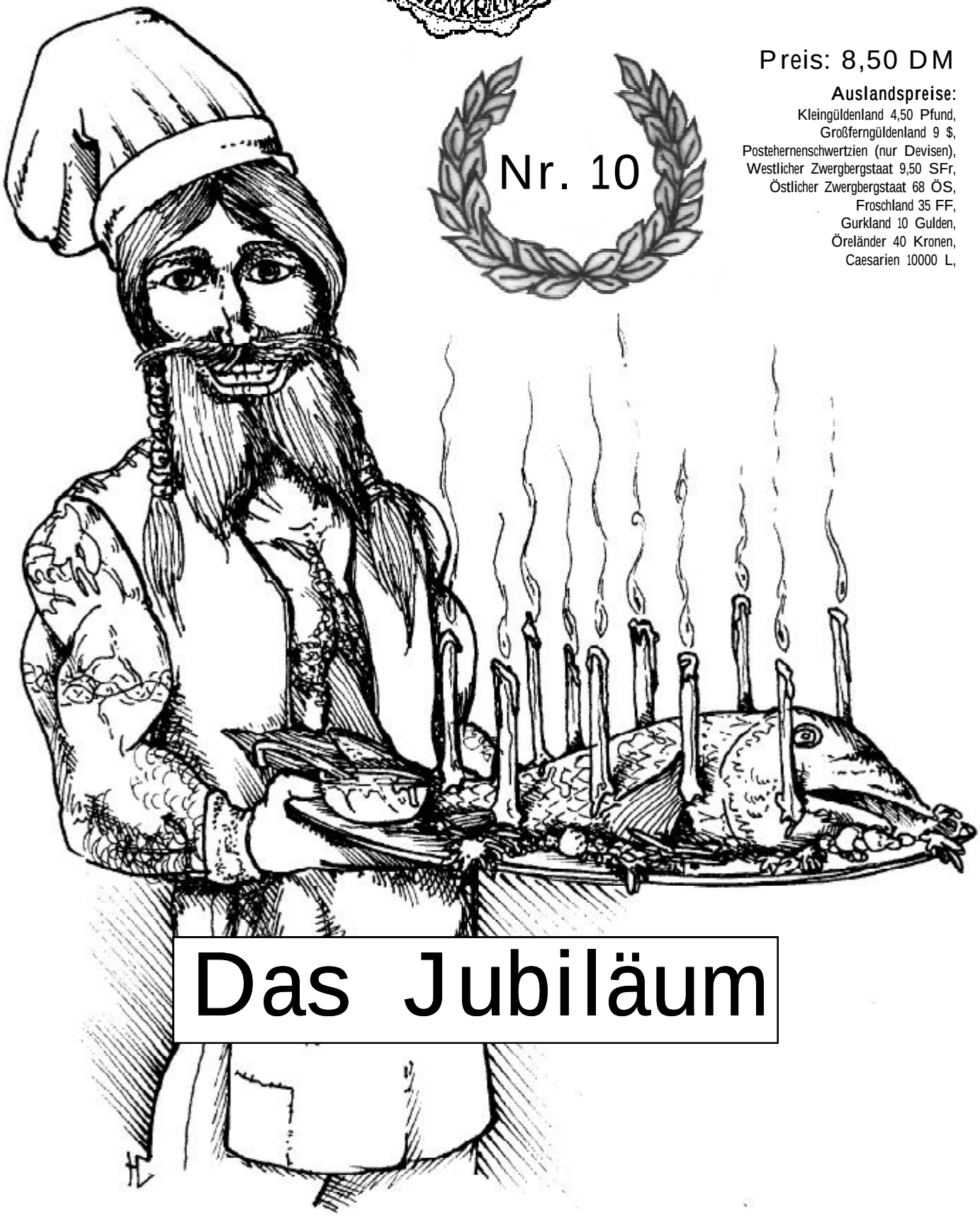
Thorwal Standard

Nr. 10

Preis: 8,50 DM

Auslandspreise:
Kleingüldenland 4,50 Pfund,
Großferngüldenland 9 $,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 9,50 SFr,
Östlicher Zwergbergstaat 68 ÖS,
Froschland 35 FF,
Gurkland 10 Gulden,
Öreländer 40 Kronen,
Caesarien 10000 L,



Das Jubiläum

Liebe Leser, liebe Leserinnen,

es ist kaum zu glauben: Hier sind wir schon wieder!

Diesmal ist nur ein halbes Jahr des Wartens vergangen.

Neben Abenteuern findet ihr in unserer Jubiläumsausgabe eine Erstveröffentlichung der *Bosparanischen Nächte*, zumindest die ersten drei Kapitel, die beschreiben, wie sich zwei junge Adelige während der Orkkriege näher kommen. Wir haben ja bislang noch nie erzählte Geschichten im TS veröffentlicht und so sind wir gespannt auf Eure Reaktion. Wenn Euch dieser Versuch gefallen hat, werden wir künftig vielleicht noch öfter die eine oder andere Geschichte veröffentlichen.

