlich vernichtend geschlagen und in seine Heimat zurückgetrieben werden. Nach den schrecklichen Geschehnissen, über die wir in den letzten Ausgaben berichten mussten, können die Bewohner des Bodirtales wie ganz Thorwals nun endlich aufatmen. Doch lassen wir jene zu Wort kommen, welche die Ereignisse aus nächster Nähe miterlebten:

Faenwulf Walkirsson, der Hetja der Hjalskari, berichtet:

Die hranngarverfluchten Schwarzpelze hatten uns also in dem Dorf eingekreist. Zwar gelang es mehreren Boten, bei Nacht und Nebel durch den Fluss schwimmend Vilnvad zu verlassen, sodass sowohl die Jarle des Bodirtales als auch Herkonnungen und Herstjori in Thorwal über die Lage bescheid wussten. Jedoch war es unmöglich, frische und ausgeruhte Rekker, Ausrüstung oder Nahrung herbeizuschaffen.

Im Zuge zweier Ausfälle konnten wir in den ersten beiden Tagen noch Flüchtlinge an den Schwarzpelzen vorbei in das Dorf bringen, danach tauchten keine weiteren Menschen in unserer Sichtweite auf, auch waren derartige Aktionen gegen die mittlerweile dichter aneinander liegenden und gut gesicherten Stellungen der Belagerer zu riskant geworden.

Schon bald begannen sich die üblichen Probleme einer solchen Situation bemerkbar zu machen: die Orks wurden nicht müde, bei Tag wie bei Nacht mit kleineren Gruppen die Palisaden zu berennen. Zwar war es nicht schwer diese Angriffe zurückzuwerfen, doch ihr Sinn war augenscheinlich nicht, durchzubrechen, sondern die Verteidiger zu zermürben. Auch konnte sich nicht vermeiden lassen, dass wir trotz allem bei diesen Angriffen mehrere gute Rekker verloren, während der Feind seine Verluste selbst bei dieser für ihn riskanten Vorgehensweise gering zu halten verstand.

Zwischen diesen zahllosen Vorstößen starteten die Schwarzpelze mehrere größer angelegte Versuche, die Wälle zu stürmen. Bei diesen Gelegenheiten wurde auch immer der Oger zum Einsatz gebracht, welcher eine besondere Gefahr darstellte, da wir ihn um jeden Preis davon abhalten mussten, die Palisade einzureißen. Unter großem Aufwand konnten wir zwar verhindern dass der Feind ins Dorf eindrang, der Preis dafür, den wir in wertvollen Menschenleben zahlten, war jedoch immens. So ist es nicht verwunderlich, dass die Moral der Rekker auf den Wällen zusehends schwand.

Besonders arg konnten die Orken uns mit ihrem Katapult zusetzen: nach drei Tagen der Belagerung war dieses fertiggestellt, und nach einem weiteren Tag waren sie im Umgang damit bereits so geschickt, dass sie die Wälle an mehreren Stellen schwer beschädigen konnten. Wir schafften es, diese Löcher notdürftig auszubessern und unsere Gegner zurückzuwerfen, doch auch dabei lichteteten sich die Reihen der Verteidiger mehr als gut für uns war. In der Nacht sahen wir uns gezwungen, trotz des hohen Risikos und der absehbar hohen Verluste einen Ausfall zu wagen, um diese Bedrohung auszuschalten.

Genauso begannen sich abseits der direkten Kampfhandlungen die Schwierigkeiten zu mehren: Mit den naskheimer Flüchtlingen, den Hjalsrekkern, den Reisenden, welche, von den Kampfhandlungen im Tal überrascht, in das befestigte Dorf geflohen waren sowie den Rekkern aus den Nachbardörfern, die gleich zu Beginn zu Hilfe geeilt waren, war Vilnheim reichlich überbevölkert. Die drückende Enge in den Jolskrimi, das Geschrei der Kinder und das Stöhnen der Verletzten beanspruchte unsere Geduld bis über ihre Grenzen hinaus und sorgte für einigen Zwist, selbst wenn es nur um Kleinigkeiten wie die Verteilung der Schlafplätze ging. Mehr als einmal mussten Hetfrau Malina und ich sehr harte Worte, selten gar sanfte Gewalt anwenden, um auch nur zum Beispiel eine Pritsche für einen schwerverletzten Rekker frei zu bekommen.

Die Vorräte im Dorf hätten zwar ausgereicht, um die Vilnvader für längere Zeit zu versorgen, mit den zahlreichen anwesenden Kämpfern und Flüchtlingen zeichnete sich jedoch schnell ab, dass wir streng einteilen müssten, wer wie viel Nahrung am Tag bekäme, um die Zeit der Belagerung zu überstehen. Gerade ich selbst machte mich mit Maßnahmen wie diesen bei den Vilnvadern wie auch bei vielen anderen recht unbeliebt, zumal ich den Rekkern natürlich größere Rationen zugestehen musste als manch Anderem, um sie kampfbereit zu halten.

Die wenigen Personen im Dorf, die tiefere

Kenntnis von der Kunst des Heilens ihr Eigen nannten, gelangten schnell an die Grenzen ihrer Leistungsfähigkeit: zu groß war die Zahl an Verletzten, die in kurzer Zeit zu versorgen waren. Viele Menschen im Dorf, die nicht imstande waren zu kämpfen, boten sich dem Läk-nir aus meiner Otta und den anwesenden Heilari als Helfer an. Viele der Rekker holten sich jedoch so schwere Verletzungen, dass die Versorgung mit ein paar Verbänden nicht getan war, mehrere verloren Gliedmaßen oder ein Auge, und manch ein treuer Kampfgefährte starb den Heilari unter den Händen weg, nachdem es zwei Tage lang so ausgesehen hatte, als ob er gerettet wäre.

Einen Moment des Schreckens erlebten wir als an einem Abend ein Säugling unter den Naskheimern hohes Fieber und starken Husten entwickelte, und am nächsten Tag mehrere Personen, die in der gleichen Halla übernachtet hatten, ebenfalls fiebrig wurden. Swafnir und Travia sei Dank, es gelang der Traviageweihten aus Vilnvad, Mutter Hjalma, eine Ausbreitung der Krankheit mithilfe einiger Kräuter und Mittelchen schnell zu verhindern. Vor diesem Hintergrund ist es nur zu verständlich, dass Unruhe unter den vielen Menschen in Vilnvad entstand. Merkwürdig angespannt wurde das Verhältnis zwischen Einheimischen und Flüchtlingen, zwischen Hjalsrekkern und den Thinskari der Hetleute des Bodirtales, zwischen jenen, die kämpften, und jenen, die auf andere Weise mithalfen (denn ein Jeder tat, was ihm möglich war, um das Dorf und die vielen Leben zu retten). Bald schon entstanden üble Gerüchte, dass die eine Gruppe der anderen gegenüber bevorzugt würde oder dass die Einen die Anderen den Orken als Preis für deren Abzug ausliefern wollten, und es kam zu einigen Raufereien aus den wichtigsten Anlässen, die glücklicherweise alle ohne Einsatz von Waffen abliefen und schnell geschlichtet werden konnten.

Um all dies kurz zusammenzufassen: es war schnell absehbar, dass wir unter diesen Bedingungen dem Feind nicht ewig die Stirn bieten können würden.

Thorwal-Standardte

Auf den Wällen veränderte sich die Stimmung also im Laufe der Zeit. So wollen wir als Beispiele einige Berichte von unterschiedlichen Tagen der Belagerung veröffentlichen.

Vom ersten Tag liegt uns ein Bericht des Skalden Hjore Asgardson vor:

Jetzt saßen wir also schon wieder hinter Palisaden und warteten auf die stinkenden Schwarzpelze. Doch diesmal würden sie sich ne blutige Nase holen! Die Rekker der Hjalskari würden schon dafür sorgen! Die Naskheimer brannten förmlich darauf, Rache zu üben, die Hjalsrekker strahlten zuversichtliche Ruhe aus, die Vilnvader vertrauten auf ihre Befestigungen und die anderen Rekker aus den umliegenden Dörfern konnten sich nicht vorstellen, dass für eine solche Streitmacht ein paar Orks eine Bedrohung sein könnten. Wir würden ihnen eine ordentliche Schlacht liefern, das wohl! Nur der Oger machte mir ein paar Sorgen. Wenn der wieder auftauchen würde, würde es ernst werden. Ein harter Brocken, dieser stinkende Riese. Aber das sagte ich den braven Vilnvader nicht, es genügte, wenn's die Leute von der Hjalskari wussten.

Da kamen sie also wieder angestürmt. Eine Gruppe Orks auf ihren kleinen struppigen Ponys. Wollen die uns niederreiten? Die Palisade würden die kleinen Ponys nie schaffen. Doch was machte diese Hrangarsbrut? Stoppete vor den Wällen und überschüttete uns mit Pfeilen, der ganze Himmel schien voll davon! Wir natürlich sofort die Köpfe eingezogen, doch als ich meinen wieder hoch streckte, sah ich ungefähr zwei Dutzend von diesen Stinkern wie sie versuchten, Bäumchen an die Palisade zu legen und Seile zu werfen, um daran hochklettern zu können. „Alle zu mir! Sie wollen über die Wälle!“

So machten wir uns sofort daran, die Seile abzuschneiden, die Bäumchen umzuschmeißen und jeden Schädel, der so frech war über der Mauer aufzutauchen, zu spalten, bei Swafnir! Am Anfang dachte ich, da tauchen für jeden Orkkopp zwei neue auf, doch nach einiger Zeit, die mir ewig erschien, ebte der Ansturm ab und wir sahen die letzten Mauerstürmer Fersengeld geben. Das war noch mal gut gegangen. Doch jetzt brauche ich erstmal eine Pause, beim nächsten Ansturm würde ich dieser Hrangarsbrut wieder eins auf die Mütze geben, das wohl!

Bereits am zweiten Tag jedoch zeichnete die vilnvader Thinsrekker Wulfhilda Livkasdottir in ihrer Erzählung ein deutlich düstereres Bild der Lage:

Die ganze Nacht über hatten die Trommeln ohne Unterlass gedöhnt und einem jeden innerhalb der Palisaden den Schlaf geraubt. Alle die eine Waffe halten konnten, hielten abwechselnd Wacht, starrten in die undurchdringliche Finsternis, vergeblich Ausschau haltend nach den Schwarzpelzen, die irgendwo da draußen ihren unvermeidlichen Angriff vorbereiteten. Trotz der Jahreszeit wurden manchem die Finger klamm, denn ein leichter, aber kalter Nieselregen setzte ein.

Bei Tagesanbruch hörten die dumpfen Schläge auf und eine geradezu unheimliche Stille trat ein. Langsam schälten sich die Konturen der Bäume am Waldrand aus dem Dunkel des aufkommenden Tages, aber dort war nicht die geringste Bewegung zu erkennen, kein einziger Ork auszumachen.

Was hatte das zu bedeuten? Hatte sich die Horde tatsächlich zurückgezogen? Oder handelte es sich um eine List?

Gerade als das Tor im Westen einen Spalt geöffnet wurde, um die Kundschafter hinzulassen geschah es: zu gleicher Zeit gab es einen Trommelschlag, der allen das Mark in den Knochen erzittern ließ

und unmittelbar neben dem Tor erhoben sich plötzlich über ein Dutzend vor Dreck starrende Gestalten aus dem Schlamm. Die Klänge der zahlreichen orkischen Kriegspauken ließen die Luft geradezu schwingen, als die Späher niedergestreckt wurden und die Orks sich durch das halb geöffnete Tor zu drängen versuchten. Gleichzeitig kam Bewegung am Waldrand auf: Von allen Seiten stürmten Schwarzpelze auf den Palisadenwall zu, die Luft erfüllend mit ihrem unsäglichem Kriegsgeheul und dem Schlagen von Waffen auf die Schilde.

Im Tor entbrannte ein wilder und heftiger Kampf: die Orks waren in der Minderzahl, doch sie hieben wie wahnsinnig um sich, den Wachen keine Gelegenheit bietend, das Tor wiederum vollständig zu schließen. Schnell färbte sich der Boden rot vom Blut. Viel Zeit blieb den Verteidigern nicht, in wenigen Augenblicken schon würden die ersten Schwarz-

pelze Verstärkung durch ihre herbeieilenden Brüder erhalten!

Ich und einige weitere Rekker hasteten von unseren Plätzen auf den Wällen zum Ort des Geschehens und warfen uns ins Getümmel. Mit einigen schweren Hieben machten wir den wenigen Orken der Vorhut, die noch standen, den Garaus. Zu viele waren wir nun, als dass sie mehr als die ersten paar Schläge hätten abwehren können. Während Torstor und ich gemeinsam mit ein paar Naskheimern in Windeseile die Kadaver der erschlagenen Feinde vor das Tor warfen und die Leichen der Unsrigen hereinzertritten, sodass das Tor wieder geschlossen werden konnte, stemmten sich andere bereits gegen dessen schwere Flügel. Durch den vom vergossenen Blut glitschigen

Boden, in dem unsere Schuhe keinen guten Halt fanden, sah es anfangs

jedoch so aus, als würden die Kameraden die Torflügel nie

zu bewegen vermögen. Gerade noch

rechtzeitig schloss sich das Tor, die ersten der her-

beistürmenden Schwarzpelze wären fast mit ihren flachen Nasen dagegen gelaufen.

Schwer atmend standen wir

da, das aufmunternde Lächeln, das wir uns zuwerfen wollten, wurde zur Grimasse in unseren vor Anstrengung verzerrten Gesichtern. Da ertönten auch schon die Rufe von der Palisade: „Herauf, alle hier herauf! Sie versuchen's wieder über'n Wall!“

„Ihr da, zu mir! Sie kommen von Norda!“ Keine Rast war uns vergönnt, es ging gleich weiter, und das auch noch von mehreren Seiten. Müde hoben wir unsere Waffen und kletterten zurück auf unsere Positionen.

Am fünften Tag schließlich bekam unser Zuträger in Vilnvad vom Rekker Storbjörn Iskirsson Folgendes zu hören:

Ich kann nicht mehr! Seit gestern Abend war ich unentwegt auf dem Wall, keine Ahnung mehr wie oft wir dieses Orkgeschmeiß zurückgeworfen haben, oder wann ich zuletzt etwas zu essen hatte. Ich habe das Gefühl ich spüre meine Arme nicht mehr. Liflind, die die ganze Nacht lang an meiner Seite stand, wäre heute morgen beinahe über die Palisade hinunter gesprungen, wollte sich in die Klängen der Orken werfen, nur um der Sache ein Ende zu machen. Ein Bein hatte sie schon auf der anderen Seite. Erst als Hetfrau Malina sie mit



„Alv“

Thorwal-Standardte



einem Kinnhaken bewusstlos schlug, konnte man sie in ihr Jolskrim hinunter bringen. Ich kann es ihr nicht verübeln, auch ich habe schon mit dem Gedanken gespielt, gleich zu Swafnir zu gehen, anstatt das scheinbar Unvermeidliche hinauszuzögern. Allein der Gedanke an meine kleine Eyvin, meine Tochter, hat mich zurückgehalten.

Vorhin, als die Schwarzpelze dann noch einen ernsthaften Sturm versuchten, waren wir alle so erschöpft, dass sie fast durchgedrungen wären. Drei oder vier von ihnen waren schon auf der Plattform, von der aus wir verzweifelt versuchten, den Oger mit unseren Speeren am Einreißen des Walles zu hindern. Zwei meiner Freunde, Lingard und Rekki, konnten sie hinunterstürzen, bis die Hjalsrekker uns zur Hilfe kamen. Rekki lebte noch, als er am Fuße der Palisade lag, das habe ich genau gesehen. Aber es gab nichts, was wir für ihn tun konnten. Nur Herzschläge später wurde er von einem dieser Orkponys tot getrampelt.

Ich lege mich jetzt schlafen, wer weiß, wenn Swafnir mir wohlgesonnen ist, ist vielleicht alles vorbei, wenn ich wieder aufwache – oder er ist gnädig und lässt mich nicht mehr erwachen...

Wie schon erwähnt, wurde es in der Nacht vom dritten zum vierten Belagerungstag nötig, einen Ausfall zu wagen um das orkische Katapult zu zerstören.

Lest dazu den Bericht vom vilnheimer Thinsrekker Ulfhard Klingenbrecher:

Vor der Halla sammelten wir uns. Einige der Gesichter waren ängstlich, einige aber auch voller Zorn und Wut. Viele von uns hatten Hab und Gut oder sogar geliebte Menschen verloren. Jetzt war die Zeit des Handels gekommen, endlich. Im Halbdunkel waren gedämpfte Gesprächsfetzen zu hören. Nicht, dass ich den leisen Unterhaltungen folgen konnte, aber alleine aus ihrem Klang war die Anspannung und Unsicherheit zu erkennen. Thibor Jalsen kam auf uns zu und gab das Zeichen zum Aufbruch.

Leise folgten wir ihm durch dunkle Straßen, unser Ziel war der Rundturm, der den sijdwesdlichen Eckpunkt der Befestigung unseres Dorfes bildete. Von dort aus sollten wir uns durch eine enge Mannpforte nach draußen bewegen. Nach draußen! Dort vor dem Dorf befanden sie sich, die stinkenden und hinterhältigen Orks. Seit Tagen schon hielten sie uns in unserem eigenen Dorf gefangen. Die letzten Flüchtlinge kamen am zweiten Tag der Belagerung an, am gleichen Tag, an dem die

Schwarzpelze ihren Ring um uns schlossen. Wir konnten sie durch einen gewagten und auch verlustreichen Ausfall in die Sicherheit der Befestigung retten. Und genau so eine wagemutige Aktion mit unsicherem Ausgang mussten wir nun erneut starten. Unser Ziel war diesmal nicht die Rettung von Flüchtlingen, wir wollten das große Katapult zerstören. Ich frage mich noch heute, wie die tumben Schwarzpelze darauf gekommen sind. Eine grobe Holzkonstruktion, ein großer Löffel, gehalten von groben Stricken. Aber die Wurfkraft reichte aus, um Tod und Verderben über uns zu bringen. Zu Anfang waren sie langsam und ungeübt. Das hat sich leider geändert. Die Einschläge der groben Steine wurden zunehmend treffsicherer, schließlich hatten sie damit unser Sijdtor geknackt. Den folgenden Angriff konnten wir gerade noch zurückwerfen, seitdem bildeten umgestürzte Wagen und eilig errichtete Palisaden unser neues Tor. Wie lange es wohl halten würde?

Heute nacht war eine Entscheidung fällig – so oder so. Entweder wir konnten das Katapult zerstören oder wir verloren unser Leben und damit wertvolle Rekker für das Dorf. Es ging los, wir waren am Turm. Vor mir stieg Alfgang aus der geöffneten Pforte ins Dunkel. Keiner von uns hatte Fackeln oder Laternen dabei. Unsere einzige Beleuchtung war die schmale Sichel des Madamals. Mehr schien auch nicht notwendig, kannten wir doch das Gelände vor der Stadt seit unserer Kindheit. Die neu errichteten Stellungen der Orks hatten wir uns in den letzten Tagen gut eingeprägt. Leise und vorsichtig schlichen wir ins Dunkel. Nach einigen hundert Schritten hörten wir einen leisen Pfiff, gefolgt von einem kurzen Röcheln. Jolme war auf eine Wache getroffen und hatte sie ausgeschaltet.

An der alten knorrigen Eiche teilten wir uns in zwei Gruppen auf. Thibor sollte mit einigen von uns direkt das Katapult angreifen, Riargarda sollte sich mit den Ihren, unter denen auch ich mich befand, in Reserve halten, um notfalls eingreifen zu können.

Die kleine Gruppe um Thibor war nur leicht gerüstet, um sich schnell und leise bewegen zu können. Ihre wichtigste Waffe waren die Ölschläuche, die sie mit sich trugen. Damit sollten sie das Katapult übergießen und anzünden.

Sie waren noch nicht lange in Richtung des Lagers verschwunden, als wir von dort zorniges Kläffen und Bellen hörten. Die Orkhunde! Sie schienen unsere Kameraden gewittert zu haben. Was tun? Kurze kehlig gebrüllte Befehle, nur wenig später Waffenlärm und

Kampfgeschrei. Unsere Kameraden waren entdeckt worden! Jetzt galt es schnell zu handeln. Mit einem lauten Kriegsschrei stürmten wir auf das Lager zu, die ersten Orks tauchten schemenhaft aus dem Dunkel auf. Diejenigen, die noch konnten, wichen vor uns zurück – in der Dunkelheit konnten sie nicht richtig abschätzen, wie viele wir waren. Unser Ansturm geriet ins Stocken, als immer mehr Gegner aus der Nacht auftauchten. Jetzt begann für uns der Kampf ums Überleben. Wenn es uns nur gelänge, den anderen ein wenig Ablenkung zu schaffen. Unsere Gebete wurden erhört – im Lager der Orks griffen helle Flammenfinger gierig in den nachtdunklen Himmel. Im Feuererschein war zu erkennen, dass das Katapult brannte. Swafnir war bei uns, Thibor hatte Erfolg gehabt, zumindest wenn man die Sache mit sehr kühlem Kopf betrachtete: Im Licht der Flammen war nur zu gut zu erkennen, wie er und die letzten seiner Gefährten von den Schwarzpelzen niedergemacht wurden. Riargarda gab mit Tränen in den Augen den Befehl zum Rückzug, wir konnten es uns nicht erlauben, noch mehr Kämpfer für die Stadt zu verlieren. Unsere Rache musste warten, noch. Es gelang uns nur knapp, uns von den Gegnern zu lösen. Eine wilde Flucht durch die stockdunkle Nacht begann. Ab jetzt zählte jeder Atemzug. Hinter uns hörten wir eifrige Befehle und das Bellen dieser verfluchten Hunde. Was soll ich noch lange erzählen? Es gelang uns mit knapper Not die Stadt zu erreichen. An eilig herabgeworfenen Seilen wurden wir in die vermeintliche Sicherheit der Befestigung gezogen.

Von den Palisaden konnten wir die vergeblichen Löschversuche unserer verhassten Feinde sehen. Das Katapult, unsere größte Bedrohung, war ausgeschaltet. Doch um welchen Preis?

Wir hatten teuer für unseren Ausfall bezahlt, hoffentlich würde sich das Opfer auszahlen. Die gefallenen Kämpfer werden uns bei den nächsten Angriffen fehlen. Und diese Angriffe würden nicht lange auf sich warten lassen. Aus dem Dunkel hörten wir die bedrohlichen donnernden Trommeln der Orks – wie vor jedem ihrer Anstürme.

Die Entscheidungsschlacht

Wie aus vorher Gesagtem bereits ersichtlich, war es nur eine Frage der Zeit, bis man in Vilnvad vor die Wahl gestellt wurde, sich innerhalb des Dorfes der letzten, entscheidenden Schlacht zu stellen, oder den Kampf vor die Wälle des Dorfes zu tragen: die Vorräte gingen allmählich zur Neige, zumal es den



Schwarzpelzen gelungen war, zwei Häuser in Brand zu schießen, wodurch die in ihnen gelagerten Lebensmittel vernichtet wurden. Zudem hatten die Orken nach der Zerstörung ihres ersten Katapultes sofort mit dem Aufbau eines Neuen begonnen, welches am sechsten Tag der Belagerung beinahe fertiggestellt war. Dazu kam, dass durch die laufenden Verluste unter den Verteidigern ein Ausfall nicht mehr ewig möglich sein würde, wollte man diesen nicht nur zu dem Zwecke beginnen, ruhmvoll und geschlossen in Swafnirs Hallen Einzug zu halten. So entschieden die Hetleute im Dorf, dass man sich vor den Toren dem Feind stellen würde. Ein Hoffnungsschimmer war, dass von Vilnvad aus einige Aktivitäten um Bodon beobachtet worden waren, welche man dahingehend deutete, dass sich die Einsatztruppen der Jarle des Bodirtales sammelten.

Hetja Faenwulf Walkirsson berichtete über die Vorbereitungen:

Nun, nachdem die Entscheidung gefallen war, dass wir unserem Schicksal außerhalb der Wälle begegnen wollten, beratschlagten Hetfrau Malina, Hetman Sven Thorbjørnson von den Naskheimern und ich über das Wie. Anfänglich überlegten wir, in zwei Gruppen zu operieren, doch aufgrund der hohen Verluste die wir bereits bis zu jenem Zeitpunkt zu verzeichnen hatten, war es uns schließlich zu unsicher, unsere Kräfte aufzuteilen.

Was uns an geübten Rekkern geblieben war, waren neununddreißig meiner einstmals aus einer halben Hundertschaft bestehenden Otta der Hjalskari, zwanzig Mannen und Frauen von der Vilnvader Thinskari sowie ein Dutzend von jener aus Naskheim, und die acht Rekker, die von den ehemals zehn uns zu Hilfe geeilten Bodonern überlebt hatten. Dazu kamen ungefähr hundertvierzig Vilnvader, die fähig waren, eine Waffe zu führen, sechzig ehemalige Mitglieder der Naskheimer Bürgerwehr, abgekämpfte und teilweise eher schlecht ausgerüstete Gestalten, sowie zwanzig Waffenfähige unter den übrigen Flüchtlingen, die sich ins Dorf gerettet hatten.

Uns dreihundert Menschen gegenüber standen unseren Schätzungen zufolge etwa dreihundertzwanzig Orks, besser geübt und ausgerüstet als der Großteil unserer Leute, mit ihrem guten Dutzend an Kampfhunden und unterstützt von ihrem Oger, dem alle Treffer, die wir ihm im Laufe der Belagerung zugefügt hatten, nicht ernsthaft zur Gefahr geworden waren.

Unser Plan sah vor, dass wir Vilnvad durch das ohnehin zerstörte Sijdtor verließen und in

der Vorwärtsbewegung eine Keilformation einnehmen sollten. So wollten wir die gegnerischen Stellungen, die südlich des Ortes den Abschluss ihres Belagerungsringes zum Bodiruf hin bildeten, überrennen, von dort nach Westen schwenken und die weiteren Orkgruppen, zu denen wir durchkamen, in ihrer Flanke angreifen. Die Spitze dieses Keils sollte die Hjalskari bilden, die Außenseiten die geübten Rekker aus den Dörfern des Bodirtales, während die Ungeübteren, im Inneren der Formation platziert, aus zweiter Reihe kämpfen und entstehende Lücken schnell wieder schließen sollten.

Als Zeitpunkt für den Ausfall legten wir den frühen Morgen des nächsten, siebenten Tages der Belagerung fest. Um unseren Brüdern und Schwestern, die wir in der Nähe versammelt wähten, zu signalisieren, dass unser letzter Kampf begann, beschlossen wir, zum einen während dem Sturm aus dem Tor jedes Horn zu blasen und jede Trommel zu schlagen, die wir im Dorf auftreiben konnten, sowie ein großes Floß in Brand zu setzen und auf den Bodir hinauszuschieben, sodass auch weiter entfernte Späher unsere Signale wahrnehmen konnten.

In dieser Nacht ließen wir die Verteidigungsanlagen mit dem absoluten Minimum an Leuten bemannen, um möglichst vielen Rekkern eine angemessene Ruhe vor dem entscheidenden Moment zu gönnen. Etwa eine Stunde vor Sonnenaufgang versammelten wir uns schließlich auf dem Dorfplatz, während die Posten auf den Wällen von einigen Alten und Halbwüchsigen abgelöst wurden, auf dass es für den Feind möglichst lange so aussähe, als würde dieser Tag einer wie all jene zuvor.

Der Hjalsrekker Ulfgar Beornhildson schilderte uns seine Beobachtungen während der großen Schlacht:

Ich selbst stand zusammen mit meinen Kameraden von der Hjalskari ganz vorne an der Spitze unseres Keils. Gleich nachdem wir das Tor im Sijdan passiert hatten, brach ein Lärmen und Brüllen los, wie ich es noch nie erlebt hatte: unsere Horn- und Trommelsignale und unser Kriegsgeschrei vermischte sich mit den Alarmsrufen der Orks, dass man glauben konnte, Hranngar selbst sei mit ihrer kompletten Brut erschienen, um Dere den Garaus zu machen. Wir stürmten auf die Verschlüsse los,

die unsere Feinde am Bodiruferrichtet hatten, und warfen uns auf sie. Schild an Schild rückten wir vor, und hackten und hieben auf das Geschmeiß ein. Bald schon war kein lebender Schwarzpelz mehr in dieser ersten Stellung übrig, und Hetja Faenwulf gab das Kommando für den Schwenk nach rechts. Wir stürmten weiter in die zweite und dritte Anlage des Belagerungsringes und hinterließen zerstörte Verschlüsse und Orkleichen, bis schließlich die Hauptmacht des Feindes zu unserer Rechten auftauchte. Erneut schwenkten wir, doch bevor noch alle Unseren neu ausgerichtet waren, hatten die Vilnvader, die unter ihrer Hetfrau Malina die rechte Flanke bildeten, Kontakt mit der Spitze der Orkfront.

Da wir Hjalsrekker durch den unvollständigen Schwenk ein Stück vor Malina zu stehen gekommen waren, versuchten wir uns zu ihnen durchzuschlagen, doch schon hatten sich größere Gruppen des Feindes zwischen uns und die Vilnvader gedrängt. Hinter mir begann Hetja Faenwulf zu fluchen: im Morgendunst war der riesenhafte Umriss des Ogers aufgetaucht, der auf die Thinskari um die Hetfrau zuhielt. Verzweifelt schlugen wir auf die Schwarzpelze ein, die sich uns in den Weg drängten, doch schnell hatten diese ebenfalls einen Schildwall geformt und wir konnten Malina nicht zu Hilfe kommen. Während wir uns also mit jenen Gegnern herum-



schlugen und immer wieder einen Blick in die Richtung des Menschenfressers warfen, der mehr und mehr Rekker erschlug, hörten wir plötzlich einen schier unmenschlichen Schrei und sahen wie Hetfrau Malina und mehrere ihrer Thinsrekker, wohl in tiefste Swafskari verfallen, die Formation verließen und ihre eigene Sicherheit nicht achtend mit schweren Hieben auf den Oger eindringen. Zwei menschliche Leiber sahen wir in hohem Bogen davonfliegen, doch dann brach das Monster plötzlich nieder, stürzte auf die Knie, wurde gleich von mindestens vier Äxten schwer getroffen, und sank schließlich nach vorne. Hetfrau Malina, deren Axt wohl den tödlichen Schlag vollführt hatte, indem sie dem knienden Oger die Brust und den Bauch aufgerissen hatte, verschwand unter dem fallenden Leichnam. Einen Moment lang sah es so aus, als ob die Front der Unseren in dem Moment, da Hetfrau Malina fiel, an jener Stelle einbrechen würde, doch plötzlich gelang es uns Thinsrektern, den orksischen Schildwall vor

Thorwal-Standarte

uns zu durchbrechen, wohl weil einige der Schwarzpelze, die um den Oger gruppiert gewesen waren, kurzzeitig zurückwichen, wodurch hinter jenen, die uns im Wege standen, der Druck nachließ.

So gelangten wir also an die Stelle, da das Monster und die wackere Hetfrau ihr Ende gefunden hatten, und es gelang uns, wieder zu einer geschlossenen Formation zurückzukehren, auch wenn unsererseits nun endgültig keine Vorwärtsbewegung mehr möglich war.

Ich weiß nicht, wie lange wir so standen und kämpften, Rekker um Rekker fiel, doch von hinten rückten stets die tapferen Bodirtaler nach, auch wenn sie wussten, dass sie hier ihr Ende finden würden.

Doch auch wir hielten blutige Ernte unter den Feinden, und immer mehr Leichen von Mensch wie Ork lagen in ihrem Blut, dazwischen die Kadaver von Kampfhunden, die es glücklicherweise nur selten schafften, an unseren Schilden vorbeizukommen, und von den Leuten in der zweiten Reihe sehr schnell erschlagen wurden.

Irgendwann, es kam mir wie unendlich viele Stunden des Kampfes vor, doch im Nachhinein betrachtet war es wohl nur knapp eine, änderten sich die Geräusche in unserer Umgebung. Anfangs konnte ich nicht genau sagen was es war, ich war so konzentriert, dass ich allein schon einige Zeit brauchte um zu bemerken, dass sich etwas tat, doch dann riskierte ich einen schnellen Blick, und was ich sah, ließ mein Herz höher schlagen: Schräg hinter uns waren Rufe und Hornstöße ertönt. Auf dem Hügelkamm im Sijdan waren Gestalten zu sehen, die sich schnell näherten, und gleich darauf konnten wir erkennen, dass es sich um thorwalsche Rekker handelte – der herbeigesehnte Entsatz war angekommen!

Sowie diese Rekker herangekommen waren, und die ersten Schläge gegen unsere Gegner ausführten, spürten wir, dass auch die Wucht der orkischen Angriffe in unserem Abschnitt der Schlachtreihe nachließ, und gleich darauf wandten sich die ersten Schwarzpelze zur Flucht. Noch einmal warfen wir uns mit aller Kraft dem Feind entgegen, und plötzlich

bewegten wir uns alle vorwärts. Noch einige Orken gerieten unter unsere Axtblätter, dann plötzlich hielt Hetja Faenwulf den Kopf ihres Anführers, auf einem Speer aufgespießt, in die Höhe und schrie seinen Siegeschrei hinaus, und da begannen alle Feinde zu rennen. Wir hatten gesiegt!

Bericht des Jarles von Højre Bodrdal, Grodir Stelgardson:

Ich war sofort nach Eintreffen der Berichte über die Belagerung Vilnvads mit meiner vierzig Mann starken Jarlskari nach Auplog gezogen, wo Hetmann Kaerngar bald darauf fünfzig Rekker in Abmarschbereitschaft versetzt hatte. Wir beschlossen, etwa eine halbe Wegstunde flussabwärts von Vilnvad unser Lager aufzuschlagen, um im

Notfall schneller am Ort des Geschehens zu sein, dort aber noch auf die Mannen und Frauen der anderen Ottas unseres Jarltums zu warten. Auch entsandte ich immer einige Berittene, die von den Hügelkämmen aus das belagerte Dorf im Auge behalten sollten. Zu diesem Zeitpunkt waren die Vilnvader bereits zwei Tage lang eingeschlossen, sie schienen sich aber ganz gut zu halten.

Einen Tag später kam Jarl Algard vom Vaenstre Bodrdal auf unsere Flussseite herüber, in seinem Gefolge sechzig Rekker. Da auch er noch auf weitere Aufgebote warten wollte, beschlossen wir, erst am achten Tag der Belagerung unseren Angriff zu beginnen.

Nun, am siebten Tag, wir hatten zu jenem Zeitpunkt eine Stärke von etwa hundertachtzig Rekkern, erreichte uns die Nachricht vom Ausfall unserer Brüder und Schwestern. Da gaben Algard und ich natürlich den sofortigen Abmarschbefehl. Als wir in Sichtweite des Schlachtfeldes kamen, bot sich uns ein grässliches Bild: Die Unseren waren von den orkischen Horden eingekreist worden, um sie herum lagen Dutzende Leichen von Orken wie Menschen, überall war Blut verspritzt und Gedärm verteilt, und dazwischen erblickten wir auch viele Verletzte, die sich in Schmerzen wanden. Grob geschätzt mochten noch gut zweihundert Thorwaler knapp dreihundert Orken gegenüberstehen, als wir eintrafen.

Sofort stürmten wir in die Schlacht, und tatsächlich gelang es uns, ausgeruht und zorn erfüllt, wie wir waren, den bereits lange im Kampf stehenden Schwarzpelzen schnell größere Verluste zuzufügen. Als dann Hetja Faenwulf und seine Hjalsrekker im Zentrum des Kampfgeschehens den feindlichen Häuptling erschlagen konnten und seinen Kopf auf einem Speer präsentierten, war die Sache gelauten: die Orken wandten sich zur Flucht. Doch, bei Swafnir, wir verfolgten sie, fast hundert dieser Bastarde fielen uns noch in die Hände und die Vilnvader und Naskheimer nahmen an eben jenen blutige Rache.

So trauern wir nun um die vielen guten Menschen, welche ihren Weg zu den Göttern antraten besonders um meine treue Freundin Hetfrau Malina, welche ihr Leben ließ, als sie den Oger zur Strecke brachte, dadurch aber die Leben vieler Anderer rettete. Zugleich danken wir Swafnir, dass er uns die Güte erwies, Vilnvad halten zu können. Ich werde mich noch diesen Mond mit Jarl Algard und den Hetleuten und Hersiren der Region treffen, und wir werden die Konsequenzen aus diesen Vorfällen zu ziehen wissen, das wohl!

(sh / vl / am / as)

Schrecken am Hjaldorpass

FELSTEYN. Wie nachträglich bekannt wurde, haben die Orks nicht nur im oberen Bodirtal zugeschlagen, sondern auch an anderer Stelle ihre Macht demonstriert.

Während, wie berichtet, andernorts schreckliche Kämpfe wüteten, marschierte ein großer Orktrupp nach Felsteyn und versetzte die Menschen in Angst und Schrecken. Zum Glück gab es kaum Tote, da größere Kämpfe ausblieben.

Die hier nach Edelmetallen schürfenden Zwerge sahen schon von weitem die herannahenden Orks und warnten die Bürger des Ortes. Daraufhin packte ein jeder sein wichtigstes Hab und Gut und rettete sich in die Berge, deren Höhen und Tiefen niemand so genau kennt wie die Felsteyner.

Gebrechliche und Kinder, solche Personen also, die nicht gut zu Fuß sind, fanden hingegen Unterschlupf in den Stol-

len der Zwerge, deren Eingänge sorgsam hinter dem letzten Fliehenden verschlossen wurden. Allerdings verhinderten schwer bewaffnete Angroschim, dass die Felsteyner weit in die Stollen vordringen konnten.

Der Ort lag den Orks fast schutzlos ausgeliefert, doch zum Verwundern aller, wurde kaum etwas zerstört. Zum Bedauern der betroffenen Familien setzten es sich aber leider einige Bewohner in den Kopf, den Ork aufzuhalten, oder ihm zumindest nicht kampflos den Ort zu überlassen. Das Ergebnis war eine Tragödie, denn keiner der gegen die Orks angetretenen überlebte das Massaker.

Der Ort an sich wurde kaum angerührt, lediglich der kleine Ingerimm-Tempel wurde zerstört. Aus welchem Grund dies geschah und weshalb die Orks danach wieder abzogen, ist derzeit noch ungeklärt. (jak)



VERRAT in Muryt

Die Belagerung von Befreiung

Es gibt Neues zu berichten aus der besetzten Hauptstadt Njurungards. Die Verbündeten sind aktiv geworden und haben die Stadt umzingelt. Niemand

kann die Stadt verlassen oder sie betreten, ohne die Stellungen der Belagerer zu passieren. Das gilt sowohl für den Land- wie auch dem Seeweg. Nur diesem Umstand ist es zu verdanken, dass wir hier an dieser Stelle von einigen Tatsachen und Entscheidungen berichten können, die den Verräter Thurske sicher sehr interessieren dürften. Doch lesen Sie selbst!

Vom Besuch Jurgas bei Thurske in Muryt

MURYT. Mit hinter dem Kopf verschränkten Armen lehnte er sich auf seinem Thron zurück und schaute sein Gegenüber mit einem selbstgefälligen Grinsen an. Missbilligend wanderte Jurgas Blick über seine Sitzgelegenheit – ein Thron, dem albernischen Königsthron nachempfunden und keine Woche alt. Die Muryter Handwerker hatten ganze Arbeit geleistet. Sie selbst musste mit einem speckigen und schmutzigen Scherenstuhl vorlieb nehmen – wenn sie nicht auf dem Boden sitzen wollte. Keiner der beiden sagte ein Wort, sondern musterte den jeweils anderen unentwegt. Thurske fühlte sich sichtlich wohl. Er war in neugeschneiderte Kleider gehüllt, Kleider die mit Borten und Ornamentstickerei geradezu übersät und aus teurem Brokat gefertigt waren. An seinen Fingern glitzerten wertvolle Ringe und er hatte sich eine mittelreichische Amtskette um den Hals gelegt, die er irgendjemanden geraubt haben musste. Ein Mädchen, kaum zwölf Jahre alt und in halbdurchscheinende Gewänder gehüllt, servierte ihrem „Herrn“ gerade ein Horn warmen Mets, ließ Jurga aber unbeachtet. Thurske nickte dem Mädchen selbstgefällig zu, tätschelte dann ihren Po. Verängstigt-scheu lächelte sie ihm entgegen. Jurga ahnte schon, was ihr Gegenüber dachte und vermutlich spätestens heute Abend durchzuführen beabsichtigte.