Die geplante Überraschung mit einem Farbcover zum Jubiläum hat nicht geklappt, doch letztlich sind wir wir eben nur ein Fanzine ;-)

Ab dieser Jubiläumsausgabe wird die Darpatienbeschreibung vom Umfang her deutlich zurückgefahren. Ihr werdet zwar auch künftig noch einiges Wissenswerte zum Fürstentum bei uns finden, aber nicht mehr auf so vielen Seiten wie in den vergangenen Ausgaben.

Immer wieder werden wir nach alten Ausgaben gefragt, leider sind diese alle vergriffen und eine Neuauflage wird es nicht geben (auch nicht in Form eines 4. Sammelbandes). Allein die Nr. 9 ist noch lieferbar.

Alle alten und neu hinzugekommen Fans des TS kann ich jetzt auf die CD-ROM des TS verweisen, wo ihr fast alle alten Texte des TS-Teams findet und viel mehr.

Es sei hier auch auf die Spielhilfe "Fürstlich Rommilys" hingewiesen, die noch dieses Jahr im Drachenlandverlag erscheinen wird. Diese Spielhilfe ist dann auch ein Test, wie weit Nachfrage nach solchen Projekten besteht. Sollten die Verkaufszahlen uns ermutigen, wird es im nächsten Jahr vielleicht ähnliche Projekte geben.

Auch wenn wir soviele Leserbriefe wie kaum zuvor erhalten haben, war es doch etwas enttäuschend, daß niemand bei unserem Preisausschreiben mitgemacht macht und uns nett ausgearbeitete NSCs geschickt hat. Preisausschreiben wird es also so schnell nicht wieder geben.

Schon wieder verschieben mußte ich das Rommilys Szenario von Magnus Herrmann, doch leider waren die Abenteuer dieses TS 10 allesamt zeitgebundener als sein Szenario. Auch Michelles Abenteuer in den Trollzacken fiel dieser Aktualität wieder zum Opfer. Wir liefern beides nach.

Auch erst im TS 11 wird der Artikel *Die Magie des Stabes* fortgesetzt.

Das Abenteuer *Shemir* von Matz kommt multimedial daher: Die dazu gehörige Ballade ist in unserer regelmäßigen Rubrik abgedruckt und sie ist darüber hinaus auch zu hören! Hört Euch die Audio Tracks auf unserer CD-ROM an, dort ist nicht nur diese Ballade zu hören, sondern noch drei weitere Lieder von Matz exklusiv für den TS.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe.

Ragnar

Inhalt:

Leserbriefe S. 4

Impressum S. 5

Thorwal Standard S. 7

Enqui 28/29 Hal
Ergänzung zum Artikel im Thorwalteil S. 11

Neu-Hjaldingard
Eine thorwalsche Region S. 13

Der (Wahre) Bote S. 19

Söldner heute S. 22

Rommilyser Landrufer S. 25

Darpatienspielhilfe, 6. Teil
Baronie Dergelsmund S. 27

Eine Studie in Politik
Abenteuer in Dergelsmund von
Jay Hagenhoff S. 33

TOTENSTARRE
Szenario nach der 3. Dämonenschlacht
von Anton Weste S. 43

Über den Namenlosen
von Michelle Schwefel S. 53

Der Henker - ein ungewöhnlicher Heldentyp
von Jens Haller und Michelle Schwefel S. 65

Bosparanische Nächte
Vom Leben zweier Adelsleut S. 67

Shemir
Abenteuer im Lieblichen Feld
von Matthias von Zedlitz S. 87

Aventurisches Liedgut
von Matz, Udo Kaiser, Paddy und Michael
Golisch S. 97

Der Thorwal Standard, mit Sicherheit die richtige Entscheidung!

"Endlich ist er gekommen der TS 9 und wieder muß ich gestehen, daß die zweite Hälfte seines Titels Programm ist.
Eure Erkenntnisse über Ifirn und Mokascha sind gut. (Wenn man Scheiterhaufen mag, denn dort wird der Verfasser sicher landen wenn er der Inquisition in der Hände fällt.)
Die Dämonenburg und die Darpatischen Nächte sind gut gelungen. (Vor allem letzteres hat mir gefallen da Licata wieder dabei ist. - Fans von "Allein gegen die Mafia" wissen wovon ich rede.)
Die Darpatienspielhilfe zeigt das ungeheure Potential das man allein in einer aventurischen Region entwickeln kann und die Abhandlungen über die kaiserliche Erbfolge sind brilliant. (Den Zwölfen sei Dank war dies nicht anläßlich des Reichskonventes bekannt, ansonsten wären Brin und Raidiri nicht die einzigen zu Betrauernden.)
Weitere Ausgaben des TS zu wünschen ist wie die Zwerge nach Ferdok bringen, trotzdem: weiter so."
Uwe Gehrke, Hannover