„Thurske, was willst du von mir?“ durchbrach sie das nervtötende Schweigen. Der Angesprochene richtete seinen Blick auf die oberste Hetfrau, nachdem er dem davonhuschenden Mädchen sehnsuchtsvoll nachgeblickt hatte. „Was ich von dir will, Hetfrau? Ich habe nach dir geschickt und dich an meinen Hof befohlen. Und wie es treuen Untertanen geziemt, hast du diesem Ruf folge geleistet.“ Jurga traute ihren Ohren nicht. Was maß dieses wider-

wärtige Schwein sich an? Doch noch ehe sie Thurske angemessen etwas entgegnen konnte, lachte dieser plötzlich vergnügt auf. „Nein, das war ein Spaß, liebste Jurga. Selbstverständlich bist du nicht meine Untertanin. Was ich von dir will? Ich biete dir eine Allianz mit mir an. Wir beide zusammen würden Thorwal beherrschen und das Reich von seinen Feinden bereinigen. Wir beide – du als meine Gemahlin – werden das von deinem Vater hinterlassene Reich vergrößern. Andergast, Nostria, Albernia und das Gjalskerland werden eingegliedert und mit Thorwal zusammen zu einem Großreich vereint, wie es auch das Mittelreich und das Horasreich welche sind. Wir beide zusammen...“

„Thurske, ich bin nicht hier um mit dir zusammen deinen Tagträumen nachzuhängen. Und hör auf mir den Deppen vorzuspielen. Sag, weshalb du mich zu sprechen wünschst.“

Thurske verzog eine missbilligende Miene. „Habe ich dir erlaubt zu sprechen? Ich glaube nicht. Aber ich will dir noch mal verdeutlichen, weil du mit den hiesigen Gepflogenheiten nicht vertraut bist. Die Sache mit unserer Vermählung sollten wir vielleicht auch ein anderes Mal diskutieren, wenn die vornehmliche Sache erledigt ist.“

Wenn nicht so viele Menschenleben von ihrem Gespräch mit dem Friedlosen abhingen, wäre Jurga schon längst aufgestanden und gegangen. So aber machte sie gute Miene zum bösen Spiel und ging auf ein. „Genau Thurske, lass uns zuerst das Dringendste beratschlagen. Später ist immer noch Zeit um über unsere gemeinsame Zukunft zu sprechen.“

Über Thurskes Gesicht huschte ein Lächeln. Er war schon immer davon überzeugt, dass die Trondestochter etwas für ihn übrig hatte, und sah sich nun bestätigt. „Mein liebe Jurga, wie du weißt, gehört dieses Jarltum eigentlich mir. Dieser hinterhältige Hundsfoth Bærjan Runenhand hat gegen mich intrigiert und leider durchschaute dein Vater diese Hinterhältigkeit nicht. Aber mir gehört nun mal der Titel des Jarls, mir gehört Njurungard.“ Verschwörerisch beugte sich Thurske über den Tisch. „Ich bitte dich darum, mich wieder als Jarl einzusetzen. Das hat Vorteile für dich. Du siehst, welche Macht ich schon habe und dies obwohl ich derzeit nichts anderes bin als ein

Friedloser. Kannst du dir vorstellen, zu welchen Taten ich erst fähig sein werde, wenn ich wieder Jarl bin? Die Jarlskari werde ich als kleine Armee ausbauen

und alle deine und meine Feinde ausrotten! Gräbjergen wird brennen! Kein Mann, keine Frau, erst recht kein Greis und kein Kind, wird mir und meinen Männern entkommen können. Nur zwei Personen lasse ich übrig: Die Jarlin Firmlind Sæhtilsdottir wird lange und unbeschreibliche Qualen erdulden für ihre Frechheiten die sie mir einstens an den Kopf warf. Und natürlich lasse ich deine Freundin Marada am Leben. Erniedrigt und zutiefst gedemütigt werde ich sie dir zu Füßen legen. In Ketten geschmiedet wird sie dich um Gnade anwinkeln, sie wird um ihr jämmerliches Leben flehen, dich mit tränenerstickter Stimme anbetteln ihr den Gnadenstoß zu verpassen...“

„Besonders wegen letzterem Punkt, wäre dies schon zu überlegen“, schmunzelte Jurga, der eine gefangene Marada durchaus gefallen würde. „Aber niemand in Thorwal wird sich damit einverstanden erklären können, Friedlose in einem Jarltum offiziell ansiedeln zu lassen.“

„Bahhh, wer spricht denn von den Friedlosen. Mir ist schon klar, dass du dein Erfolgserlebnis haben musst, um die Spinner die derzeit in deinem Umfeld sind, beruhigen zu können. Aber auch der Greis und der Krüppel werden dich lobend ansehen, wenn du ihnen die Friedlosen bringst, die Muryt besetzt halten. Verstehst du was ich meine? Setz mich als Jarl ein und ich präsentiere dir als erstes Geschenk die Köpfe meiner derzeitigen Gefolgsleute. Meinetwegen kannst du sie auch ganz haben, um an ihnen selbst ein Exempel zu statuieren.“

Jurga war entsetzt, versuchte aber sich nichts anmerken zu lassen. Wollte Thurske wirklich seine eigenen Leute verraten und sie an den Galgen liefern? Jurga trat an das Fenster. Ihre Gedanken kreisten. Der Plan sah vor, zum Schein auf Thurske einzugehen und ihn dazu zu bewegen, sich als Jarl im Thorwaler Swafnirtempel bestätigen zu lassen. Sie war davon überzeugt, ihn auch zu dieser Reise bewegen zu können, um ihn dann zu ergreifen – ohne die Muryter Bevölkerung in Gefahr zu bringen. Jurga stand eine ganze Zeit lang am Fenster und hing ihren Gedanken nach. Als sie sich entschlossen umdrehte, schüttelte sie nur leicht den Kopf. Thurske hatte sich schon wieder heißen Met bringen lassen, diesmal jedoch gleich von zwei jungen Mädchen. Der

Thorwal-Standarte



einen schob er gerade das Gewand über die Hüfte und zog sie an sich.

Jurga räusperte sich. „Wenn wir heiraten wollen, muss das aufhören, Thurske!“ befahl sie in strengem Ton.

Wie einem Knaben, der bei etwas Verbote-nem erwischt wurde, schoss dem Angesprochenen das Blut in den Kopf. Umgehend stieß er das Mädchen von sich, das unsanft auf dem Boden landete. Sofort sprang er auf und trat auf das Mädchen ein. „Ihr verfluchten Weiber sollt eure Finger von mir lassen, wie oft soll ich euch das noch sagen“, schrie er. Das Mädchen wimmerte und rollte sich zusammen. Schützend verschränkte es die Arme über ihren Kopf. Thurske jedoch prügelte weiter auf sie ein.

„Auch das musst du sein lassen, Thurske. Ich kann ja verstehen, dass die Frauen und Mädchen ganz wild auf dich sind“, heuchelte Jurga, „aber wenn du einst Herrscher über Thorwal sein willst, musst du dich beherrschen und darfst nicht drauf losschlagen. Sonst kommst du später aus dem Prügeln gar nicht mehr heraus, so viele Frauen werden dann um dich herum sein und dich begehren, wenn du oberster Hetmann bist.“

Thurske hielt in seinem Ausbruch inne und sah Jurga schief an. Dann plötzlich lächelte er, richtete sich auf und strich seine Kleidung glatt. Jovial meinte er zu dem verprügelten Mädchen: „Komm, steh auf und lass dir ein Bad bereiten. Das wird dir gut tun. Und jetzt – husch, husch – lass mich mit Jurga alleine, wir haben wichtiges zu besprechen.“ Das geschundene Mädchen richtete sich mühsam auf und wurde von ihrer Freundin hinausbegleitet, die während der Prügelorgie sich ängstlich an der Wand zusammengekauert hatte.

„Lieber Nellgards Sohn, mein lieber Thurske, ich habe über deine Wünsche nachgedacht. Wir werden zwar noch über das eine oder andere detaillierter sprechen müssen, aber als Großes und Ganzes gesehen, spricht eigentlich nicht viel dagegen, dir deine Absicht Jarl zu werden, zu verwehren.“

Jurga sprach zwar noch weiter, doch Thurske hörte sie nicht mehr. Als er mitbekam, dass Jurga ihm – vermeintlich – zustimmte, da überwältigten ihn sofort seine Visionen. Er sah sich selbst als Herrscher des Großreiches Thorwal, das dem Horasreich eine vernichtende Niederlage bereitet hatte, dem die Kleinstaaten Nostria und Andergast ihm in unterwürfigster Weise Tributzahlungen darbrachten, dem das Mittelreich um Hilfestellung bat, sowohl in militärischer, wie auch in ziviler Hinsicht, und ihm dafür die Provinzen Alberrnia und Windhag an-

bot, der Al'Anfa in die Knie gezwungen hatte und nun...“

„Thurske? Hörst du mich noch?“ Jurga war in ernstem Zweifel, ob Thurskes Gesundheit. Er saß mit verdrehten Augen in seinem Thron zusammengesunken, ein Speichelfaden troff ihm aus dem Mundwinkel und ein glückliches Stöhnen drang zwischen seinen fauligen Zähnen hervor. Auf Jurgas Rufe hin, kam er wieder zu sich. Nach einigen Momenten der Selbstfindung, hatte er sich scheinbar wieder im Griff. Glücklicherweise nahm er Jurgas Hände in die seinen und lächelte sie wie ein verliebter Jüngling an. „Oh, welche hübsche Hände du hast. Und erst die feingliedrigen Finger. So ebenmäßig wie alles an dir, Dein Haar...“

Die Tür schlug schmetternd auf und Ole Sonarson hetzte in den Raum. Thurske war so guter Laune, dass er seinem Kumpan zusäuselte: „Hei, was ficht dich an du Schlingel, mich in einem intimen Beisammensein mit meiner Liebsten zu stören?“

Ole beugte sich zu Thurske hinüber und raunte ihm etwas ins Ohr. Schlagartig verfinsterte sich Thurskes Gesicht. Er wirbelte herum und sah Jurga hasserfüllt entgegen. „Du widerliche Hexe! Du Metze deiner ganzen Sippe! Du Hranngar-Buhlin! Du wolltest mich nur in Sicherheit wiegen, während deine Leute die Stadt angreifen. Wie gut, dass Ole so aufmerksam ist! Dein Plan ist durchschaut und dein Leben verwirrt. Schaff sie weg, Ole!“

Die Belagerung beginnt!

„Wir kamen zusammen mit Ragnar Toreson und seinen Mannen aus Skjolden vor unserer Hauptstadt Muryt an. Von hier aus waren es nur noch wenige hundert Schritte Vogelflug bis zur besetzten Stadt. Wir selbst mussten erst einen Weg durch die kantigen Felsen nach unten finden. Doch nach dem langen und kräftezehrenden Marsch lagerten wir zunächst hoch oben auf den steilen Klippen, um uns ein wenig Ruhe vor dem Sturm zu gönnen.“

Aus unserer erhöhten Position konnten wir die alten Zwingfeste vor der eigentlichen Stadt sehen. Ein düsterer und bedrohlich wirkender Bau aus der Zeit der mittelreichischen Besatzung Murys. Von der Zitadelle waren nur noch rauchgeschwärzte Ruinen und einsam in den Himmel ragende Türme erhalten geblieben. Satinav und unsere Vorfahren hatten dafür gesorgt, dass jegliches Leben aus den dicken Mauern verschwand. Aus sicherer Quelle wusste ich, dass seitdem Geister und Unholde hier ihr Unwesen trieben. Seit diesen Tagen betrat auch kein Mensch mit klarem Verstand mehr die Festung. Was die Priesterkaiser und ihre Schergen damals nicht vermoch-

ten, sollte und durfte dem wahnsinnigen Thurske auch nicht gelingen. Keiner schränkte einen Njurunsgarder in seiner Freiheit ein! Von hier aus war leider nur zu gut zu erkennen, dass noch keine Verbündeten im Sidjan vor der Stadt eingetroffen waren. Im Golf vor der Stadt lag die Gullen Drakker, das Schiff Jurgas. Dazu noch zwei weitere Begleitschiffe.

Selbst von hier oben aus sahen die Mauern bedrohlich hoch aus. Ein Sturm auf die Stadt schien unmöglich zu sein, wir brauchten mehr als nur bloßen Mut und Kraft. Mit Hilfe von Leitern und Rammböcken wollten wir es aber dennoch wagen. Hoch oben auf den Mauern konnten wir einige Bewaffnete erkennen. Das waren bestimmt die Friedlosen, die einzigen Freunde, die Thurske noch verblieben sind. Nur wenige Jolskrimi standen in Muryt, hatten doch die priesterkaiserlichen Besatzer die Stadt nach dem Vorbild ihrer eigenen Städte geprägt. Größere Schäden an den Gebäuden waren nicht zu sehen, zumindest konnten wir nichts derartiges erkennen. Aus den Rauchabzügen der Häuser stiegen weiße Rauchfahnen auf, doch waren die Straßen und Plätze der Stadt nahezu leer. Nur wenige Menschen und Fuhrwerke bewegten sich zwischen den Häusern. Das schien doch recht ungewöhnlich, zumal für eine Stadt dieser Größe. Sogar die Fischerboote am Hafen lagen alle an Land, lediglich fünf Drachen waren im Wasser des Hjaldinggolfs.

Da wir hier waren, um die Stadt zu belagern und nicht zu betrachten zogen wir nach der Rast die Klippen hinunter. Es dauerte eine gute Weile, bis wir mit unserer kleinen Streitmacht am Fuß der steilen Felsen ankamen, doch schließlich standen wir in den Wäldern vor Muryt. Etwas weiter, auf den Feldern vor der Stadt würden wir unser Lager aufschlagen, gut sichtbar für die Wachen auf der Mauer. Am geeigneten erschien uns, direkt hinter der Brücke über den Merek zu lagern. So konnten wir schnell die Stadt erreichen, waren aber doch sicher vor Pfeilbeschuss der Besatzer. Kaum waren wir aus dem Wald herausgetreten, kam Bewegung auf die Mauern. Sprachfetzen wurden vom Wind zu uns geweht, doch zu bruchstückhaft, um sie verstehen zu können. Sie wussten, dass wir da waren. Auch wir machten uns bemerkbar. Mit lauter Stimme, unterstützt von unseren Lurenbläsern erklangen unsere Kriegs- und Schlachtlieder. Einige von uns verblieben zunächst am Waldrand. Sie sollten Holz aus dem Forst schlagen, mit

Thorwal-Standardte

dem wir einen Rammbock und Leitern herstellen konnten. Als nächstes sollte die Brücke gesichert werden. Drei Hände voll Rekker sollten dort eine vorgeschobene Position einnehmen, während der Rest mit dem Errichten der mitgebrachten Zelte begann.

Dann geschah etwas, das wir kaum für möglich gehalten hatten – das Nordator öffnete sich und heraus strömten Bewaffnete. Es waren bestimmt vier Hände voll – wir dagegen hatten annähernd die fünffache Anzahl. Unsere Gegner waren schwer beladen, sie führten sogar ein gepacktes Pony mit sich. Das sah gar nicht nach einem Ausfall aus. Das Tor hinter ihnen blieb sogar sperrangelweit geöffnet. Verblüfft sahen wir uns an, nein das war mit Sicherheit kein Ausfall der Friedlosen. Unser Hetmann Brafyr nutzte die Gelegenheit und befahl den Lurenbläsern das Angriffssignal zu geben. Jetzt gab es kein Halten mehr, wir rannten los. Der alte Wettstreit zwischen Ardahn und Skjolden war wieder entbrannt. Vereint in Njurunsgard, vereint gegen Jurga – aber getrennt, wenn es Ruhm und Ehre für das eigene Dorf zu erlangen galt. Aber der Streit war im Laufe der Jahre sichtlich entspannter. Nur einmal in der jüngsten Vergangenheit, beim Zwischenfall mit einem horasischen Schiff, das im Hjaldingolf gestrandet war, kochte der Konflikt kurzzeitig wieder hoch. Aber das alles schien jetzt nicht mehr wichtig zu sein, galt es doch einen neuen Wettstreit zu gewinnen. Einige der Friedlosen bekamen es ob des Anblicks mit der Angst zu tun und eilten sich, wieder hinter die schützenden Mauern zu kommen. Einige versuchten vor uns zu fliehen – keinem ist es gelungen. Es gelang uns sogar, einen noch lebend zu erwischen. Unser Sturmangriff erreichte das Tor, wie Wogen im Golf ergossen wir uns in einen kleinen Innenhof, an den sich ein weiteres offenes Tor anschloss. Aus einer Ausfallpforte strömten die Friedlosen in den Hof, um uns am Betreten der Stadt zu hindern. Ein heftiger Kampf – Rekker gegen Friedlose entbrannte. Nicht alle der Friedlosen waren feige. Sie kämpften sogar recht tapfer, hatten sie doch nichts zu verlieren. Auf ein Signal hin, zogen sie sich zurück, gleich darauf erkannten wir warum. Von Pechnasen wurden wir mit heißem Öl übergossen, kindskopfgroße Felsen und Pfeile folgten nach. Hier war unser Weg scheinbar zu Ende – kein Feind, dem man gegenüber treten konnte. Nur feiger Beschuss aus sicherer Höhe. Es gab kein Durchkommen für uns, wir mussten uns zurückziehen. Im ersten Überschwang hatten wir wohl die Situation unterschätzt. Nicht wenige blieben im Hof zurück, sie würden mit Swafnir

auf die letzte Reise gehen, auch von denen, die aus dem Innenhof zurückkamen, waren viele verletzt. Einige bleiben wohl bis an ihr Ende mit den erlittenen Verbrennungen und Wunden gezeichnet. Aus sicherer Entfernung sammelten wir uns wieder und verhörten den Gefangenen. Er erzählte uns, was wir bereits ahnten. Diejenigen Friedlosen, die am Nordator stationiert waren, ergriffen die anscheinend letzte Gelegenheit und versuchten sich und ihre Beute aus der Stadt in Sicherheit zu bringen. Dieses Verhalten war selbst für Friedlose ehrlos und überaus feige. Es zeigte uns aber, dass Thurske seine eigenen Verbündeten nicht Vollendens im Griff hatte. Vielleicht konnten wir diese Tatsache für uns nutzen. Der Gefangene flehte auf Knien um sein erbärmliches Leben – es nutzte ihm nichts. Sein Kopf diente uns fortan als Standarte auf einem unserer Speere.

Wir richteten unser Lager ein und erwarteten die Ankunft von Marada Gerasdottir und der anderen Njurunsgarder.

- Bericht des Skalden Fredin Gwenad aus Ardahn

Der Kriegsrat vor den Toren der Stadt

Garsvir stand auf dem Hügel im Sijdwestion Muryts, auf dem Bærjan mit der Jarlskari sein Lager aufgeschlagen hatte, und blickte zum Ufer des Merek hinunter. Soeben waren die Rekker aus dem Hinterland vor den Wällen des Freihafens aufmarschiert, und hier, einige hundert Schritt vor den Mauern hatten sie begonnen, ihre Lager aufzuschlagen. Das geschäftige Treiben auf den flachen Weiden um die Stadt, auf denen Dutzende Zelte, Verschläge und Feuerstellen errichtet wurden, faszinierte den Hetmannssohn, der sich von Tag zu Tag in seiner Rolle als Anführer der storsjer Rekker wohler fühlte. Calhiser und Storsjer waren von Ostion her gekommen, um Thurske Nellgardson kalten njurunsgarder Stahl schmecken zu lassen. Am anderen Merekufer hatten die Alderbjgerger ihren Lagerplatz bezogen, und im Norda der Stadt konnte man im morgendlichen Dunst schemenhaft die Zelte der Rekker aus Skjolden und Ardahn ausmachen, und in seinem Rücken, so wusste Garsvir, lagerten die Cardhavner und die Nunnur Herachin. Die Luft war erfüllt von Rufen, von Hammerschlägen und Äxten, die sich in die zu fällenden Bäume fraßen. Der Tatendrang der njurunsgarder Rekker war fast körperlich spürbar, und ein wohliges

Schaudern bemächtigte sich Garsvirs.

„Komm, Jungske“, ertönte eine bekannte Stimme hinter dem jungen Rekker: Brafyr Anwedmyr, der Hetmann von Ardahn und Kampfgefährte der storsjer Hetfrau legte Garsvir den Arm auf die Schulter. „Der Jarl ruft nach den Hetleuten und deren Vertretern. Du wirst Asgrimas Auge, Ohr und Stimme sein.“

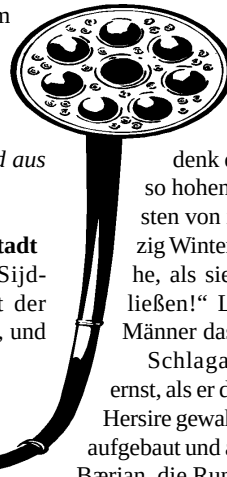
Mit sanfter Gewalt drängte der Ardahner ihn zum Eingang des prunkvollen Zeltes Bærjans. Sofort verspürte Garsvir wieder das gleiche mulmige Gefühl, das ihn auch vor dem Hjalding so sehr verunsichert hatte. Auch wenn er sich nach und nach daran gewöhnte, seinen Leuten ein Anführer zu sein, so fühlte er sich doch nach wie vor unwohl, wenn er mit den Hetleuten und Hersiren zusammentraf, um als

Gleichwertiger mit ihnen zu planen und zu verhandeln. Seine Sorge war ihm wohl deutlicher anzusehen, als er gehofft hatte, denn Brafyr fügte zwinkernd hinzu: „Jetzt

denk dir nicht zuviel wegen der ach so hohen Leute auf dem Rat: Die meisten von ihnen waren vor knapp zwanzig Wintern vor Rührung den Tränen nahe, als sie dich auf ihren Knien reiten ließen!“ Lachend betraten die beiden Männer das Zelt.

Schlagartig wurde Garsvir wieder ernst, als er der versammelten Hetleute und Hersire gewahr wurde. Eine große Tafel war aufgebaut und an deren Kopfseite thronte Jarl Bærjan, die Runenhand, während an den Seiten all jene saßen, die ihre Rekker vor die Stadt geführt hatten. Der Storsjener entdeckte die Gesichter vieler einflussreicher Personen aus dem Jarltum, aber auch Unbekannte wie eine Frau in norbardischer Tracht, die wohl fünfzig Winter gesehen haben mochte und aus Herachinnen stammte, ein dicker Mann der sich als Torfinn aus Siljen vorstellte oder eine rot haarige, über und über tätowierte Kriegerin, die ihrem Dialekt nach aus Uddahjal kam, waren anwesend.

Der greise Jarl Njurunsgards hob an zu sprechen: „Ich grüße Euch, Njurunsgarder. Auch Ihr, Rekker aus Gråbjergen und aus dem Højland, die Ihr uns zu Hilfe kamt, in dieser düsteren Zeit, Euch heiße ich willkommen in diesem Kriegsrat. Euch allen gebührt Dank für Euer Erscheinen, Eure Treue, und Eure Wertschätzung gegenüber alten Banden und Freundschaften. Ihr alle wisst, was geschehen ist, so wollen wir nun sehen, wie es um unsere Lage bestellt ist. Nennt uns nun reihum die Zahl Eurer Rekker, danach wollen wir ein



Thorwal-Standarte



Vorgehen finden, um Thurske Nellgardson aus Muryt zu vertreiben.“

Brafyr Anwedmyr machte den Anfang: „Fünfundsiebzig Klingen zogen aus, gegen Thurske zu streiten. Nach unsrem ersten Angriff auf die Stadt verbleiben nur noch sechzig. Aber von diesen verbleibenden ist eine jede durstig nach dem Blut der Friedlosen, das wohl!“

„Fünfunddreißig Rekker aus Skjolden stehen bereit, und, bei Swafnir, wir werden Thurske zeigen, wie wir mit Verrätern umzugehen wissen, bei Swafnir!“ schloss sich Ragnar Toreson an.

„Aus Alderbjerg stehen dreiunddreißig Rekker der Raechnarg-Sippe und ein Dutzend von den Branurg bereit, Bærjan!“ schloss sich Gissa Jågesdottir an.

Es folgte die Hetfrau der besetzten Stadt: „Dreißig Muryter stehen vor ihrer eigenen Stadt, doch ich will nicht Yasma Torbensdottir heißen, wenn nicht ein jeder Wellenbrecher und noch viele andere Bewohner Muryts zu den Waffen greifen, wenn wir erst die Geiseln befreit haben.“

„Aus Uddahjal bin ich allein vor Ort. Doch Marada ist im Golf und verhindert das Thurske Nachschub bekommt“, sprach die tätowierte Kriegerin.

So berichteten der Reihe nach alle Anwesenden über die Stärke ihrer Aufgebote.

Als sich als Letzter Garsvir erhob, spürte er seinen heftigen Herzschlag, gerade so wie vor einem Kampf, und er hatte das Gefühl, dass sein Gesicht sich rötete, in dem Augenblick, als er zu sprechen anhub: „Dreiundsiebzig Blitzspötter konnte ich vor die Stadt führen, mich selbst eingeschlossen. Meiner Mutter wäre es eine Ehre an Euer aller Seite zu stehen, doch sie ist noch nicht aus dem Norda zurück und weiß wahrscheinlich nichts über diese Vorfälle.“

Gerade als der junge Rekker sich wieder setzen wollte, öffnete sich hinter ihm der Eingang zum Zelt, und Swantew Bærjansson sowie ein unbekannter, aber offensichtlich kampferfahrener Rekker traten ein.

„Da komme ich ja genau im richtigen Moment um dieser Versammlung der besten Freunde, die man in Thorwal haben kann, bei-zuwohnen“, sprach der Hetmann von Calhis. „Mein Begleiter ist bekannt als Lund Lolfgren, Hetja der Hjalskari, der auf Geheiß Jurgas mit seiner halben Hundertschaft an Rekkern an unserer Seite in die Schlacht gegen Thurske ziehen wird. Die beste Gelegenheit, wie ich finde, um Rekker aus Norda und Sijdan zusammen in eine Schlacht zu führen.“

„Nun denn“, ergriff der alte Bærjan wieder das Wort, „mit den dreißig Jarlsrekkern und den fünfunddreißig Klingen aus Calhis stehen gut dreihundertfünfzig Rekker bereit. Lasst uns also sehen, wie wir diese am besten zum Einsatz bringen können, das wohl! Unsere Hetfrau Jurga wird wohl noch zu uns stoßen, bisher habe ich noch keine Nachricht von ihr vernommen. Brafyr, erkläre uns, warum du den Befehl gabst, dass Nordator alleine zu stürmen. Auch hätte uns der gefangene Friedlose wohl noch einige wichtige Informationen aus Muryt erzählen können. Berichte uns vom Ardahner Übermut und seinen Folgen.“ Kurz darauf war im Zelt eine wilde Diskussion entbrannt.

Aus dem Kriegsrat

Während des Kriegsrates vor den Toren der Stadt wurden auch die Berichte der Späher und dem Bericht von Hägar Horribsson gehört. Wir wollen sie dem Leser nicht vorenthalten.

Der Hetmann der Schreckensbringer-Ottajasko, Hägar Horribsson, hatte die Aufgabe übernommen, die Späher des Feindes im Golf und an Land um Muryt auszuschalten. Während er auf seinem Drachen in der Nähe des Muryter Hafens lauerte, zog seine Tochter Vinmada mit einigen Ottamitgliedern durchs Umland, um die Kundschafter der Friedlosen aufzuspüren.

„Da sind sie!“ Latan flüsterte Vinmada Helgasdottir ins Ohr und nickte mit dem Kopf gen Norda. Vier Männer stapften geradewegs auf ihr Versteck zu, eine kleine Buschgruppe vor einem größeren Wäldchen. Grimmig nickte sie. „Also dann!“ Sie sprang auf und rannte so schnell sie konnte von der Buschgruppe fort, in Richtung des Birkenhains. Mit erstauntem Aufschrei folgten die Friedlosen der scheinbar Fliehenden.

„Jetzt!“ brüllte Vinmada. Gleichzeitig schlug neben ihr ein Pfeil in einen Baum ein. Beinahe hätte der Friedlose sie erwischt! Aus dem Wald stürmte nun ein Großteil der Leute, die Hägar seiner Tochter mitgegeben hatte. Die Späher der Friedlosen würden nun von Jäger zum Gejagten und wandten sich zur Flucht, doch die Falle war längst zugeschnappt. Das Fischernetz senkte sich über die fliehenden Späher. Sie hatten ihre Häsher im ersten Busch nicht bemerkt, zu sehr hatten sie sich auf Vinmada und Latan konzentriert. Dieser lachte laut. „Nun sind es schon acht!“

Beinah lautlos dümpelte die Otta der Schreckensbringer auf den Treffpunkt der drei Späherschiffe zu. Sie trafen sich im Golf, um

dann zusammen in den Hafen von Muryt zurückzukehren. Zwar waren sie an Hägars Schiff vorbeigekommen, doch hatte die grüne Patina des Schiffes und die überhängenden Baumwipfel hier an der Küste bei der Tarnung geholfen. Hägar stand am Drachenhals. Gleich war es soweit...

Mit einem urweltlichen Brüllen entblößte Hägar den Kopf seines Schiffes. Die Gwen-Petryl-Augen des Drachenkopfes funkelten auf. Geschockt saßen die Späher der Friedlosen in ihren Booten. Ein grüner Drache mit leuchtenden Augen rasten nun auf sie zu! Hägar lachte, als die *Schreckensaug* die Boote erreichte und dann war es auch schon vorbei. Wer nicht aufgab, wurde mit Speeren und Axtwürfen zu Hranngar geschickt! Grimmig, aber zufrieden startete Hägar Horribsson vor sich hin. Das klappte ja ausgezeichnet. So blieben die Friedlosen in Muryt unwissend, was sich im Umland tat und das war gut so.

Jurgas Flucht aus Muryt

Von gleich sechs Friedlosen schwer bewacht wurde Jurga durch die Stadt zum alten Hafenturm gebracht. Dort sollte sie in Gewahrsam bleiben. Ole Sonnarson hatte ihr die Hände auf dem Rücken gefesselt und stieß sie immer wieder unsanft voran. Die Passanten schauten ihr und ihren Bewachern teils ängstlich, teils voller Abscheu entgegen. Viele erkannten die obersten Hetfrau, wagten aber nicht ihr zu Hilfe zu eilen, denn die Friedlosen hatten viele Kinder als Geiseln genommen und beim kleinsten Aufbegehren der Bevölkerung würden ein paar von ihnen bestialisch hingerichtet.

Einer Gruppe junger Muryter war dies aber herzlich egal - sie wollten sich einen Namen machen, in den Sagas und Sängen der Skalden unsterblichen Ruhm erlangen, als diejenigen, die es schafften die oberste Hetfrau zu befreien. Als die Gruppe sich dem Turm näherte, rannten die Jugendlichen los - einer warf einen Speer, der auch tatsächlich einen der Bewacher streifte, der Rest warf sich gegen die Friedlosen. Diese jedoch reagierten schnell und wie geübte Rekker. Sie drehten sich rasch um und noch ehe die Angreifer heran waren, hatten sie mit ihren emporgerissenen Schilden einen dichten Schildwall gebildet, den die Jugendlichen nicht durchbrechen konnten. Die Passanten standen nur voll hoffnungsvoller Erwartung herum und gafften dem Geschehen entgegen.

Jurga sah die Aktion mit gemischten Gefühlen - zwar war sie hocherfreut über den Mut der Muryter Jugend, hatte aber zugleich auch

Thorwal-Standardte

Angst um sie. Wie ber echtigt dies war, zeigte sich schon sehr bald. Denn kaum prallten die Angreifer am Schildwall ab, da kam auch schon der Befehl Ole Sonnarson, ihnen nichts anzutun, er selbst wolle sich um sie kümmern. Er riss seine gewaltige Axt aus dem Gürtel und stürmte auf die Jugendlichen ein, die nun ihrerseits sich mit ihren Waffen dem Hünen entgegenstemmten.

Es brauchte nur wenige Augenblicke, bis keiner der Jugendlichen mehr auf den Beinen stand. Dafür lagen mehrere abgeschlagene Gliedmaßen, neben sich windenden sterbenden Körpern im Straßendreck. Aus großen Wunden quoll Blut und Gedärm hervor. Ole grinste die entsetzte Bevölkerung herausfordernd an, ganz so als wartete als wolle er einen nächsten Angriff provozieren. Jurga, die in der Zwischenzeit von nur einem Mann bewacht wurde, riss das Bein hoch und hieb ihre Ferse in das Gemächt des Kerls. Stöhnend krümmte er sich zusammen. Jurga hingegen wirbelte herum und brachte ihn mit einem gezielten Fußtritt ins Gesicht zu Fall. Noch ehe Ole oder einer der anderen heran waren, sprang sie – noch immer mit gefesselten Händen – ins Hafenbecken und tauchte unter. Ole und seine Leute rannten am Ufer hinterher, da Jurga aber nicht auftauchte und sie im schmutzigen Wasser nicht zu sehen war, konnten sie sie nicht finden. Schon wurden Passanten angehalten nach ihr zu suchen, diese befolgten den Befehl zögerlich und mit einigem Widerwillen.

Jurga ging langsam die Luft aus. Prustend kam sie an die Wasseroberfläche zurück. Direkt vor ihr war eine ältere Frau, die nach ihr suchte. Sie sah der obersten Hetfrau scheu entgegen, zwinkerte ihr nach einem kurzen Moment aber zu. Jurga verstand und tauchte wieder ab – diese Frau würde sie nicht verraten. Unter einem Steg wollte Jurga wieder auftauchen, um ihren gequälten Lungen neue Luft zu verschaffen. Sie nahm gerade noch wahr, wie nahe bei ihr etwas in Wasser klatschte, konnte aber nicht mehr erkennen, das es der blutige Kopf der Frau war. Sie wurde von einem anderen Passanten – ihrem Nachbarn – verraten, als dieser sah, wie sie Jurga deckte.

Zwar musste sie noch ein paar Male auftauchen und innehalten, konnte ihren Verfolgern aber schließlich entkommen. Als die das Hafenbecken verlassen hatte, schwamm sie direkt auf die Gullen Drakker zu. Pfeile klatschten neben ihr in den Hjaldingolf – sie war entdeckt.

Doch genau dies erweckte auch die Aufmerksamkeit ihrer Hetskari die sie schnell an

Bord holte. Doch nun richteten sich die Geschütze der Stadt selbst auf die Gullen Drakker...

Jurga im Golf

Die Geleitboote der Gullen Drakkar sandten einen feurigen Gruß nach dem anderen auf die Geschütztürme, die die Stadt Muryt sicherten. Zwischendurch schleuderten sie mehrere Fass Steine auf die Friedlosen, die am Ufer standen. Die ungeübten Friedlosen in den Türmen hatten keine Chance gegen die erfahrenen Sjahskari. Bald schon brach einer der beiden Türme mit einem Donnergetöse in sich zusammen, der zweite folgte nicht viel später.



JURGA
Trondesdottir

Doch die Begleitboote der Gullen Drakker erlitten vorher mehrere Treffer und gerieten in Schlagseite. Auch das Flaggschiff entkam dem Beschuss trotz seiner Panzerung nicht unbeschadet.

Von Muryt aus machten sich die Friedlosen an die Verfolgung. Die fünf Drachen der Friedlosen wurden bemannt und ihre Rojer machten schnelle Fahrt. Weitere, kleinere Schiffe folgten. Gegen diese Übermacht hatte Jurgas Streitmacht nichts auszurichten.

Zu Jurgas Leidwesen mussten sie auf ihrer Flucht die angeschlagenen Begleitboote zurücklassen. Traurig schaute sie auf die tapferen Männer und Frauen die nun, da sie nicht

mehr entkommen konnten, alles daran setzen würden die Verfolger aufzuhalten und sollte es sie ihr Leben kosten. Jurga befahl, in einer Bucht in sicherer Entfernung zu Muryt zu ankern und bis zum nächsten Tag abzuwarten. Als sie den Schlachtenlärm hörte drängte alles in ihr ihren Leuten zu Hilfe zu eilen, doch Greandor Freydisson, der Kapitän der Gullen Drakker, legte ihr eine Hand auf die Schulter und sprach beruhigend auf sie ein. Ja, sie konnte nicht in das Schlachtgetümmel gegen die Friedlosen eilen, es waren zu viele und Jurga wäre in den sicheren Tod gestürzt. So warteten sie bis in den Morgengrauen als die Nebel über den Wassern lagen. Erst spät in der Nacht hatte der Lärm von aufeinanderschlagenden Waffen und Todesschreie tapferer Streiter, gleich von welcher Seite, nachgelassen. Nun am Morgen fischte die Gullen Drakker Verletzte aus dem Wasser, pflegte die eigenen Leute, gab dem Feind aber den Todesstoß. Die Gullen Drakker war noch nicht wieder ablegbereit, als ein Schiff aus dem Nebel schoss. Eine schlanke Otta, voll besetzt mit blutdürstigen Streitern an deren Waffen noch immer das Blut von Jurgas Mannen troff. Im Bug stand, hoch aufgerichtet und im wehenden Umhang, die kräftige Gestalt von Ole, die eine Hand in die Seite gestemmt, die andere seine gewaltige Axt haltend.

Sie waren auf der Jagd, auf der Jagd nach der Gullen Drakker. Doch lag diese gut verborgen in ihrer Bucht und so fuhr die schlanke Otta an ihr vorbei. Gegen Nachmittag befahl Jurga abzulegen. Es dauerte etwa eine Stunde bis in der Ferne zwei Schiffe sichtbar wurden, die miteinander im Kampfe lagen. Bald schon erkannte Jurga sie. Es waren die Otta, die sie verfolgt hatte, und das Drachenschiff ihrer Gegnerin Marada. Die Männer und Frauen lagen im schweren Kampfe miteinander, Maradas Seite schien zu unterliegen. Insbesondere Ole holte mit seiner riesigen Axt unaufhörlich aus und schlug Arme ab, amputierte Beine und riss Bäuche auf. Auch wenn es Jurga recht gewesen wäre, wenn Marada von dem Unhold ebenfalls zusammengehauen würde, konnte sie doch nicht zulassen, dass ein Friedloser den Sieg erringt. So drehte die Gullen Drakker bei und schon stürmte die Hetskari auf die beiden Schiffe um gegen die Friedlosen zu fechten. Jurga sah es als ihre Pflicht sich dem Unhold zu stellen und eilte auf Marada zu. Diese konnte sich den wuchtigen Hieben von Ole gerade noch erwehren, doch es war deutlich zu sehen, wie sie schwächer wurde. Ihr Hemd und Hose waren blutverschmiert, doch das meiste stammte schein-

Thorwal-Standardarte



bar von erschlagenen Gegnern, die so zahlreich auf den Planken lagen und im Wasser trieben. Ihr Fuß rutschte auf dem blutig-glitschigen Deck aus. Marada verlor den Halt und mit einem dumpfen Aufprall schlug sie auf die Planken. Der Unhold lachte auf und holte zu einem wuchtigen Hieb aus. Gerade so konnte Marada sich dem tödlichen Stahl mit einer Rolle entwinden. Ein zorniges Knurren entrang sich der Kehle Oles, als die Schneide seiner Axt tief in das Holz der Planken schnitt. Mit einem Ruck riß er sie heraus, Splitter wirbelten durch die Luft. Mit einem Satz sprang er der sich gerade wieder aufrichtenden Marada entgegen. Doch da ging nun Jurga dazwischen. Gleich ihr erster Hieb traf Ole in die Seite, doch zu ihrem Entsetzen quoll kaum Blut aus der Wunde. Schon musste sie sich seinen Hieben erwehren und stellte fest, dass sie ebenso wie zuvor Marada sehr schnell ermüdete – die Hiebe des Unholds waren zu wuchtig, um sie lange parieren zu können. Als er erkannte, wen er vor sich hatte, hielt er mit einem kalten Lächeln kurz inne, um die oberste Hetfrau als schwächliches Mädchen zu verhöhnen. Sogleich darauf prasselte eine Serie entsetzlicher Schläge auf Jurga ein, von denen sie nicht mehr alle abwehren konnte. Bald schon war sie nicht mehr kräftig genug, ihr Schwert zu halten und es entglitt ihren Fingern, als wieder ein schwerer Axthieb auf ihre Klinge traf. Jurga stand ihm nun schutzlos gegenüber. Ein hoffnungsvoller Seitenblick

auf Marada verhieß nichts Gutes, denn diese erkannte die Möglichkeit ihre ungeliebte Hetfrau der Hetleute elegant loszuwerden. Den ersten Hieben des Ungetüms konnte sie noch ausweichen, doch dann stand sie mit dem Rücken zur Reling. Im letzten Moment erst warf ihr Marada ein Schwert zu – auch sie wollte nicht mit Friedlosen gemeinsame Sache machen. Nachdem Jurga den folgenden Attacken nur mehr schwerlich ausweichen und parieren konnte, wechselten die beiden Frauen einen knappen Blick und waren sich einig. Sie beide würden nun gegen den Unhold streiten, eine alleine hatte keine Chance.