"[...] Auch möchte ich Dir für den TS 9 mein Lob aussprechen, da ich wegen der Qualität sehr überrascht war (*wieder ein neuer Leser überzeugt... ;-)*). Am besten hat mir der Wahre Bote gefallen. Satire pur, davon brauchen wir mehr. Aber trotz dieses Lobes gab es auch Kritikpunkte, aber es ist halt nicht alles perfekt. Erstens hat mir mißfallen, daß ihr das Bild von Sean Connery als das des Bösewichts in das Abenteuer eingebaut habt (*Da es sich hierbei ursprünglich um einen Spielercharakter gehandelt hat, haben wir natürlich auch das Bild verwandt, das der Spieler sich seinerzeit ausgesucht hat, außerdem: wo steht geschrieben, daß Bösewichte immer wie Malcom McDowell aussehen müssen?*), zweitens war meine Sphinx - Ausgabe so geheftet, daß ich die Zeilenanfänge der Hälfte der Seiten nicht lesen konnte [...] (*Zur Erklärung: Unsere Abonnenten und die Direktbesteller erhalten kostenlos mit dem TS auch die aktuelle Ausgabe des Rezi- und Szene Zines Sphinx.*) Ich freue mich schon auf die CD und die nächste Ausgabe des TS."
Marcus Köppel, Bayreuth

"[...] Der Grund, warum ihr zu den letzten Ausgaben so wenig Leserbriefe erhalten habt, ist ganz einfach zu erkennen: Der TS ist einfach zu gut, die LeserInnen finden nichts, worüber sich das Maul zu zerreißen lohnt. Wie schon der tollkühne Altmeister im "Hobbit" feststellt: über Schlechtes läßt sich viel, über Gutes wenig sagen.
Besonders gefällt mir am TS der Wahre Bote (*noch einer ;-),* Ich hoffe Answin gekommt im offiziellen Aventurien noch einmal seinen großen Auftritt. *(Answin lebt!)* Angenehm sind der übersichtliche Seitenspiegel, die tollen Bilder von Jens Haller, die spannenden Abenteuer, ganz allgemein die profunde Recherche, der nie erlahmende Fleiß und das treffsichere Stilgefühl bei der Erforschung Aventuriens.
Auch von Darpatien lese ich immer gern, nur wird es, will man sich nicht auch die Sammelbände leisten (*die ja auch schon lange vergriffen sind*), allmählich mühsam, über die verschiedenen Ergänzungen den Überblick zu behalten.
Ich freue mich auf den TS 10."
Michael Hasenöhrl, A-Maria Enzersdorf

"Als ich vor wenigen Tagen in die Auslage meines geschätzten Händlers sah, glaubte ich, irgendein Daimon aus der 7. Sphäre hätte mir einen Streich gespielt: Der TS 9 war erschienen! Nun, ich habe gewißlich die actuellen Widrigkeiten unterschätzt, denen sich das Mittelreich gegenüber sieht, es sind Zeiten, in denen selbst Nachrichten aus dem nahen Thorwal länger brauchen, bis sie ins Horasreich gelangen. [...]
Doch kaum hatte ich in meiner Studierstube Muße, Euer neues Magacin zu studieren (ich werde bald reif für die Noioniten sein, wenn meine Eleven nicht bald ordentliche Übersetzungen ins Bosparano abliefern), fand ich mich für die lange Wartezeit entschädigt: Zuerst fiel mir die fürtreffliche Druckqualität Eures Machwerks auf, Ihr habt offenbar einen wahren Meister des maraskanischen Drucks engagiert.
Aber auch der Inhalt war wahrhaft so fesselnd, daß ich darüber sogar einen Disput mit meinem sehr geschätzten Collega Arceon, .[...], über das Wesen der Magie vergaß, was mir aber hoffentlich keine weiteren Complicationen bereiten wird.
Neben Eurer - wieder einmal excellenten - Abhandlung über Darpatien, der Historie in gewohnt guter Qualität und zwei amüsanten Aventiuren konnten besonders Eure Ausführungen über die arcanen Künste und Euer Traktat über die Spezialisierung in den hesindegesegneten Disciplinen mein Interesse wecken.
Doch auch die hohe Cunst der Mathematica hat mich so gebannt, daß mich weitere Ausführungen zu diesem Thema durchaus interessieren würden, so daß ich gerne wüßte, ob ich auch dazu Informationen in Eurer Globule im Datenlimbus finde. *(Aber klar doch, ist schon lange dort bereitgestellt)*
Jedenfalls wollte ich Euch noch einmal für Euer vortreffliches Druckwerk loben, um die Jubiläumsausgabe noch zu verbessern, müßt Ihr Euch jedenfalls gehörig anstrengen.[...]
Thallian Sturmfels, Magicus der grauen Gilde, Kuslik