Mit der neuen Situation konfrontiert, lachte Ole wieder laut auf. Sein Lachen drang über die Decks aller drei Schiffe und ließ die Kämpfenden kurz innehalten. Während er auf die beiden Frauen zustürmte zog er ein Breitschwert und hieb nun mit der „Axt-Rechten“ nach Jurga, während er mit der „Schwert-Linken“ nach Marada drohte. Einen tapferen aber dummen Mann von Jurgas Hetskari hieb er im Vorbeigehen den Kopf von den Schultern, als sich dieser zwischen ihn und Jurga stellen wollte. Obwohl Jurga noch Marada es nicht für möglich gehalten hätten, hatten sie auch gemeinsam einen schweren Stand gegen den Hünen. Zwar versetzten sie ihm immer wieder einige Treffer und hinterließen deutliche Spuren an seinem Leib, doch drang noch immer kein Blut hervor. Was war das nur für ein finsterer Zauber der ihn schützte? Inzwischen

waren beide Frauen zurückgedrängt und behinderten sich nun unabsichtlich gegenseitig in ihrem Kampf. Wieder glitt Marada aus, die an diesem Tag schon wesentlich länger focht als Jurga und demzufolge schwächer war. Ohne Jurga aus den Augen zu lassen, sauste das Breitschwert von Ole direkt auf den Hals der „Wölfin“ zu, um sie zu enthaupten. Doch Jurga warf sich dazwischen, ihr eigenes Leben missachtend um das ihrer Konkurrentin zu schützen. Sie nahm einen schwereren Treffer durch die Axt hin, konnte den Schwertarm aber soweit ablenken, dass er Marada nur noch streifte. Jurga wusste selbst nicht, woher sie die Kraft zum Angreifen nahm, doch nun prasselten Schlag um Schlag auf den stiernackigen Hünen ein. Er lachte nun nicht mehr als er seinerseits zurückgedrängt wurde. Sein Gesicht zeigte einen überraschten Ausdruck, als nun auch wieder Marada auf ihn einstach. Langsam aber stetig wurde er von den beiden so unterschiedlichen Frauen bis zur anderen Seite des Schiffes gedrängt, schließlich stand er mit dem Rücken zur Reling. Doch da geschah etwas Ungewöhnliches, etwas Unerklärbares. Für einen kurzen Augenblick ließ er beide Waffen sinken, hob sein Haupt und stieß einen Schrei in den Himmel empor. Alle Anwesenden schwören noch heute, dass sich daraufhin der Himmel kurz verdunkelte und ein einzelner Blitz, jedoch ohne Donnergerollen, auf ein Riff niederfuhr und es pulverisierte. Ebenso schwören sie Stein und Bein, dass der Brustkasten des Hünen anschwellte und er um ein paar Finger wuchs, seine Muskeln traten deutlich hervor und in seine Augen verdrehten sich so, dass nur noch das Weiße darin zu sehen war.

Doch noch ehe Jurga oder Marada die Chance ergreifen konnten, den Hünen ins Jenseits zu schicken, warf er sich mit neuer Kraft nicht nur auf die beiden Frauen, sondern gleich auf die gesamte Mannschaft. Seine eigenen Leute waren mittlerweile besiegt. Er drohte eine furchtbare Schneise in den Menschenring, der sich um ihn gebildet hatte. Und wo immer seine Axt und sein Breitschwert waren, trafen sie ihr Ziel. Keine Waffe konnte den seinen standhalten, viele zerbrachen oder wurden fortgewirbelt. Keine Rüstung konnte den tödlichen Hieben widerstehen und so sank Mann und Frau leblos zu Boden, wohin immer er hieb. Als er sich seinen Weg zu anderen Seite des Schiffes gebahnt hatte sprang er behände ins Wasser und ward nicht mehr gesehen. Jurga und Marada hatte dieser Ausbruch ebenfalls schwer erwischt, doch waren beide noch am

Nach dem Kampf gegen Ole Sonnarson

„Jurga hat dir das Leben gerettet.“ Es klang in Maradas Ohren wie ein Vorwurf und genau so hatte es Ivar Hermson auch gemeint.

„Ich habe sie nicht darum gebeten“, giftete sie zurück und warf einen vernichtenden Blick auf ihre politische Gegnerin.

„Außerdem habt ihr gemeinsame Sache gemacht. Das ist nicht gut. Du hättest sie verrecken lassen sollen“, meinte da ihre Kampfgefährtin Hjura. „Sie wird es zu ihrem Vorteil nutzen und verbreiten, dass sie dich aus dem Schlamassel gezogen hat. Und wenn sie es nicht tut, wird ihre Hetskari dies verkünden.“ Hjura nickte zu ihren Worten, wie um sie zusätzlich zu bestätigen.

„Ach und was soll ich jetzt eurer Meinung nach tun?“ Marada wurde immer wütender.

„Keine Ahnung.“ Ivar zuckte mit den

Schultern. „Jedenfalls wenn du nichts tust, kannst du deinen Kampf um die Hetwürde gleich aufgeben. Warum sollte man dich zur obersten Hetfrau wählen, wenn du selbst Jurgas Hilfe annehmen musst? Und dabei wird es niemanden interessieren, dass auch Jurga unterlegen gewesen wäre, wenn sie – wie du zuvor – alleine gegen den Hünen hätte kämpfen müssen. Unternimm irgend-etwas Unerwartetes.“

Marada dachte über die Worte ihrer Kampfgefährtin nach. „Etwas Unerwartetes. Etwas wodurch mein Name in aller Munde ist. Etwas wodurch Jurga gedemütigt wird, wogegen sie aber nichts unternehmen kann. Ich glaube ich weiß da etwas. Marada Gesicht bekam einen verschlagenen Ausdruck. „Wir waren schon lange nicht mehr in Nostria, nicht wahr?“

(jak)



Leben und würden auch rasch wieder genesen. So konnte zwar ein weiteres Friedlosenschiff unschädlich gemacht werden, doch der Hüne Ole Sonnarson entkam in den dunklen Fluten des Hjaldingolfes.

Der Angriff im Sijdan

Garsvir Asgrimasson, der Sohn der storsjer Hetfrau, stand in der vordersten Reihe der versammelten Rekker. Die Aufgebote aller njurungsgarder Ottas und Sippen hatten Aufstellung bezogen und warteten auf den Befehl zum Sturm auf die Mauern. Die Ardhahner waren zusammen mit den Skjoldenern wieder ans Nordator zurückgekehrt. Der Morgen nach dem Kriege war angebrochen, doch die ersten Strahlen der Sonne, die im Rücken der Rekker langsam über den Horizont krochen, vermochten noch wenig gegen die klamme Kälte und die Dunkelheit der sich nur langsam zurückziehenden Nacht auszurichten. Feuchte Nebelfetzen trieben durch das Tal heraus auf den Golf, und die vielen Fackeln und Feuer brannten, sowohl vor, wie auch auf den Zinnen der Stadtmauer. Dort oben, wo man die Schemen von Thurskes Mannen erahnen konnte, tauchten sie die Szene in ein unheimliches, unruhiges Licht, ließen die Illusion von Bewegung entstehen, wo keine war.

Angespannt warteten die Njurungsgarder, und die Spannung stieg ins Unermessliche, als der greise Jarl Bærjan, auf seinem Schild thronend und von den Jarlsrekkern flankiert, nach vorne getragen wurde.

„Thurske Nellgardson!“ erhob jener seine Stimme. „Dies ist deine letzte Gelegenheit! Verlasse die Stadt, ergib dich, und ich verspreche dir, dein Fall wird vor das Hjalding getragen werden. Du wirst gerecht behandelt werden, nach den Traditionen und Gesetzen unserer Vorväter. Lehnst Du ab, so sollen die Waffen sprechen, soll das von Swafnir gesandte Schicksal dein Urteil sein. Glaube einem Mann, der viele Winter ins Land ziehen sah: Swafnir kann ein harter und gnadenloser Lögmader sein!“

„Swafnir?“, tönte Thurskes vor Hohn triefende Stimme von den Zinnen. „Du elender Wurm, du verkalkter Tattergreis, dem die Vorgänge in dieser Sphäre schon zu schwer verständlich geworden sind, wagst es, seinen Namen in den Mund zu nehmen? Du willst die anderen Sphären in diesen Kampf miteinbeziehen? Du selbst hast ihn verraten, als du auf dem Hjalding vor zwei Jahren gegen mich zu intrigieren wagtest und damit seine göttliche Ordnung durcheinander brachtest, denn ich bin Jarl von Swafnirs Gnaden! Komm nur,

du Verräter, den ich nicht meine Stiefel lecken lassen würde, weil mir das Leder zu schade wäre! Ich, der wahre Jarl, habe dein Urteil schon gesprochen: Du bist ein Utlagi! Du bist friedlos, seit zwei Jahren schon, und seiest es auf immerdar, in dieser und in jeder anderen Welt, und du sollst sterben, noch heute! Kommt, ihr erbärmlichen Geschmeiß, die ihr aus euren armseligen Holzhütten in den Bergen und an den Fjorden hierher angekrochen kamt! Ihr alle seid Verräter, ihr seid alle Utlagi, und Eure Strafe, diesen, meinen Boden zu betreten, werdet ihr heute erfahren!“

Thurskes Gelächter schloss sich seinen Worten an, und es war das Lachen von einem Klang, wie man es von Geisteskranken kennt. Wie gelähmt standen die Njurungsgarder da, keiner rührte sich, keiner wagte, seine Empörung hinauszuschreien, zu entsetzt war man von dieser Rede. Erneut schallte Thurskes Stimme von den Mauern. „So seht gut hin, einfältiges Pack, was der Lohn für eure Treue zu diesem Verräter ist, der sich die Runenhand nennt!“ Drei der Friedlosen aus seinem Gefolge waren neben ihm auf den Zinnen erschienen, zwei von ihnen hielten jeweils ein Kind in festem Griff, einer jedoch eine Frau. Kraftlos hing sie in den Armen ihres Peinigers, offensichtlich war sie lange gefoltert und gequält worden. „Dies ist eine Verräterin aus meiner Stadt. Sie hat sich gegen meine Herrschaft und Ordnung aufgelehnt. Und dies sind ihre Kinder. Sie wird nun ihre Strafe erhalten, doch nicht mehr lange, und ihr alle werdet nachvollziehen können, was sie in diesem Moment empfindet, denn ein jeder von euch, der diesen lächerlichen Versuch, die Stadt zu nehmen, überlebt, wird seine eigene Strafe so erleben dürfen, wie es dieser Kreatur hier vergönnt ist.“ Thurske machte eine abfällige Bewegung aus dem Handgelenk, als wolle er eine lästige Fliege verschrecken, und die beiden Utlagi, die die Kinder hielten, stürzten diese von den Zinnen in die Tiefe.

Von den Lippen ihrer Mutter, die man weit über die Mauerkrone hinausgelehnt hatte, sodass sie den Sturz mit ansehen musste, erscholl ein spitzer Schrei, während die Kinder in die Tiefe stürzten, ein zweiter, noch schriller, als die kleinen Körper mit einem dumpf-feuchten Geräusch am Boden aufschlugen. Ihre Schreie gingen in dem Gebrüll unter, das von den Njurungsgardern ausging, einige Rekker stürmten vor, wurden jedoch sogleich von einigen Pfeilen der Utlagi auf der Mauer niedergestreckt.

Bærjan hatte die Arme erhoben, wollte die Ordnung in den Reihen erhalten, und die

Hetleute und Hersire hatten erhebliche Mühe, zu verhindern, dass nicht noch mehr der Ihren einem sinnlosen Tod in die Arme rannten. Schließlich fand Jarl Bærjan seine Sprache wieder. „So soll es denn sein!“ rief er. „Rekker Njurungsgards, seid ihr bereit zum Sturm?“ Tosendes Geschrei erklang aus deren Reihen. „Rekker Njurungsgards, zum...“

„Haltet ein!“ unterbrach eine Stimme den Jarl. Die Worte waren nicht einmal besonders laut gesprochen, und doch von einer Schärfe, dass jeder Mann und jede Frau in der langen Schlachtreihe sie vernahm. Garsvir kannte diese Stimme! Als er, wie alle anderen, sich umwandte, erblickte er Thundjar, den Visendamader. Thundjar war ein Druide, der im Seufzermooos lebte und bei den Storsjern als Heiler und Godi ebenso geachtet wie gefürchtet war. Er konnte mit den Geistern sprechen, mächtige Zauberkraften wirken, und er war es auch der jährliche Kindsopfer an das Seufzermooos darbrachte. Der Visendamader bahnte sich einen Weg durch die Reihen der Krieger und trat auf Bærjan zu. Sofort bauten sich zwei Jarlsrekker vor ihm auf. Einer von ihnen fuhr in an. „Bist du verrückt, Mann? Wer bist du, dass du es wagst dem Jarl in diesem Moment ins Wort zu fallen?“

Thundjar blickte ihr kurz in die Augen und schüttelte dann den Kopf. „Schweigt, Narren! Ich bin einer jener Männer die noch hören, was ihr verlernt habt wahrzunehmen. Thundjar nennt man mich, und Visendamader nennt man jene, welche das gleiche Wissen und Können aufweisen, wie ich!“

„So sprich zu uns, Thundjar, und bring uns die Kunde, die dir auf den Lippen liegt!“, forderte Bærjan den Druiden auf.

„Die Geister haben zu mir gesprochen, mir den Schlaf geraubt. Noch bevor die Sonne ihren höchsten Punkt erreicht hat, werden Erde, Fels und Wasser rot vom Blut sein, werden Feuer in der Stadt und Eis in den Herzen ihre Feste feiern, wird der Wind sein Klagelied singen in den Ruinen der Häuser, die zerstört werden. Ihr habt Swafnir um Beistand gebeten, doch die Welt der Geister ist der Unsrigen näher, und ohne ihre Unterstützung, so prophezeiten sie mir, wird Eurem Vorhaben kein Erfolg beschert sein. Die Geister fordern ein Opfer, auf dass sie Euch gewähren lassen, und sie haben bereits eines ausgewählt.“

Thundjar wandte sich der Schlachtreihe zu, und da, wo er hinblickte, gleich neben Garsvir, bildete sich eine Gasse zwischen den Rekkern. Hindurch trat ein barfüßiges Mädchen von vielleicht sechs Götterläufen, gekleidet in ein einfaches, knöchellanges, weißes Kleid. Zwi-

Thorwal-Standardte



schen langen blonden Haaren sah man ein schmales, bleiches Gesicht, durch das zwei wasserblaue Augen stumpf in Richtung des Druiden blickten. Sie schienen leer, als sähen sie nicht ihre Umgebung, sondern das Reich der Geister, von dem Thundjar gesprochen hatte. Um ihre blassen Lippen spielte ein Lächeln. Die Storsjer wussten, was nun kommen würde. Viele von ihnen sanken auf die Knie, einige streckten ihre Hände nach dem Mädchen aus, einige Rekker küssten ihre Hände und den Saum ihres Kleides. Als die Kleine beim Druiden angekommen war, drehte auch sie sich zur Schlachtreihe um, hob den Blick gen Himmel und sprach: „Ihr Geister, die Ihr mich ruft, ich bin bereit! Nehmt mich als Euer Opfer an, ich bitte Euch!“

„Ihr Geister, wir bitten Euch! Ihr Geister, wir bitten Euch!“ Die Storsjer nahmen das Gebet auf, das Thundjar vorsprach, wiederholten die Worte immer und immer wieder, und begannen dabei in deren Rhythmus mit ihren Waffen auf die Schilde zu trommeln, und auch viele der anderen Njurunsgarder fielen in Gebet und Getrommel ein. Garsvir fühlte wie sein Geist befreit wurde von Ängsten und Sorgen, aufging im Gemurmel und dem Takt der Schläge, wie ein Gefühl der Verzückung glühend heiße Wellen in seinem Körper schlug, und er wusste dass es allen Rekkern in diesem Moment so erging. Als der Hetmannssohn dachte, gleich innerlich zerbersten zu müssen, hörte er das glockenhelle Lachen des kleinen Mädchens, er riss die Augen auf und sah wie der Visendamader von hinten an sie herantrat und ihr mit seinem Dolch aus grünem Glas die Halsschlagader aufschlitzte. Mit einem wohlklingenden Seufzen sank das Opfer in die Knie, kippte auf die Seite, und bevor ihr Blick brach, glaubte Garsvir, ein Leuchten darin zu erkennen.

Trommeln und Murmeln verstummten, einen Moment lang war es totenstill, dann brüllte Thundjar einen Jubelschrei hinaus, den die Rekker Njurunsgards begeistert aufnahmen, und auch wenn das Gesicht von so Manchem bleich geworden war, sah Asgrimas Sohn doch in ihren Augen ein ähnliches Glänzen wie in jenen des Mädchens im Moment ihres To-des. Erst als sein Blick auf einen weiter hinten stehenden Geweihten der Travia fiel, der wohl aus Muryt stammte, bemerkte er, dass sich dessen Gesicht soeben von der Blässe des Schreckens zur Röte des Zornes verfärbte.

Einige Zeit später blickte Garsvir erschöpft in Richtung des Sijdtores. Bereits zum fünften oder sechsten Mal, so genau konnte er es

nicht mehr sagen, waren die Rekker vorgestürzt und hatten versucht das Tor in Brand zu setzen und einzuschlagen, doch wie auch die Male zuvor hatten sie sich unter dem starken Beschuss mit Pfeilen und dem Einsatz von siedendem Öl zurückziehen müssen. Jedes Mal waren einige Kameraden am Fuße der Mauer liegen geblieben. Auch die anderen Aufgebote, die zu seiner Linken und Rechten mit Leitern und Wurfhaken ihr Glück versuchten, hatten sich zurückgezogen.

Nun hatte der junge Storsjer mit Swantew Bærjansson und einigen Hersiren hier im Sijdan der Stadt einen gemeinsamen Angriff mit aller Macht, die man noch aufzubieten vermochte, vereinbart. Die Storsjer wollten außerdem versuchen, den Baumstamm, den sie schon bei den früheren Versuchen als Ramme benutzt hatten, diesmal etwas länger einzusetzen – mit mehr Rekkern, die mit großen Schilden ausgerüstet waren, wollte man den Leuten an der Ramme bessere Deckung geben.

Auf Swantews Kommando hin stürmte man schreiend vor. Wieder fielen einige den Pfeilen zum Opfer, wieder wurde man am Tor von Steinen und Öl empfangen. Doch plötzlich wurde eine Veränderung spürbar: weniger Geschosse schlugen den Njurunsgardern entgegen, und durch den Krach, den sie selbst verursachten, glaubte Garsvir nun auch aus dem Inneren der Mauern Kampflärm zu vernehmen.

Nach schweren Schlägen mit der Ramme gegen das verbarrikadierte Tor gelang es nun endlich, dieses einen Spalt weit aufzudrücken, sodass sich die ersten Rekker hindurchzwängen konnten, und tatsächlich waren auf der anderen Seite einige Muryter zu sehen, welche den Utlagi arg zusetzten. Im gleichen Moment gelangten auch die ersten Njurunsgarder über die Leitern auf die Wehrgänge.

„Die Geiseln! Die Kinder sind frei!“ tön-ten ihnen Rufe entgegen. Ein Muryter lief auf Garsvir zu: „Ich hab’s selbst gesehen. Irgendwer konnte die Kinder befreien, sie sind wohl auf. Jetzt lassen wir die Äxte sprechen, die viel zu lange zum Schweigen verdammt waren!“

Unter diesen Umständen hatten die restlichen Getreuen Thurskes den Angreifern nicht mehr viel entgegenzusetzen, und so wurde auf jene, welche auf den Wällen als schier unbezwingbare Gegner erschienen waren, nur Herzschnitte später quer durch die Gassen der Hafenstadt eine wilde Jagd veranstaltet.

Der Angriff im Norda

„Im ersten Augenblick waren wir vom weit geöffneten Nordator überrascht, hatten wir

doch unseren gescheiterten Ansturm nur noch zu gut in Erinnerung. Auch das Winken und Rufen der Personen am Tor legten wir zunächst noch als Falle aus, zumal sie sich schnell wieder hinter die schützenden Mauern zurückzogen. Wer in seinem Wahn unschuldige Kinder von den Mauern stürzt, dem ist alles an Heimtücke zuzutrauen. Erst als uns die Nachricht unserer Verbündeten im Sidjan der Stadt erreichte, wurde uns klar, dass es diesmal kein Hinterhalt war. Die Muryter Bevölkerung hatte sich gegen die Besatzer durchgesetzt. Die vorangegangene Ermordung der Kinder war wohl der berühmte letzte Tropfen, um jetzt der Wut und dem Hass freien Lauf zu lassen. Es war schon immer wenig ratsam, Njurunsgarder zu reizen.

Das Angriffssignal kam und wieder stürmten Ardahner und Skjoldener vereint los. Nur die Verletzten, die nicht laufen konnten, blieben im Lager zurück. Mit raschen Schritten war die Distanz zwischen unserem Lager und der Stadt überwunden. Schnell war das offene Tor erreicht, doch diesmal stürzten wir uns nicht blind in den Innenhof, sondern sahen uns genau an, was sich auf den Mauern tat. Zu unserer Erleichterung gab es keinen Hinterhalt. Das innere Tor war offen, dahinter sahen wir einige gekrümmte und leblose Gestalten am Boden liegen. Wütende Schreie und Kampflärm drangen aus den Straßen an unsere Ohren. Hinter dem Tor wurden wir schon von einigen Murytern erwartet und kurz über die aktuelle Lage im Norda der Stadt aufgeklärt. Die Friedlosen an den Toren waren von der aufgebrauchten Menge niedergemacht worden. Damit stand uns der Zugang zur Stadt offen und wir konnten im Kampf gegen die Friedlosen unterstützen. Und das taten wir! Auch wenn es zunächst schwierig war, den Feind überhaupt zu erkennen, die Muryter halfen uns nur zu gerne dabei. Ein jeder, der vor uns flüchtete, wurde gestellt und zur Verantwortung gezogen. Meist endete es mit dem Tod des Banditen. Thurske selbst, so erfuhren wir bald, hatte sein Lager in der Markthalle aufgeschlagen. Eilig hasteten wir los, um den Verräter und seine Kindermörder in unsere Hand zu bekommen. Überall in den Straßen und Plätzen der Stadt wurde Jagd auf die Friedlosen gemacht. Aus den Augenwinkeln sah ich, wie einer von ihnen in einer Seitengasse von der aufgebrauchten Bevölkerung erschlagen wurde. Sein Kopf endete als Trophäe auf einer Lanze. Sie konnten keine Gnade erwarten, nicht nachdem, was sie Muryt angetan hatten.“

- Bericht des Skalden Fredin Gwenad aus Ardahn

Thorwal-Standardarte

Die Magd Janna berichtet von den letzten Befehlen Thurskes an die verbliebenen Friedlosen. Er hatte einige seiner Leute um sich versammelt, um für den befürchteten Angriff auf die Stadt vorbereitet zu sein.

„Sorgt für Ruhe in den Straßen und vor den Toren. Notfalls erschlagt ein oder zwei Muryter, macht ihnen deutlich, wer die wahren Herren der Stadt sind. Gebt den verdammten Njurungarder keine Gelegenheit, in die Stadt zu kommen. Keinen Fuß sollen sie in das befreite Muryt setzen, es ist meine Stadt!“ Beim letzten Satz verdrehte er die Augen und Speichel rann ihm aus dem Mund. Träumerisch blickte er zur Decke, dieser Moment wurde jedoch jäh von einem Boten unterbrochen. Er brachte die Nachricht, dass das Tor im Sidjan der Stadt gefallen war. Thurske war wie von Sinnen, er warf mit einem Krug nach uns. Dann sprach aufgeregt zu seinen Leuten. „Sie werden mich nicht kriegen, sie werden keinen von uns kriegen. Zumindest nicht lebend. Keinen von uns werden sie dieser Buhlin Jurga vorführen. Nicht zu Gericht werden sie sitzen über uns. Keiner wird verurteilt nach ihren falschen Gesetzen, keiner!“ Das letzte Wort schrie er laut aus. Seine letzten Getreuen drängten sich um seinen Thron, einige wenige blickten ängstlich, doch den meisten stand offene Mordlust in den Augen. Ängstlich klammerte ich mich an Imsga, meine Gefährtin; hinter einem umgeworfenen Stuhl konnten wir uns schließlich verstecken. Ein weiterer Bote hastete herein und berichtete vom Fall des Tores im Norda. Thurske war außer sich, wütend trat er seinen Thron um, mit schriller Stimme schrie er seine Mannen an: „Geht hinaus und kämpft, kämpft um einen Platz in der Halle des großen Herrn der Rache zu erlangen!“ Einige der Anwesenden blickten ihn erstaunt an. „Schont sie nicht, schon keinen der verfluchten Muryter! Nehmt Rache für den Verrat an die niederen Njurungarder, nehmt Rache für meine Mutter! Tötet alle Mägde und Knechte und die verbleibenden Geiseln. Brennt die verfluchte Stadt nieder! Sie alle sollen brennen! Das Feuer des Hasses und der Rache soll ihre Seelen reinigen. Verschont keinen, sie werden auch euch nicht verschonen. Opfert sie auf dem Altar des Feuers und der Rache. Schickt sie zu Blakharaz, das wohl!“ Erschöpft von der Hassrede sank er in sich zusammen. Die Friedlosen waren wie gefangen von der Rede. Es dauerte einen Augenblick, dann schrien sie laut ihre Wut hinaus und stürzten aus dem Saal. Nur noch wenige waren verblieben. Einer davon, ein großer, grob aussehender Mann mit vielen Narben kam heran und bemerkte uns in

unserem Versteck. Wir zitterten am ganzen Leib, hatten wir doch den Befehl von Thurske nur zu gut gehört. Er legte den Finger auf seine Lippen, und wandte sich um, zu der zusammengesunkenen Gestalt auf dem Thron. „Was nun Thurske, willst du nicht kämpfen, wie du es den anderen befohlen hast? Laß uns gehen und noch ein paar letzte Schädel spalten. Ich für meinen Teil will mit der Axt in der Hand zu Swafnir gehen.“

„Ansgar, letzter und treuer Diener, geh’ hinaus und sterbe wie du es für richtig hältst. Ich selbst werde dieser Stadt den Rücken kehren. Jawohl, ich werde fliehen – diesmal wenigstens. Aber ich werde wiederkehren. Mit anderen, tüchtigeren Getreuen werde ich meine Rache vollenden, mein großer Plan wird gelingen. Ja, mein Plan wird gelingen, mein Plan... Die Metze Jurga wird schon sehen, was sie von ihrem Verrat an mir hat. Geh endlich, los, geh!“

Wir sahen, wie Thurske mit irrem Blick nach draußen hetzte. Ansgar, so hieß der Mann vor uns, drehte sich um und sagte: „Wartet noch kurz, und rennt dann in Richtung eines der Tore, es wird euch nichts geschehen.“ Er wandt sich um und verließ den Raum mit schnellen Schritten. Wir warteten noch eine kleine Weile und rannten dann los. Das Haus brannte schon, aber wir gelangten ohne Gefahr nach draußen. So schnell wir konnten, rannten wir los, nach Hause, in Sicherheit.“

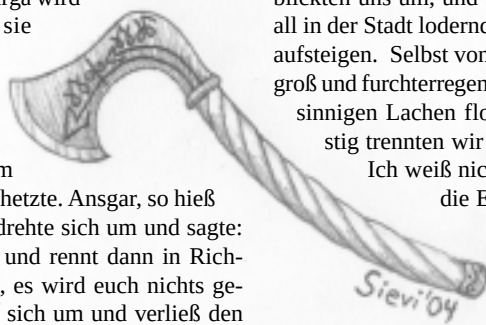
Vom Ende des Thurske Nellgardson

„Wir standen Wache am Nordator, damit nicht einer der swafnirverfluchten Verbrecher entkommen konnte. Der schrille, aufgeregte Schrei eines kleinen Klippenseglers ließ mich durch das Tor, vor die Stadt blicken. Dort sah ich, wie ein großer Findling nach vorne kippte und das Nest des brütenden Vogels mit sich riss. Aus dem entstehenden Loch – wie wir später herausfanden, ein vergessener Geheimgang der Mittelreicher – entstieg ein sich hastig umblickender Mann. Als er mich bemerkte, wandte er sich eiligst zur Flucht. Ich wusste zu diesem Zeitpunkt noch nicht, wer aus der Öffnung stieg. Ich machte mich mit Jörn Köppi und Idar Feuerfaust an die Verfolgung, wollten wir doch keinen ohne Strafe entkommen lassen. Auf unsere Aufforderung stehen zu bleiben und sich zu ergeben kam keine Antwort. Unsere verletzten Kameraden im Lager hatten sie Situation erkannt und schnitten ihm

den Weg in den Wald ab. Er erkannte, dass er keine Möglichkeit zur Flucht hatte. Gehetzt bog er in Richtung der verfluchten Zwingfeste ab, die er ohne zu zögern betrat. Wir hielten kurz davor an, um zu beratschlagen, sollten wir es wagen, die Festung betreten? Was ein Friedloser riskierte, konnten wir schon lange, immerhin hatte jeder seinen Talisman dabei. Eilig überquerten wir den Innenhof. Über uns, stand er an einem Fenster. Da erst erkannten wir, wenn wir verfolgten. Mit irrem Blick und schrillen Lachen verspottete er uns. „Wagt nicht, Hand an mich zu legen, ihr wertlosen Geschöpfe. Ihr werdet mich nicht lebend fangen, nein, nicht ihr. Seht wie Muryt brennt, es brennt für meine Rache an Njurungard! Thurske Nellgardson habt ihr um sein wahres Erbe betrogen und nun nehme ich Rache!“ Wir blickten uns um, und sahen tatsächlich überall in der Stadt lodernde Flammen und Rauch aufsteigen. Selbst von hier aus sah das Feuer groß und furchterregend aus. Mit einem wahn sinnigen Lachen floh er vom Fenster. Hastig trennten wir uns, um ihn zu fassen.

Ich weiß nicht, warum mir Swafnir die Ehre zuteil werden ließ, Thurske zu entdecken.

In einer weitläufigen Halle trafen wir schließlich aufeinander. Feige, wie er war, flüchtete er eilig vor mir. In seiner Hand hatte er eine brennende Fackel, wollte er auch die alte Festung anzünden? Sein Weg führte zu einer Treppe nach oben, ich verfolgte ihn, ohne nachzudenken. Er erwartete mich auf dem nächsten Stockwerk, mit einem Breitschwert in der Hand. Die Fackel schleuderte er mir entgegen, um mich von seinem ersten Angriff abzulenken, ich wich beidem mit knapper Not aus. Seine wütenden Hiebe prasselten auf mich ein, wie ein Besessener schlug er zu. Wieder und immer wieder. Woher er wohl die Kraft dafür nahm? Doch Swafnir schützte mich, ich konnte seine Angriffe abwehren, ohne jedoch selbst anzugreifen. Nach und nach wurde er langsamer. Jetzt war die Gelegenheit für meine Gegenangriffe. Ein wildes Gefecht mit einigen knappen Paraden auf beiden Seiten begann. Plötzlich bemerkte ich hinter mir Hitze und ein vertrautes Prasseln. Fieberhaft arbeitete es in meinem Kopf – die geworfene Fackel – Holzfußboden – es brannte. Thurske schien seine flammende Rache zu bekommen. Ich drängte ihn weg von den Flammen, um mir selbst ein wenig Abstand zu verschaffen. Er floh eine weitere Treppe nach oben, in einen Turm. Ich hetzte ihm nach. Auf der Treppe sah ich mich



Thorwal-Standardarte



kurz um. Der Raum stand in Flammen, der trockne Holzboden war anscheinend eine gute Nahrung für das Feuer. Die ersten Flammen griffen bereits auf den Turm über. Schnell beeilte ich mich höher zu kommen. Vielleicht gab es weiter oben noch eine Gelegenheit den Turm zu verlassen. Thurske hatte mich erwartet. Eine Unachtsamkeit von mir bot ihm Gelegenheit, mich zu treffen. Seine Klinge drang durch meine Rüstung, der Schmerz ließ mich nach hinten taumeln. Ein Tritt von Thurske stieß mich die Stufen hinunter. Gierig leckten die Flammen an mir, als ich fiel. Der Aufprall nahm mir die Luft. Sollte dies meine letzte Stunde sein? Doch meine Zeit schien noch nicht gekommen zu sein. Meine Gefährten fanden mich und brachten mich in den Hof, raus aus dem brennenden Gebäude. Gemeinsam sahen wir, wie der Turm hell in Flammen stand. Hoch oben auf der Plattform stand Thurske. Die Flammen leckten schon nach ihm. Er ahnte wohl, dass es für ihn keine weitere Flucht mehr

gab. Mit lauten Lachen blickte er auf uns herab. „Niemand richtet über mich, niemand spricht Recht über Thurske Nellgardson. Seht wie Eure Stadt brennt und mit ihr meine Rache.“ Die Flammen hatten ihn erreicht, schon stand seine Kleidung in Flammen. Mit einem irren Lachen wandte er sich von uns ab und sprang hinab in den Merek. Ich habe heute noch dieses Lachen in den Ohren. Und bis heute ist keiner von uns sicher, ob es Thurskes Lachen war. Nicht wenige meiner Gefährten meinen, dass dieses Lachen nicht von dieser Welt stammte. Aber wir wollen es auch nicht genau wissen, schließlich gibt es in der verfluchten Feste Geisterwesen.“

- Asan Klippentrozer, *Rekker aus Ardahn berichtet*

An dieser Stelle endet der Bericht über die Geschehnisse aus Muryt. Als Jurga wieder vor der Stadt eintraf, konnte sie das ganze Bild der Zerstörung sehen. Ein Großteil der Stadt

ist dem Feuer zum Opfer gefallen. Einige Gebäude sind bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Jurga versprach schnelle Hilfe und tatsächlich kamen schon bald etliche Handwerker aus Thorwal die mit dem Wiederaufbau begannen. Jeder Familie bekam das Thurgold für ihre Gefallenen. Die Friedlosen konnten nicht in ihre Gerichtsbarkeit übergeben werden. Zu groß war der Zorn der Muryter und der Njurungarder, es gab keine Gnade für die Mordbrenner von Muryt.

Die getöteten Kinder und die anderen Gefallenen wurden mit einer großen Zeremonie auf ihre letzte Reise in den Hjalldingolf geschickt. Die alte Zwingfeste, Zeichen der Unterdrückung und Fremdherrschaft in Muryt sollte in den nächsten Wochen geschleift werden. Die Leiche von Thurske Nellgardson indes, ist bis auf den heutigen Tag nicht gefunden...

(sh / am / fm / jak)

Vor Yoledamm

MEER DER SIEBEN WINDE. Marada Gerasdottir stand im Bug ihres Drakkars, der *Walbiß*, und hing ihren Gedanken nach. Der Wind spielte mit ihren Haaren und wehte sie ihr immer wieder ins Gesicht; geistesabwesend strich sie die Strähnen unablässig zurück. Seit sie vor den Olportsteinen gemeinsam mit der obersten Hetfrau gekämpft hatte, nagte tiefe Abneigung gegen sie in ihrem Herzen - mehr noch als nach der nur knapp verlorenen Wahl. Lieber wäre sie von dem Hünen in Stücke gehauen worden, als von Jurga gerettet zu werden. Doch das Schicksal wollte es anders. Seitdem wurde sie von einigen ihrer Leute bespöttelt, solange zumindest bis sie klar gemacht hatte, dass sie keineswegs der obersten Hetfrau unterlegen sei.

Diese Klarstellung hatte ein Mann aus ihrer Ottajasko nicht überlebt, doch seitdem war Ruhe. Wenn sie zurück waren, würde sie mit einigen ein ernstes Wörtchen reden müssen. Zum Glück gab es aber auch andere, auf die sich Marada blind verlassen konnte. Ivar Hermson, aber auch Hjura und Gerskir, sowie ein paar andere.

Die Idee nach Nostria zu fahren um zu beweisen, dass sie sich keineswegs dem Willen Jurgas beuge, die immerhin nach dem Kendrar-Feldzug keine weitere gewalttätigen Aktionen in dem Land der Salzarele wünschte, war gut. Dadurch würden die Spötter verstummen. Noch besser aber war, dass sie so nicht nur ihre Schmach loswurde, sondern der ganzen Welt gleich noch zeigen konnte, aus welch hartem und unnachgiebigen Holz die wahren Thorwaler geschnitzt waren, diejenigen aus dem Norda des Landes, die sich keineswegs von der verweichlichen

ten Jurga befehlen lassen würden, sondern ihren eigenen Kopf haben.

Dass jedoch auch der sogenannte „Goldghul“ mit seiner Otta mitfuhr, passte ihr hingegen überhaupt nicht. Er war nicht einzuschätzen und hätte nicht mal Skrupel Swafnir selbst zu verhöhnen. Auch akzeptierte er nicht ihre Befehlshoheit bei dieser Fahrt, im Gegensatz zu allen anderen die mitfuhren. Er hatte sich ihr in Höhe von Kord einfach angeschlossen - woher er wohl von ihrem Strandhögg wußte?

Welchen Ort sie in Nostria besuchen würden, war ihr ziemlich gleichgültig. Es war nur wichtig, den Hjalldingern zu zeigen, dass sie ihren eigenen Kopf hatte und ihn durchzusetzen wusste. Immerhin konnte sie sich sicher sein, bei ihrer Rückkehr auf breite Zustimmung zu stoßen, nicht nur unter ihren Landsleuten im Norda, auch viele Thorwaler im Sijdan waren mit der Entscheidung Jurgas, Nostria in Ruhe zu lassen, nicht einverstanden. Sie wollte den Schreckensruf „Die Thorwaler kommen!“ wieder in aller Munde wissen, wenn sie und ihresgleichen vor den Küsten kreuzten. Daher würde der Ort, an dem das Schicksal sie lenkte, komplett niedergemacht. Kein Kind, kein Greis nicht einmal die Diener der fremden Götter würden verschont werden.

Nach und nach schälte sich ein felsiger Küstenstreifen aus dem Morgennebel hervor. Ein langsam erwachendes Dorf war auszumachen, wie auch ein Kloster des Rabengottes.

Marada lächelte schief. Nun würden die Nostrier merken, dass sie keineswegs sicher waren, nur weil Jurga keine weitere Expansion wollte. „Macht euch bereit“, rief Marada den anderen Hetleuten zu „Wir greifen an!“

(jak)

Strandhögg in Nostria

YOLEDAMM. Röchelnd brach der Mönch in die Knie, seine Hände umklammerten

verzweifelt den Schaft des Speeres der ihm in der Brust steckte. Er hörte die heranrennenden und brüllenden Thorwaler schon nicht mehr, stattdessen vernahm er ein Rausch in den Ohren – ein Rauschen wie von gewaltigen Schwingen. Im Augenblick des Todes zierte ein Lächeln sein Gesicht und seine Lippen formten tonlos den Namen Golgari.