"Es fängt so an wie ich mir den TS immer vorgestellt habe : Thorwal, Thorwal über alles. Den Artikel über die Wissenschaftlichen Erkenntnisse über diese Halbgötter sehe ich mal als Satire an. *(Satire! Ich gebe dir gleich Satire - der Setzer)*
[...] Danach wird es besser und ich muß das Abenteur von Sebastian Zanke loben. Ich wollte dieses Abenteuer mit meiner Heldengruppe spielen, aber leider ist aus irgendeiner Quelle ein zweiter TS bei uns aufgetaucht. Da zwei Leute den TS schon komplett gelesen hatten konnte ich das Abenteuer dann vergessen. Irgendwoher kenne ich Riccard Mercinian .... [...]
Nun kommen wir leider zum unerfreulichen Teil des TS. DER WAHRE BOTE ! Ich bin schon längere Zeit stolzer Leser des BB und ein großer Anhänger des Wiedererstandenen Horasreich darum sage ich nur folgendes Der blanke Neid ! [...] Außerdem mag ich eh solche Zeitungen mit 4 großen Lettern nicht. Da les ich doch lieber die Brabaker Bilderpostille. Oder den Söldner Heute. Ist sehr unterhaltsam gewesen.
[...] Also ich kann beim besten Willen nicht verstehen, was in der Darpatien-Mailingliste so hitzig über die Darpatien SH diskutiert wird. Ich kenne leider die ersten 4 Ausgaben nicht, aber wenn man sich ein Beispiel nimmt an dieser SEHR ausführlichen Regionalbeschreibung müßte man doch eine gute SH zu Darpatien hinbekommen. [...]
Darpatische Nächte von Jay ist sehr unterhaltsam aber wird der/die x-Dämonenbeschwörer/in nicht irgendwann langweilig ? Die Helden verlieren auch an Glaubwürdigkeit wenn Sie ihrem 13. Heshtot oder Zant gegenüberstehen.
Die Regelergänzungen zu den Talenten und Eigenschaften sind sehr interessant, lassen sich aber nur schwer in unser

DSA einbauen. .[...] Die Zaubersprüche haben mir sehr gut gefallen. Die Sprüche kann man sehr stimmungsvoll in eine Runde einbauen (der paranoide Magier der glaubt er wird ständig verfolgt). Alles in allem ein sehr schönes Fanzine.
Jetzt kann ich verstehen warum der TS so hoch beim Fandom abschneidet. Müßte ich eine Schulnote vergeben : 2- *(Was nur!!! Und so etwas wird hier abgedruckt - Der Setzer)*
Weiter so mit Eurer hervorragenden Arbeit, auf daß die Note eine 1 wird. (Das Lob geht natürlich an die ganze Redaktion.)"
Sebastian Alves, Berlin

Gestern rief ich bei meinem bevorzugten DSA-Händler an:
Jens: "Habt Ihr inzwischen neue DSA-Sachen bekommen?"
Haendler: "Ehm... die FanPro-Reprints von der Elfen-, der Albernia- und der Horasbox. Ach ja, auch noch den Reprint von Pforte des Grauens."
J: "Hmm... ich meinte eher richtige neue Sachen wie den Almanach oder die B-Box."
H: "Nein... ist noch nix angekommen."
J: "Schade..."
H: "Warte mal... wir haben ein neues Fanzine. Mit ganz viel Hintergrundmaterial, echt gut geschrieben, sauberes Layout und gute Informationen. Heißt Thorwal-Standard das Teil..."
J: "Kenne ich schon, ist wirklich gut!"
Jens Matheuszik per Mail im Mai 1999

"Als erstes einen kräftigen Glückwunsch zur letztendlich doch erfolgten Veröffentlichung des TS 9, neben dem AB die wichtigste Säule schließlich haben beide unterschiedliche Zielsetzungen und sind kaum vergleichbar.
Beginnen will ich meinen Kommentarreigen mit einem dicken Lob: die Titelbilder des TS werden wirklich immer besser. Auch der Pottwal auf S. 6 ist einfach zum Knuddeln.
Die Darpatienspielhilfe inkl. 'Rommilyser Landrufer' und 'Darpatische Nächte' bietet wie immer einen netten Anreiz, sich auch mal in dieser Region zu bestätigen. Dazu paßt gut das Abenteuer 'Die Dämonenburg', wobei mir hier die Versorgung der Festung über den Limbus, quasi die borbaradianische 'Essen auf Rädern' Variante, besonders interessant erscheint.
[...] Zu den absoluten Höhepunkten:
Traditionell erwarte ich von den Teilzeitschriften 'TS', 'WB' und 'SH' sehr viel, aber in der Nr. 9 werden die Erwartungen noch übertroffen. Ein Prachtstück jagt das nächste, ob nun Thungursons Meisterwerke der Propaganda (besonders gelungen die Passage über Efferd und Rondra), Answins Brief an Thesia .[...] Yo, Mann. Und yo.
Nach diesem Lob will jetzt noch Kritik .[...] üben. .[...]
Einziger weiterer und gleichzeitig der am wenigsten leicht wiegende Ansatzpunkt für meinerseits sind die Regelergänzungsvorschläge für Talente und Eigenschaften. [...]
(Das war jetzt auch erstmal der letzte Artikel mit Regelergänzungen.) Ein kleiner Nachschlag noch zu den Kampfregeln im TS 8: Ich halte sie zwar für verwendbar, doch beileibe nicht für besser als das Originalsystem *(wir haben uns ja schon per Mail über dieses Thema auseinadergesetzt und wir freuen uns, daß wir von immer mehr Runden hören, die nach unseren Regelmodifikationen spielen).*
Fazit: Bis auf jene sechs Seiten unschöner Regelergänzungen bin ich mit jeder einzelnen Seite des TS 9 mindestens zufrieden und häufig begeistert. .[...] Übrigens habe ich den Hinweis befolgt und mir die CD von Matz bestellt. Ich kann nur sagen, daß diese unter dem gleichen Motto steht wie der TS: "Bestellen, bekommen, begeistert sein! *(Na, da sei noch mal allen Lesern dringend empfohlen sich ebenfalls die CD von Matz zu bestellen mit den aus dem TS bekannten Liedern: bardematz@aol.com)*"
Michael Golisch, Verden

"Den Regelvorschlag bezüglich der Wissenstalente finde ich sehr gut, wir werden das in unserer Gruppe einführen.
Die beiden Abenteuer machen auch einen guten Eindruck, [...]
Falls das mit der Spielhilfe Darpatien / Rommilys was wird, habt Ihr schon einen Käufer gefunden, die Artikel im Standard (und im Internet) sind wirklich gut. Die "restlichen Teile" gefallen mir (natürlich) auch, ich finde die Unterteilung in "verschiedene" Zeitungen am Anfang nicht schlecht.
Alles in allem bin ich wirklich positiv überrascht und habe vor Euch eine Weile treu zu bleiben."
Andreas Wunsch, Karlsruhe

Impressum

Ist (fast) alles selbst gemacht und ohne kommerziellen Hintergrund. Falls wir irgendwo Rechte anderer berühren, geschützte Zeichen u.s.w. verwenden, liegen diese Rechte bei den Anderen.
Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der gesamten Redaktion hin.
Wir freuen uns über Artikel und Kleinanzeigen zum TS, WB oder SH; auch wenn es nur Ideen oder Anregungen sind.

Redaktion:
Ragnar Schwefel (Hrsg), Michelle Schwefel (Exil AA für alles), Jens Haller (Söldner Heute), Frank "Jay" Hagenhoff (Darpatien)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Paddy Fritz, Michael Golisch, Michael Hasenöhrl, Udo Kaiser, Matthias Löffler, Matz, Ralf D. Renz, Sascha Teuber, Anton Weste

Zeichnungen: Jens Haller (Titel, S. 10, 13, 17, 22ff, 45, 53, 65, 85, 87, 93), Ina Kramer (S. 65), Susi Michels (S. 65), Christel Sheja (S. 59, 95, 98, 100); Stefan Trautmann (S. 20, 39) und wie immer geklaute

Druck: A&M, Bonn **Auflage**: 1000

Der **Thorwal Standard** Nr. 10 kostet: **DM 8,50 inkl. Porto** (Kto: 320310531, SpaKa Berlin 100 500 00) - bitte per Überweisung (zusätzl. Karte oder PM schicken).

Ragnar Schwefel, **Bastianstr. 24, 13357 Berlin**

Thorwal.Standard@gmx.de
Thorwal Briefspiel: HeavyHoagie@t-online.de
Söldner Heute: immer.essen@t-online.de

neu: http://www.Thorwal-Standard.de

neu: http://www.Darpatien.de

neu: http://www.Rommilys.de

Abo:
Ein Abo über 3 Ausgaben kostet 23 DM (Ausland: 26 DM). Es verlängert sich nicht automatisch.