Mit einem Ruck riss Hjura dem Toten ihren Speer aus der Brust und hetzte weiter. Die Schreckensstarre wich von den anderen Mönchen, die nun ihre Roben rafften und ins Kloster eilten. Nur einer von ihnen, ein wagemutiger, weißbärtiger Greis hob sein silbernes Boronsrad-Amulett und schritt den auf ihn zuhetzenden Thorwalern entgegen. Seine Lippen formten Verwünschungen und Boronsflüche, doch noch ehe er sie vollenden konnte schlug der Hüne Ivar Hermson dem Greis mit einem einzigen Hieb seiner Axt die obere Schädeldecke weg. Die Hälfte seiner Hirnmasse spritzte fort und verteilte sich in groben klebrigen Klumpen auf dem Rasen.

Eine blonde Kämpferin sprang einem der fliehenden Mönche in den Rücken und malträtierte diesen mit einer Unzahl an Hieben. In ihren Fäusten hielt sie kleine Eisendorne, so dass schon nach nur kurzer Zeit der Rücken des Mönchs eine blutig-breiige Masse war.

Die Thorwaler setzten mit einem Sprung über die niedrige Klostermauer und verteilten sich in dem Gelände. Schmerzens- und Todesschreie die aus den Gebäuden drangen, waren die Folge. Aus einem der Fenster loderte schon eine Flammensäule. Während noch andere Mönche gejagt wurden, schleppten bereits einige Thorwaler Beutegut zu den Schiffen.

Widerstand gab es nicht. Fast wäre Marada Gerasdottir schon enttäuscht gewesen, denn bisher lief alles zu leicht, doch da stellte sich ihr ein großgewachsener Kerl

in den Weg, zwar auch mit der Boronskutte bekleidet, doch mit einem Schwert in der Hand. Er wusste es auch gut zu führen, denn auf seinem Weg zu Marada, die er als die Anführerin erkannte, hieb er sich den Weg frei und hinterließ so manch schwerwiegende Blessur an den Thorwalern.

Marada ließ ihr Breitschwert sinken und zog ihre Orknase. Schon stürmte der Kleriker auf sie ein, ungestüm und wild, von seinem Zorn beherrscht. Er trieb seine Geg-

nerin einige Schritt zurück – oder ließ sie



sich zurücktreiben? Nun stand sie schon mit dem Rücken zum niedrigen Mauerchen – spielte sie mit ihm? Ihr Gesicht zeigte Verzweiflung, das ihres Gegners Hochmut und Siegesgewissheit. Sie ging in die Knie und ihr Rücken bog sich nach hinten durch, während sie die Schläge ihres Gegenübers abwehrte. Schon musste sie sich zusätzlich mit der anderen Hand abstützen. Ein unglaubliches Lachen entrang sich der Kehle des Priors, als er Marada verletzte, doch da schnellte ihr Fuß vor und hebelte das Standbein des Geweihten aus. Er kam ins Straucheln, doch fiel er erst, als ihm Marada ihre Axt in seinen Bauch trieb. Breit-

beinig baute sie sich über ihm auf, hob nun wieder ihr Schwert und trieb es durch

seinen vor Entsetzen weit aufgerissenen Mund bis ins Erdreich hinein.

Die Hetfrau schaute sich um. Das Kloster brannte lichterloh, ein Nebengebäude fiel schon ein. Im Hauptgebäude stellten sie eine junge Frau – fast ein Mädchen noch – wie sie eine Geheimtür schloss und so einem Novizen zur Flucht verhalf. Sie weigerte sich standhaft den verborgenen Mechanismus zu betätigen um die Türe zu öffnen, was zur Folge hatte, dass Marada ihr ohne viel Aufhebens zu machen, das Haupt vom Rumpfe trennte. Zum Erstaunen vieler ihrer Begleiter zog es sie danach ins Scriptorium.

Der in Thorwal so genannte „Goldghoul“ schickte sich indes an, die Gräber der Geweihten zu plündern. Als Marada mit einem Stapel Pergamentrollen unter dem Arm, das Scriptorium verließ und sah wie er Skelette achtlos beiseite warf und die Grabbeigaben plünderte, wurde ihr sein Verhalten aber doch zu viel. Sie stellte sich zwischen ihm und seinem Ziel, und provozierte so einen Kampf unter ihresgleichen, denn sowohl dessen Getreue, wie auch Maradas Hjörnen-Ottajasko hoben ihre Waffen, bereit aufeinander einzuschlagen.

Nachdem die Hetfrau das gefährliche Funkeln in des „Goldghoulen“ Augen sah, ein Funkeln das auf dessen Wahn hinwies, gab sie nach, machte aber deutlich dass er auf eigene Faust handele und sie es nicht guthieß.

Auf dem Boronsanger erblickte die Hetfrau eine schwarze Basaltplatte mit einer Vielzahl an Namen darauf eingemeißelt. Es dauerte nicht lange und dann hatte auch sie sich in der thorwalschen Runenschrift dort für alle Zeiten verewigt und Gefolgsleute von ihr setzen noch einen Zusatz darunter: „Marada, die Tochter Geras, Het-frau der Hjörnen brachte ihrem Volk Ruhm und Ehre.“

Daraufhin machten sie und ihre Getreu-

Thorwal-Standardarte



en Jagd auf entflohenen Mönche, von denen diejenigen, die Widerstand leisteten, lebend zur Küste geschleift wurden. Zur Abschreckung anderer wurden sie dort gepfählt. Alle anderen Mönche wurden auf die Schnelle niedergestochen.

Im Dorf hatte Thorn Beornsson, der als Dritter mitgesegelt war, und seine Leute schon ganze Arbeit geleistet. Die Überlebenden wurden zusammengetrieben – in einem Rund mussten sie kniend im Schlamm verharren, während die blutrünstige Meute Thorwaler rings um sie stand. Jeder Dörfler, der Widerstand geleistet oder sich seiner Gefangennahme widersetzt hatte, wurde niedergemacht. Diejenigen, die verschont wurden, mussten ihre Schafe und Rinder, wie auch all ihre Habe auf die Ottas bringen, danach diejenigen Hütten in Brand stecken, an die bisher noch kein Feuer gelegt wurde.

Einige junge Frauen und Männer wurden von den Nordleuten ausgewählt und verschleppt, von den übrigen verlor jeder Zweite eines seiner Glieder – gleich ob Kind oder Greis, Mann oder Frau. Viele verbluteten, die Überlebenden würden ihr künftiges Leben als Krüppel verbringen die versorgt werden mussten.

Nun schien es plötzlich, als dass die Thorwaler ihre Lust am Töten verloren. Sie packten ihre Beute, die sie noch nicht verstaute hatten und gingen zu ihren Schiffen.

Die meisten Getöteten hingegen wurden enthauptet, die Köpfe auf Pfähle gespießt und an der Küste zwischen den Gepfählten aufgestellt. Dies war ein letzter Gruß der Thorwaler, denn daraufhin legten sie ab und verschwanden im Nebel. Unter ihnen gab es nicht ein einziges Opfer zu beklagen, nur wenige Blessuren, vorwiegend von dem kämpfenden Prior ver-

ursacht.

Einzig der „Goldghoul“ und seine Gesellen hatte gelitten: Nachdem er die Gräber der Geweihten aufbrach, schälten sich aus dem Nebel Gestalten, schrecklich anzuschauen, durch ihre halbverwesten Gesichter und durchscheinenden Körper. Der „Goldghoul“ wich schreckensbleich zurück, nicht jedoch ohne auf die Grabesbeute zu verzichten. Nun stießen Krähen hinab und hackten einer Thorwalerin die Augen blutig. Aus einem Grab schälte sich eine Knochenhand und packte den Knöchel eines weiteren Thorwalers. Dieser stolperte und brach sich das Genick. Oder war die Knochenhand vielleicht doch nur eine Wurzel der mächtigen Boronsweide, die hier stand?

Noch vor Marada und Thorn stach der „Goldghoul“ panikerfüllt in See. Seitdem wurde er nimmer mehr gesehen. (jak)

Meisterinformation

Blaue Keuche auf Thorwaler Boden? Ein Blick aus der Sicht nordwärts des Ingvals.

Viel Sorge bereiteten in den letzten Monden die Nachrichten um die tödliche Seuche in nostrischen Landen bei ihren nördlichen Nachbarn. Nur zu gut hat man noch die Sagas in Erinnerung, die von Tod und schlimmer Not künden, welche vor wenigen Jahrhunderten das Land Thorwal überfluteten. Lange hatte es gedauert, bis sich die Bevölkerung von diesen schweren Schlägen erholte. Dementsprechend heftig waren die vielfältigen Reaktionen auf Flüchtlinge aus angeblich verseuchtem Gebiet, wie die Berichte in der letzten BELEMAN-Ausgabe gezeigt haben. Dass sie in vielen Fällen auch überzogen waren, würde den Nordleuten nie in den Sinn kommen, doch sind sie oftmals einfach der Propaganda Nostrias aufgesessen, das mit einer bewussten Überzeichnung der Lage

nach Norden hin vor allem das Ziel verfolgte, das verschreckte Thorwal für die nächste Zeit von Übergriffen auf Nostrisches Gebiet abzuhalten.

Der Erfolg dieser Bemühungen ist jedoch eher zweifelhaft, denn gerade die Nostria freundlich gesinnten Teile Thorwals entlang der gemeinsamen Grenze haben sich aufgrund der Seuchen-Propaganda gegenüber Nostria zur Zeit wieder deutlich verschlossen, während anders gesinnte Thorwaler die Gunst der Stunde nutzten, um das geschwächte Nostria anzugreifen, wie der Überfall auf das Kloster Yoledamm jüngst zeigte.

Ironischerweise ist auch der Kendrärer Travia-Priester Vater Travianus kein Opfer der nostrischen Seuche geworden, sondern hat sich seine schwere Erkältung während der Schiffsreise auf dem offenen Drakkar durch das winterliche Meer

der Sieben Winde zugezogen, was jedoch in der allgemeinen Seuchenhysterie niemand erkannt hat.

Zum Glück für Nostria steht nicht zu erwarten, dass jemand die Thorwaler über die wahren Hintergründe aufklären wird, dem sie auch genügend Glauben schenken würden. Die wahren Gewinner dieses Winters sind Eldgrimm der Weise für seine großzügige Geste gegenüber Nostria und vor allem Vater Travianus, der sich mit seinem mutigen und selbstlosen Handeln den Respekt vieler Südthorwaler aber auch Nostrier verdient hat.

Aufgrund seines Einflusses auf die Nordleute wird er in Zukunft sicherlich öfters von nostrischer Seite kontaktiert werden, wenn es um Belange auf Kendrärer Boden geht.

(vr)



Das Interview: Peter Diehn

Beleman: Hallo Peter, vielen Dank, dass du dich für dieses Interview bereit erklärt hast.

Peter Diehn: Das mache ich gerne.

Bevor es losgeht, möchte ich aber erst einmal noch viele Grüße an die Macher und Leser des BELEMAN loswerden und zu der gelungenen Erstausgabe¹ gratulieren! Weiter so!

Beleman: Danke. Wir werden uns bemühen.

Auch wenn es kein neuer Einstieg ist: Uns würde erst einmal interessieren, wie dein *DSA-Lebenslauf* aussieht. Wie hast du den Sprung in die DSA-Redaktion geschafft?

Peter: Das ist insgesamt ein naturgemäß recht vielschichtiges Thema, das auch einer etwas weiter reichenden Antwort bedarf. Meinen *aventurischen Erstkontakt* hatte ich 1986. Das Prinzip des Rollenspiels kannte ich da bereits, und DSA als Name war mir ebenfalls schon bekannt – die Cover der damaligen Boxen und Abenteuer, abgedruckt in Spielzeugkatalogen, faszinierten mich so sehr, dass ich mich noch heute daran erinnere. In jenem Jahr entdeckte ich dann auch die damalige Basis-Box bei einem Freund, und alles nahm seinen weiteren Lauf... (Demnächst wird es übrigens ein Taschenbuch zum Thema *20 Jahre DSA* geben, in dem einige Redaktionsmitglieder ausführlich von ihrem jeweiligen Einstieg erzählen – und auch sonst viel aus dem Nähkästchen plaudern.²) Anfangs verlief es nach dem für Rollenspiel-Neulinge üblichen Schema: Dungeons plündern, Monster metzeln, Schätze und Abenteurpunkte sammeln. Richtiges Rollenspiel wurde daraus erst nach und nach. Es dauerte aber nicht lange, da gestalteten wir bereits ganze *aventurische* Regionen aus, betätigten uns also deutlich kreativer als viele andere, noch ehe die ersten Regionalmodule publiziert wurden.

Ab 1995 beteiligte ich mich am Lehenenspiel und mehreren anderen Briefspielen, schrieb Beiträge für Fanzines und andere fanische Arbeiten. Mein bekanntestes Werk jener Zeit ist sicherlich die monströse Sammlung der *aventurischen Zauberbücher*, *Die Magische Bibliothek*, die der THORWAL STANDARD schließlich auf seiner CD veröffentlichte (obgleich damals wie heute unvollendet, da ich sie nie abgeschlossen, sondern immer nur daran weitergearbeitet habe). Das Werk ist heute beliebt wie eh und je, wie die momentanen Aktualisierungsarbeiten zahlreicher Fans auf www.dsa4.de zeigen, und bereitete Jahre später auch den Boden für das Kapitel im COMPENDIUM SALAMANDRIS und das Heft *Die Magische Bibliothek* in ZAUBEREI UND HEXENWERK.

In jener Zeit hatte ich auch zunehmenden Kontakt mit DSA-Autoren und Redakteuren, vor allem Stefan Küppers und Hadmar von Wieser. Anton Weste und ich haben schon damals häufig zusammengearbeitet und uns gegenseitig ergänzt. Die Brainstorming-Runden von damals sind mir heute noch in guter Erinnerung. Durch inhaltliche Lektorate konnte ich mich unter anderem in die letzten

Abenteuer der Gezeichneten-Kampagne einbringen, und schließlich durfte ich am AVENTURISCHEN ALMANACH mitschreiben und rutschte immer tiefer in die Arbeit am offiziellen DSA hinein. Mit *Asseln im Gemäuer* gab es meine erste Abenteuerpublikation in der Anthologie DER PREIS DER MACHT, für die ich zusammen mit Gregor Rot die Redaktion inne hatte. Nach ZAUBEREI & HEXENWERK war ich dann einfach in der Redaktion dabei... Als wichtigste Publikationen folgten seitdem noch STÄBE, RINGE, DSCHINNENLAMPEN gemeinsam mit Anton Weste und kürzlich DRACHENODEM; Planungen für künftige Publikationen laufen.

Ich bekam also keinen plötzlichen Ritterschlag aus dem Nichts und war dann DSA-Redakteur. Das passiert nicht „einfach so“, sondern ist, wie man an meinem Beispiel sieht, ein Prozess, der sich über einen längeren Zeitraum hinzieht. Unabdingbar sind da auch gute Kenntnisse von DSA und Aventurien, Verständnis für gesamt-*aventurische* Zusammenhänge (wozu auch der Blick über den provinziellen Tellerrand gehört), guter schriftlicher Stil, aktive Beteiligung an der Ausgestaltung des Spiels (und dies meint nicht nur das Schreiben von Texten, sondern auch Unterstützungs- und Zuträgerarbeiten in Diskussionen und Brainstorming-Runden hinter den Kulissen) und – ganz wichtig – Team- und Kompromissfähigkeit.

Beleman: Aus der Art deiner bisherigen Veröffentlichungen kann man schließen, dass dir die Magie sehr am Herzen liegt. Was fasziniert dich an dem Thema?

Peter: „Magie“ ist ja ein recht weitläufiger Begriff in DSA und schließt auch solche Dinge ein wie Zauberbücher, Alchimie oder das Gildenwesen der Magier, ist zudem verknüpft mit Mythologie und Kosmologie – man muss sich nur mal den Inhalt von ZAUBEREI & HEXENWERK, oder der Vorgängerbox GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE vor Augen halten. Ein ziemlich großes Feld also, auf dem eigentlich alle fündig werden können.

Was es genau ist, das mich an dem Thema fasziniert, vermag ich nicht zu sagen. Vielleicht, weil es etwas ist, das es in unserer realen Welt nicht gibt, echte Fantasy also. Vielleicht ist es auch die Vielschichtigkeit. Und sicherlich ein Grund ist auch, dass ich von der damaligen Box GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE hellauf begeistert war und vor allem mit ihr (die Auslöser waren genauer gesagt die Zhayad- und Nanduria-Zeichen; danke, Ralf!) tiefer ins offizielle DSA rutschte.

Ein besonderes Steckpferd im großen Komplex der Magie ist für mich die Alchimie, mit der ich mich auch irdisch recht intensiv beschäftigt habe – allerdings nur theoretisch, und auch die Rezeptur für den Roten Leu habe ich noch nicht entschlüsselt... (lacht)

¹ Das Interview wurde bereits letztes Jahr kurz nach Erscheinen der Beleman-Ausgabe 1 geführt.

² Inzwischen erschienen unter dem Titel MAGISCHE ZEITEN.



Beleman: Wenn du zur Box GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE ein weiteres Vorwort für die *Mysteria Arkana* über das Wesen der aventurischen Magie hättest schreiben können, was wäre dir da wichtig gewesen?

Peter: Puh, das ist schwierig zu beantworten; Vorworte zähle ich für mich zu den schwierigsten Dingen beim Schreiben. Und glücklicherweise musste ich mir für die *Mysteria Arkana* keine Gedanken dazu machen.

Ich kann jedes der drei Vorworte vertreten, keines von ihnen nimmt eine radikale Einstellung ein, ein jedes hat seine Berechtigung und sollte bedacht werden – und in ihnen wird eigentlich alles Wichtige gesagt, so dass es da eher nichts hinzuzufügen gibt.

Denkbar und aventurisch passend wäre vielleicht ein Motto „Weniger ist mehr“ gewesen, eingehend auf die Rolle der Magie im aventurischen Alltag, ihre Häufigkeit, gesellschaftlichen Auswirkungen.

Beleman: Gibt es noch andere Themen, die dich ähnlich stark interessieren?

Peter: Eine ganze Menge sogar! Nahezu jedes Thema, zu dem ich etwas schreiben oder an dem ich sonstwie arbeite, interessiert mich in jener Zeit sehr, selbst wenn es ansonsten nicht so mein Ding ist. Neben Magie und Alchimie sind es vor allem Kosmologie und Mythologie sowie natürlich Drachen, mit denen ich mich ebenfalls auch irdisch sehr stark beschäftige (die Literatur- und Filmempfehlungen in der Anthologie kommen nicht von ungefähr). Während der Arbeit an DRACHENODEM habe ich auch sehr viel Gefallen am Windhag gefunden, wie ich gestehen muss.

Daneben sind es auch viele Kleinigkeiten, die mich reizen: Trollzacker Barbaren und Waldschrate, die echsischen und vielbeinigen Rassen und überhaupt alle etwas ungewöhnlicheren Kreaturen, die Warunkei und allerlei Untote sowie ganz allgemein klassischer Horror, alte Kulte und mysteriöse Gemeinschaften und vieles andere mehr – immer mal mehr, mal weniger, ständig variierend.

Beleman: Kommen wir zu dem von dir eben erwähnten Sammelband DRACHENODEM. Wie entstand die Idee, eine Anthologie zum Thema Drachen zu veröffentlichen?

Peter: Der Grundgedanke war da relativ simpel: Drachen gehören zu den faszinierendsten Geschöpfen der Fantasy, sie sind in DSA unübersehbar präsent. Dennoch gibt es kaum Publikationen, die sich intensiver mit ihnen beschäftigen, und noch weniger Abenteuer, die sie in den Mittelpunkt rücken. Das wollte ich ändern.

Anstelle eines einzelnen Abenteuers um den Wurm vom Windhag, mit dem sich bei weitem nicht die ganze Palette möglicher Drachenbegegnungen abdecken ließe (selbst der ganze Band mit all seinen verschiedenen Abenteuern und dem dracologischen Anhang scheitert zwangsläufig an einem solchen Anspruch), boten sich mehrere Abenteuer einfach an – zumal ein Plot wie jener um den Windhager Wurm nicht unbedingt der aventurische Regelfall ist.