Händler:
Den Vertrieb für Händler hat Pegasus Press übernommen: karsten.esser@pegasus.de

10. Ausgabe und 10. Jahr
Der Thorwal Standard feiert Jubiläum

1990 erschien die 1. Ausgabe des TS. Wie stolz waren wir damals, als wir einen ermunternden Leserbrief von Norbert Venske bekamen, dem damaligen Chefredakteur des AB. Überhaupt, wir waren die Besten, dessen waren wir uns klar. Nüchtern betrachtet war es eine typische Nr. 1: Viel Hardware, wenig Spielbares und das auch nur auf 20 Seiten. Doch schon nur ein halbes Jahr später erschien mit der Nr. 2 unser vielleicht bestes Heft. Der offizielle Angriff der Thorwaler auf Nostria (AB 37) und Operation Desert Storm kamen zum richtigen Zeitpunkt und animierten Uli Kenter zu wahren Höhenflügen im Thorwal-Teil. Legendär wurden ebenso der Dämon Woityla, die Sex-Regeln, der Abtreiber und das Solo *der Waigel ohne Widerkehr*. Insgesamt nur 30 Seiten, aber doch so gut, daß wir erstmals von Vampyr in der Windgeflüster hochgelobt wurden und vom Lehrerkolleg des Gymnasiums Schwalmtal als rechtsradikal eingestuft wurden. Ulli Kiesow widmete der Affäre Schwalmtal eine Glosse in der Wunderwelten 17.
Doch auch der Zuspruch und die schon damals überdurchschnittlichen Verkaufszahlen (ca. 250 Stück, während die meisten Fanzines Stückzahlen von 50-150 Stück hatten und haben) konnten nicht verhindern, daß wir in ein großes Motivationsloch fielen. Vielleicht schwang auch die Befürchtung mit, daß wir nie wieder so ein gutes Heft zu stande bekämen. Jedenfalls beschlossen wir Anfang 1992 den TS einzustellen und die letzten 20 Seiten als Beilage im Zine *Heldenhaft* zu veröffentlichen. Hier nahm das vielzitierte moha-garethi Wörterbuch seinen Anfang.
Das Jahr 92 brachte viele Umwälzungen: Horst zog nach Oldenburg, ich selbst plötzlich nach Hannover und Uli und Sascha hatten keine Lust mehr. Doch so ganz lassen konnte ich vom TS nicht: Anfang 93 brachte ich über MoA den TS 3, erweitert um einige Seiten, doch noch als eigenständiges Heft heraus und kurz darauf, wegen einiger Nachfragen und den verschollenen Originalen bei Timo Brüggemann, einen ersten Sammelband. Doch das sollte dann in der Tat das Ende sein. Was ich nicht wußte, war, daß die Jungs von *Heldenhaft*, ohne unser Wissen in ihrem Zine in zwei Ausgaben einen "Not-Standard" unter unserem Logo herausbrachten. Er war nicht sehr witzig und entsprach überhaupt nicht unserem Stil, aber er hielt die Erinnerung an uns wach. Bei der Aktion Fandom 1993 bekamen wir unsere bis dahin beste Plazierung, obschon über ein Jahr kein neues Heft erschienen war.
1993 geschah aber auch noch ein weiteres, ich wurde in den Kreis der DSA Barone aufgenommen und lernte Michelle kennen. Die neuerliche intensive Beschäftigung mit DSA führte dazu, daß ich 1995 wieder Lust auf eine Fortsetzung des TS bekam. Ich konnte Uli motivieren wieder mitzumachen und nachdem Michelle nach Ullis Herzinfakt von diesem rausgeschmissen worden war, stieg sie ebenfalls bei uns in der Redaktion mit ein: Zum 1. Baronskonvent Ende 1995 erschien dann endlich die Nr. 4, im Vergleich zu den letzten Ausgaben noch mit bescheidenen 57 Seiten und immer noch ohne Titelblatt. Trotz des Ärgers, den ich mir mit einem bestimmten Eintrag ins neuveröffentlichte moha-garethi Wörterbuch und mit Ulis und meinem Editorial zur Kündigung von Hadmar und Michelle zuzog, ermunterte uns der Zuspruch zur Fortführung des TS. Aber berufliche Belastung und fortwährende Auseinandersetzungen mit Teilen der DSA-Redaktion schlugen immer wieder auf unsere Motivation, so daß wir den großen Plan von 2-3 Ausgaben pro Jahr nicht einhalten konnten. Immerhin brachten wir es auf 6 Hefte in den letzten 3 1/2 Jahren bei stetig wachsender Auflage und einer Seitenzahl von 88 - 104 S. Uli Kenter wird dieses Jahr Vater und hat sich (für's erste?) aus der TS Redaktion verabschiedet. Michelle und ich planen aber derzeit schon eifrig an der Nr. 11 für den kommenden Convent auf Burg Bilstein und danach wird man weitersehen. Auch wenn wir seit der Nr. 8 ein Abo anbieten: Wir überlegen bei jeder Ausgabe neu, ob wir uns die Arbeit ein weiteres Mal antun wollen: Wenn ihr dann ein neues Heft in den Händen haltet wißt ihr, wir haben es wieder getan.
Danken möchte ich meinen Redaktionsmitgliedern (Uli Kenter, Jay Hagenhoff, Jens Haller und Michelle) und den Leuten, ohne deren Unterstützung und Zuspruch es den TS wohl nach der Nr. 1 nicht mehr gegeben hätte:
A&M Copy, Timo Brüggemann, Drag, Karsten Esser, Andreas Finkernagel, Eckart Hopp, Horst, Udo Kaiser, Stefan Kapferer, Pedder vom TBS, Dirk Remmecke, Christel Scheja, Seetroll Konstanz, Arne Söltendieck, Sascha Teuber, Turan, Matz von Zedlitz, den Lesern.

Infos vom Thorwal-Briefspiel

So wie Foggwulf, der legendäre Held , auch nicht nur einen Tag für die Umrundung Aventuriens benötigte, braucht auch das Projekt "Thorwal-Briefspiel" mehrere Tage, um sich aus den niedrigen Gewässern zu lösen, um dann, so Swafnir will, als stolzes Drachenschiff über die Meere zu kreuzen. Für mich ist es auch "kaltes Wasser", in das ich mich geworfen habe, als ich Ragnars Angebot, mit ihm die Politik Thorwals ein wenig näher zu beleuchten, angenommen habe. Nach dem Aufruf im TS 9 haben sich 12 Leute gefunden, die auch Interesse am "Ottaversenken" wie ich haben; eine "Hetrolle" ähnlich dem allseits bekannten mittelreichischem Adelsscaldendarium wird den Spielern mit Erscheinen dieses TS' vorliegen; auch an einer Homepage wird eifrig gebastelt. Via Mailingliste wurden die ersten Otta- und Personenbeschreibungen über den Datenlimbus gejagt, und so langsam bekommt die "Briefspiel"-Otta Wind in ihre Segel, Z:B. durch das Organisieren einer "Einkaufsfahrt" in die Drôler Gegend. Und der Auskuck meldet auch schon ein weiteres Ereignis: Das Frühjahrshjalding von 29 Hal soll ebenfalls in Briefform stattfinden, worüber der TS natürlich berichten wird.

Dies sollte auch ein kleiner Köder für weitere Spielerinnen und Spieler sein, die ebenfalls als Ottajasko, Dorf oder Sippe am Projekt teilnehmen wollen. Es gibt noch viele Plätze auf der Karte für euch. Zwar liefen bisher die meisten Aktionen per Datenlimbus, aber der gute alte Brief per Bote tut es selbstverständlich immer noch. So wünsche ich Swafnir und Efferds Segen für die "Briefspiel"-Otta. Möge sie lange in Dienst bleiben! Das wohl!

Patrick "Paddy" Fritz

Die Adresse für das "Thorwal-Briefspiel":
Im Vogelsang 18, 50181 Bedburg
e-mail: HeavyHoagie@t-online.de

Thorwal Standard

Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Boron 29 Hal, 16. Jahrgang

Preise: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkrone, 1 Schrumpfkopf

Der Nostrianer provoziert schon wieder!

Zwölf Götterläufe ist es nun her, daß unsere ruhmreichen Ottas Nostria besetzt hatten, um den Witzfiguren deutlich zu machen, daß wir Thorwaler nicht gewillt waren, uns die Beleidigungen und die Beeinträchtigung des Handels länger gefallen zu lassen. Wie die Hasen flohen diese feigen Hunde damals vor unseren Äxten.
Jetzt scheint es bald wieder soweit zu sein: In Salzahafen, dem wichtigsten Umschlagplatz für das Holz aus dem Steineichenwald, kam es wieder zu Übergriffen auf friedliche thorwalsche Händler.
Der Kasper von Nostria erdreistete sich sogar zu blöken und meinte: Die Thorwaler in Salzahaven sollten sich nicht so aufführen, als ob sie dort zuhaus wären.
Wir sind dort zuhaus, du jämmerliche Salzarele. Hetmann Eldgrimm geruhte nur in seiner Großzügigkeit den Nostrianern zu erlauben, selbst mit ihrem Geisterpack aufzuräumen. Er hat aber nie erklärt, daß Salzahaven wieder zu Nostria gehöre. Also, denkt daran feiges Gewürm: Salzahaven ist euch nur geliehen worden, wenn ihr es zu doll treibt, kommen Eldgrim und Schwarzkopf Nörmensen wieder über euch. Das wohl!