Obgleich der organisatorische Aufwand für eine Anthologie gegenüber einem Einzelabenteuer ungleich gewaltiger ist, bleibt an

den einzelnen Autoren relativ wenig Arbeit hängen, was manches auch wieder einfacher macht – zumal mehrere Abenteuer leichter auch verschiedene Geschmäcker zufrieden stellen können. Auch das sprach für eine Anthologie.

Beleman: Und wie kam es dazu, dass du die Redaktion für diesen Band übernommen hast?

Peter: Wie oben erwähnt, habe ich ein Faible für Drachen. Es kam nicht nur die Idee von mir (bereits vor fast vier Jahren übrigens, woran man sieht, wieviel Vorlaufzeit manche Projekte haben können), ich leistete auch die nötigen Vorarbeiten mit der Erstellung des Konzeptes. Insofern war es fast zwangsläufig, dass ich als Dracologe der Redaktion auch die Bandredaktion übernommen habe.

Beleman: Wie hat man sich deine Arbeit als Redakteur bei dieser Anthologie vorzustellen?

Peter: Zusammengefasst in einem Wort: Stressig! Es ist schon ein großer Unterschied, ob man als einfacher Autor ein eigenes Abenteuer zum Gesamtband beiträgt, oder ob man als Redakteur zusätzlich auch noch alle Arbeiten koordinieren und den Gesamtüberblick wahren muss. Während man als Autor auf schon vorhandene Ideen und ein Gesamtkonzept zurückgreifen und darauf aufbauen kann, sich also „in ein gemachtes Bett legen kann“ (wenngleich dieser Spruch der zweifellos investierten Mühe der Autoren nicht gerecht wird), beginnt die Redaktion auch bereits einige Zeit vorher.

Die Grundidee stand eigentlich von Anfang an (siehe oben): mehrere Abenteuer um Drachen, darunter auch ein größer angelegtes Drachenhatz-Abenteuer, wie es *Der Wurm vom Windhag* wurde. Das Konzept kam gut an, aber da wir gerade auch an DER PREIS DER MACHT zu arbeiten begannen und das neue DSA4-Regelwerk anstand, verschoben wir alles erst einmal. Ich behielt das Konzept in Erinnerung, verfeinerte es ständig und sammelte auch die ersten Interessierten, ehe *Drachen!* (so der Arbeitstitel) dann wieder in die Veröffentlichungsplanung aufgenommen wurde. Anfang 2003 begann ich mit den Vorarbeiten für den Windhager Wurm und verfasste den ersten Artikel für den AVENTURISCHEN BOTEN in seiner Jubiläumsausgabe 100, und dann gingen die Planungen für den ganzen Band rasch voran.

Manche der Autoren hatte ich bereits vor den Detailplanungen gewonnen, ebenso wie manche der groben Ideen, Drachen und Regionen schon umrissen und geplant waren, so dass Dopplungen bereits im Vorfeld vermieden werden konnten, was die Arbeit durchaus erleichterte. Natürlich müssen die verschiedenen Plots dennoch aufeinander abgestimmt werden, und auch die Thematik der gesamten Anthologie musste ständig im Auge behalten und daran erinnert werden.

Termine und Textlängen müssen vorgegeben werden, über ihre Einhaltung gewacht. Obwohl jeweils großzügige Reserven eingeplant wurden, wurde es am Ende doch recht eng – sowohl vom Platz als auch dem Termindruck. Dennoch: Mein ehrgeiziges Ziel, immer ausführlicher werdende Abenteuerabhandlungen hier im Drachenband auf das Wesentliche zu konzentrieren, ließ sich immerhin teil-



weise erfüllen; mit Ausnahme des *Wurms vom Windhag*, der von vornherein ausführlicher geplant wurde, sind die Abenteuer kompakter ausgefallen, als es bislang bei Anthologie-Beiträgen üblich war.

Da man den Autoren bei ihrer Arbeit für gewöhnlich nicht über die Schulter sehen kann, muss man immer wieder den momentanen Stand nachfragen, Kontakt halten, sanften Druck ausüben und Vertrauen darauf haben, nicht im Stich gelassen zu werden, zugleich aber auch Alternativen gegenüber offen zu sein, falls etwas dazwischenkommt. So hatte einer der eingeplanten Autoren kurz vor Abgabe einen irreparablen Hardwareschaden nebst Komplettverlust aller Daten und wegen einer Diplomarbeit nicht mehr die Zeit, nochmal von vorne zu beginnen, so dass ich schnell einen Nachrücker finden musste, der bereit war, ein thematisch ähnliches Abenteuer zu schreiben. Glücklicherweise ist für DRACHENODEM alles gut gegangen.

Beleman: Was ist für dich das Besondere an dem Sammelband? Gibt es etwas, auf das du besonders stolz bist?

Peter: Es gibt viele besondere Dinge an DRACHENODEM. Unter anderem, dass die Anthologie der erste Abenteuerband im Hardcover-Format ist (vom Sammler RÜCKKEHR DER FINSTERNIS mal abgesehen, bei dem es sich aber ja um eine Neuauflage moderner Klassiker handelt), dazu der bis dato umfangreichste Abenteuerband (wiederum abgesehen von diversen Klassiker-Sammlungen). Das ist natürlich erst einmal ein hoher Anspruch, auch in Anbetracht des Themas, dem auch der Inhalt gerecht werden musste – und ich denke, das hat wunderbar geklappt. Das Team hat wirklich tolle Arbeit geleistet, alte Haudegen wie Lena Falkenhagen arbeiteten dabei ebenso mit wie Neulinge wie Elias Moussa. Insofern ist es auch das Autorenteam, auf das ich stolz bin, und ohne das dieser Band nicht möglich geworden wäre. Als Highlight des Bandes empfinde ich persönlich allerdings den Anhang *Karfunkelsplitter*, zahlreiche aventurische Zitate mit vielen Spekulationen über die Drachen des Schwarzen Auges, aber auch fundierte Informationen, vergleichbar dem Kapitel *Vom Werden der Welt* in GÖTTER, MAGIER UND GEWEIHTE. Eine unabdingbare Grundlage für alle, die sich näher mit den Heißschuppigen Deres beschäftigen wollen.

Beleman: Nun zu deinem Abenteuer *Der Wurm vom Windhag*. War es von Anfang an geplant, es im verhältnismäßig wenig beschriebenen Windhag anzusiedeln?

Peter: Zu Beginn der frühesten Planungen vor fast vier Jahren noch nicht.

Als klassisches Drachentöter-Abenteuer, also grob mittelalterlich und mitteleuropäisch, gab es nicht viele Regionen zur Auswahl,

zumal ich ein Gebirge haben wollte. Tobrien schied durch seinen borbaradianischen Status aus, ebenso Weiden, da die Schwarze Sichel ebenfalls mehr oder weniger umkämpftes Gebiet und in andere Planungen eingebunden ist. In erster Linie blieben hier Greifenfurt mit dem Finsterkamm, Garetien mit dem Raschtulswall sowie Windhag.

Ursprünglich hatte ich mit Greifenfurt geplant, doch der sich später abzeichnende Orkenplot hätte das Drachenabenteuer womöglich stark beeinflusst, so dass ich mich anderweitig umsah – schließlich sollte sich das Abenteuer um einen Drachen drehen, nicht orkische Gefahren. Dass es dann der Windhag war, für den ich mich entschied, und nicht der Raschtulswall, liegt wohl daran, dass ersterer ein wenig besser zu meinen Ideen passte.

Im Nachhinein hat sich der Windhag als echter Glücksfall herausgestellt, da sich bestehende Ideen um die Region sehr gut mit den meinen verknüpfen ließen. Wer das Abenteuer aufmerksam studiert und auch sonst die Augen offen hält, erahnt vielleicht ein paar dieser Ideen.

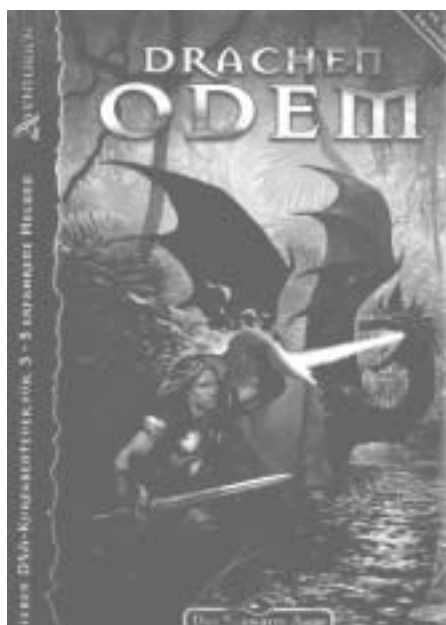
Beleman: Vielleicht kannst du uns einmal erzählen, wie du an das Schreiben dieses Abenteuers herangegangen bist? Was war die ursprüngliche Idee und wie ging es von da an weiter?

Peter: Die ursprüngliche Idee entspricht durchaus dem vereinfachten Plot: Ein Drache sucht eine Region heim, brennt Dörfer nieder, futtert Jungfrauen und wird nach einer Drachenhatz schließlich von Helden bezwungen. Der Hintergrundgedanke hierbei war, dass es bislang praktisch kein angemessenes Drachenhatz-Abenteuer gab, sondern nur unausgearbeitete Zwischen- und Endgegner ohne Format, und ich dem Abhilfe leisten wollte.

Verfeinert wurde das Konzept erst, nachdem der Windhag als Schauplatz feststand. In dieser Phase kamen die Überquerung des Schattengrundpasses, die Begegnung mit Greifax, das seltsame Geheimnis der Suche des Drachen nach Waffen und Rüstzeug und andere Dinge hinzu.

Beleman: Auch wenn es wenig Offizielles zu Windhag gibt, finden sich doch unglaublich viele Details aus z.T. sehr alten Quellen in deinem Abenteuer wieder. Wie behältst du bei der Vielzahl von Publikationen von DSA da eigentlich noch den Überblick?

Peter: Für Details habe ich ein relativ gutes Gedächtnis, und ein noch besseres für Quellen; häufig brauche ich zu einem Stichwort nur kurz zu überlegen, in mein DSA-Regal zu greifen und kurz zu blättern, und schon habe ich die Stelle gefunden. Anhand „gedanklicher Querverweise“ hangle ich mich dann oft durch weitere DSA-Publikationen, bis alle Fragen geklärt sind. Wobei das jetzt einfacher klingt, als es tatsächlich ist: Auf diese Art von Recherche ver-



wende ich sicherlich ebenso viel Zeit wie für die eigentliche Schreibarbeit. Im Resultat lohnt es sich meiner Meinung nach aber, sonst gäbe es all diese Details nicht im Abenteuer.

Dazu kommt der Vorteil Verbindungen: Mittels Mails an die richtigen Leute werden viele aufkommende Fragen rasch beantwortet und man bekommt dabei auch noch zahlreiche Ideen und Vorschläge dazu. Für das Abenteuer waren mir insbesondere die Briefspieler des Windhag eine echte Unterstützung, da sie mir nicht nur bei der Recherche eine unbezahlbare Hilfe waren, sondern mir auch ihre Ideen zur Region zur Verfügung stellten und dabei stets zu Anpassungen und Kompromissen bereit waren, damit sich am Ende alles zu einem großen Ganzen fügt.

Beleman: Es ist ungewöhnlich, dass ein Abenteuer über eine solche lange Zeit im AVENTURISCHEN BOTEN vorbereitet wird, wie du es für *Der Wurm von Windhag* getan hast. Was waren die Gründe dafür?

Peter: Schon in Anbetracht des knappen Platzes wollte ich ein paar Dinge vorbereiten und auslagern. Vor allem aber wäre es unangemessen gewesen, einen Riesenlindwurm nur sehr knapp einzuführen und für ein Abenteuer quasi aus dem Hut zu zaubern – und ihn dann auch gleich zu erschlagen. Der Drachenterror im Windhag, die Furcht der Bewohner, Menschenopfer, alles Dinge, die es notwendig machten, die Ereignisse bereits lange vor dem Abenteuer einzuleiten. Die Alternative wäre gewesen, einen bereits sesshaften und namhaften Drachen zu verwenden. Doch da gab es keinen, der für den Plot gepasst hätte.

Beleman: Ist dein Abenteuer (oder ein anderes aus DRACHENODEM) mit der geheimnisvollen Kampagne „The Next Big Thing“ verknüpft?

Peter: Sagen wir mal, dass allerlei Dinge in DRACHENODEM noch von großer Bedeutung sein werden, für „The Next Big Thing“ ebenso wie für andere Planungen ... Manche dieser Details sind offensichtlich, andere gut versteckt, und ein paar sind falsche (oder auch andere) Spuren.

Beleman: Da du ja mittlerweile der Experte für Windhag geworden bist, kannst du uns vielleicht verraten, ob die andere große Kampagne „Das Jahr des Feuers“ irgendetwas für die Markgrafschaft bereit hält?

Peter: Sie wird das Angesicht Deres verändern und auf die eine oder andere Art auch die Lande des BELEMAN betreffen. Auch im Windhag wird sich manches tun, die letzten AVENTURISCHEN BOTEN haben da ja erste Entwicklungen mit sich gebracht (vom Wurm einmal abgesehen).

Beleman: Was gefällt dir grundsätzlich an der Markgrafschaft – und was liegt dir nicht so sehr?

Peter: Die Mythologie des Windhaggebirges sagt mir sehr zu, ebenso die urtümliche, kaum besiedelte Wildnis mit ihren Bewohnern und dem beängstigenden Schattengrundpass. Weniger etwas für mich die Gegend am Großen Fluss selbst – sie gehört jedoch ebenso zur Region wie Schattengrundpass oder Harben. Alles in allem

eine bislang zwar weitgehend unbeachtete, aber dennoch ungemein faszinierende Region Aventuriens, mit sehr viel Potential.

Beleman: Dann fällt dir die folgende kleine Aufgabe wahrscheinlich auch nicht schwer: Könntest du uns in maximal fünf Sätzen ein Abenteuerszenario skizzieren, welches deiner Meinung nach das typische Flair Windhags einfängt?



Peter: Im Auftrag eines havenischen Handelshauses sollen die Helden ein wertvolles Objekt, das bei einem der Piratenüberfälle vor Windhags Küste (siehe AB 105) gestohlen wurde, finden und zurückbringen. Die Piraten, desertierte Matrosen und Seekrieger aus Harben mit einer Bireme, haben ihren Unterschlupf in einer in den Felsen liegenden Bucht, doch das geraubte Objekt wurde von Schmugglern bereits über einen geheimen Pfad durch die Berge gebracht. Die Heldengruppe verfolgt die Spur durch bizarre Tropfsteinhöhlen, seit Jahrtausenden verlassene Zwergentollen und auf einem unterirdischen Fluss entlang, durch enge Schluchten und über felsige Hänge und begegnet dabei Goblins, Grottengrolmen und Harpyien. Nach der Durchquerung des Gebirges gelangen die Helden nach Kyndoch, wo die Schmuggler ihren Unterschlupf haben und ihr Schmuggelgut an Flussschiffer verkaufen, die nicht nach der Herkunft der Ware fragen und sie nach weit aufwärts des Großen Flusses, etwa in Elenvina oder Albenhus, verkaufen. Die Helden heben das Schmugglernest aus und erbeuten auf einem schwankenden Flusskahn schließlich das gesuchte Objekt.

Beleman: Vielen Dank für das Gespräch

Das Interview führte Jan Rodewald

Büchertipps

Titel: Die abenteuerliche Welt der Wikinger
aus der Serie „Wahnsinns Wissen“
Autor: Terry Deary / Salah Nauora
Verlag: Loewe-Verlag
ISBN: 3-7855-4673-4
Preis: 8,90 Euro

Man kennt das: man durchstöbert die Regale einer Buchhandlung nach neuer Fachlektüre zu seinem Lieblingsthema und findet, wenn überhaupt, nur ein paar Standardwerke. Zwischendurch mal ein Buch von einem unbekannten Autoren, welches sich aber schnell als kalter Kaffee erweist. So viele neue Erkenntnisse gewinnt man innerhalb weniger Jahre meistens nicht, dass sie ein neues Buch rechtfertigen würden und so findet man nur Altbekanntes - mehr oder minder gut aufbereitet. Die Bilder sind ehemals meist die Gleichen.

So lenkte ich dieses Mal nach Durchsicht des Lagerverzeichnisses der Buchhandlung meine Schritte in die Abteilung für Kinder-sachbücher und wurde wenigstens dort fündig.

Man sollte natürlich keine hochwissenschaftlichen Fakten in einem Kinderbuch erwarten, aber zumindest einfach und klar aufbe-

reitete Informationen – und die erbringt dieses Buch.

(Und nur dem Kenner der Materie fallen ein-zwei nebensächliche Ungereimtheiten auf, die offenbar durch die Übersetzung aus dem englischen entstanden sind.)

Im handlichen DIN-A5-Format mit knapp 130 Seiten, die auch nicht zu eng beschrieben sind, bietet sich dieses Buch gerade für Einsteiger der Materie an. Der leicht verständlich geschriebene Text lässt sich gut aufnehmen und wird von einer Vielzahl Bilder unterstützt, die eher Comics sind und teilweise einen schon makabren Humor aufweisen. Ich hab's mit einem Grinsen genossen.

Für den Einsteiger, der beim Lesen noch ein wenig Spaß haben will, bietet dieses Buch für den Preis von nicht mal 9 Euro einen angemessenen Gegenwert.

(vr)



Titel: Die Leute von Birka
Autor: Sven Nordquist (Illustrationen)
Mats Wahl (Geschichte)
Björn Ambrosiani (Infoteil)
Verlag: Oettinger
ISBN: 3-7891-5111-4
Preis: 14,90 Euro

Noch ein Buch aus der Kinderabteilung – aber beileibe nicht nur für Kinder.

In ihm wird mit einfach verständlichen Worten die Geschichte von Vigdis erzählt, der Tochter Sigurds, des Bronzegießers aus Birka, welche geraubt und nach Haithabu verschleppt wird – und von ihrem Bruder Holmsten, der aufbricht, seine Schwester zu befreien. Eine einfache, kleine Geschichte – nicht zu vergleichen mit SPECKSEITES OSTSEEFABRT. Aber das Faszinierende an dem Buch sind ja auch die vielen Illustrationen. Gezeichnet wurden sie von Sven Nordquist – ...ja, genau den von PETTERSON UND FINDUS.

Bei den liebevoll gemalten Illustrationen wirken die Menschen manchmal wirklich wie Kinderbuchfiguren, aber zum größten Teil geben sie recht akribisch und im typischen Nordquist-Stil ein sehr stimmiges Wikinger-Bild wieder. Und was die Darstellung der Umgebung betrifft, kann ich mich eines „Wow!!!“ nicht enthalten. Die Bilder der Hafentorte, der Märkte, der Häuser außen und innen... – so kann ich mir gut eine ganze Reihe Orte in Thorwal vorstellen:

die Holzhäuser mit dem Vieh dazwischen und den angrenzenden Gärten, im Hintergrund Drakkar in einem sanft behügelten Fjord – das ist Hjaltingor. Der Hafen mit den vielen stroh- und holzgedeckten Häusern in Stabbauweise, im Hintergrund die Palisade der Ottaskin – das ist Ljasdahl. Das Gedränge auf dem Markt, Händler aus aller Herren Länder – das ist der Sommermarkt von Overthorn.

Die Häuser mit den langen Bänken und dem Feuergraben in der Mitte könnten in ganz Thorwal stehen.

Das Buch hat ein Format von 25x25 cm und umfaßt 100 Seiten, wovon die eigentliche Geschichte knapp 60 Seiten lang ist, daran fügt sich eine umfangreich illustrierte Abhandlung über die Wikinger, ihre Sozialstruktur, ihre Lebensweise, ein Sachregister mit Wort-erklärungen usw. an. Vieles wird anschaulicher erklärt, als man es in den trockenen Texten der Bücher „für Erwachsene“ finden kann. Es hat Spaß gemacht, dieses anschauliche Buch zu lesen, das nicht nur für Kinder gut ist. Nebenbei: es wurde für den deutschen Jugendliteraturpreis nominiert – mit Recht, finde ich.

(vr)



Wer wird fallen?



Januar 2005
Das Jahr des Premier Feuers

Hjalskes Rotbrand

Rüben in ihrer schönsten Form