Wir besuchten Schwarzkopf Nörmensen, unseren genialen Heerführer von damals in Serske und fragten ihn nach seiner Einschätzung der Lage:

TS: Schwarzkopf, hast du schon gehört, daß die Nostrianer wieder provozieren?
SN: Was?!!! Weiß der Eldgrimm das schon? Da müssen wir doch gleich wieder hin und ihnen auf die Omme hau'n!
TS: Äh ja, äh, Hetmann Eldgrimm ist derzeit auf einer Handelsreise im Süden. Aber erkläre unserern Lesern doch mal warum die Nostrianer ihr Land nur von uns geliehen haben.
SN: Nun, damals entdeckten wir, daß dort früher Thorwaler gelebt haben, wir fanden Reste von alten Langhäusern und Überreste einer Schlacht zwischen unserern Vorfahren und diesen verfluchten Abkömmlingen der Güldenländer.
TS: Überreste einer Schlacht? Ist das ganze nicht schon etwas her?
SN: Nun, mein Skalde hat Stein und Bein geschworen, daß es so war wie ich es gerade erzähle. Oder zweifelst du etwa daran?!
TS: Nein, nein, bei Swafnir. Aber ist das ganze nicht etwas lange her?
SN: Wieso? Was zählt ist doch, daß inzwischen einige unserer Leute in Salzahaven und Umgebung gesiedelt haben und die Dumpfbacken von Nostrianer glauben dagegen aufmucken zu können. Wenn die so weiter machen, hau'n wir sie auf'n Arsch und schikken sie rüber zum Bennain, dem alten Piraten, soll der sich mit diesem Bettlerpack abgeben.
TS: Wieso seid ihr damals eigentlich wieder aus Salzahaven weggegangen?
SN: Tja, weißt du, das war so. Ich, äh wir. Also da waren. Ach was, was soll das überhaupt.Willst du mich ärgern oder was?
TS: Nein, nein, natürlich nicht, wir danken für das Gespräch.

Droht eine neue Ork-Gefahr?

Kämpfe um Enqui

Noch vor wenigen Monden schienen sich die Zustände in der Stadt wieder normalisiert zu haben (wir berichteten über die chaotischen Zustände wegen der vielen Flüchtlinge aus dem Svellttal): etliche Siedler kehrten zurück in ihre Dörfer und Städte entlang des Svellts, andere wurden im Brinasker Land angesiedelt. Der Orkführer Mardugh Orkhan aus Rorkvell hatte mit den Menschen aus Lowangen und Tjolmar Verträge abgeschlossen über ein friedliches Miteinander im Svellttal. Es kam zwar immer wieder zu Übergriffen von randalierenden Schwarzpelzen zwischen Tjolmar und Tiefhusen, doch die Verhältnisse schienen geregelt und verläßlich.

Während der Sommermonate gingen denn auch wieder einige Ottas aus Enqui auf große Fahrt und nur wenige Krieger blieben in der Stadt zurück. Außerdem wollte man die neugegründete Immanmannschaft einmal im Stammland des Imman vorstellen. Die allgemeine Wachsamkeit der Daheimgebliebenen war auch nicht mehr so groß wie noch in den vergangenen Jahren. So bekam man denn auch nicht mit, daß sich Sumpforks aus dem Stamm der Mokolash vom Bodirtal in den Sümpfen der Umgebung von Enqui ansiedelten. Von diesen Sumpfratten hatten wir Thorwaler noch nie viel Gutes zu erwarten. Beim letzten großen Orksturm auf Thorwal waren sie in großer Zahl vertreten.

Warum nun also diese Sumpforks ihre Heimat verließen weiß man noch nicht. Die Berichte, die uns inzwischen erreicht haben, künden aber davon, daß sie sich vor Enqui mit zahlreichen Gruppen anderer Orkstämme vereinigten. Einem glücklichen Zufall ist es zu verdanken, daß die Stadt nicht völlig überrascht wurde. Eine Gruppe Reisender, die sich bei starkem Nebel auf dem Weg nach Enqui in die Sümpfe verirrt hatte, erreichte vor den Orks die Stadt und konnte die Menschen vor der Gefahr warnen. Die Otta der Lassirer Drachen, die gerade ausgelaufen war, versuchte man zurückzurufen, alle Menschen die Waffen tragen konnten, wurden alarmiert und auf die Wälle geschickt. Boten wurden in die Brinasker Marschen gesandt, um Hilfe zu holen. Nun sollte es sich auch bitter rächen, daß man seit einigen Jahren die schwerbewaffneten Kriegsflöße nicht in Schuß gehalten hatte. Eiligst wurde versucht wenigstens eines der drei Gefährte wieder flott zu machen. Jedoch war viel zu wenig brauchbares Material aufzutreiben, und anscheinend hat die Diebesgilde der Krallen, die der Hetmann stillschweigend geduldet hatte, ihre Krallen dabei gar mächtig im Spiel gehabt.

Doch da kam schon der erste Angriff. Während Orks der Tordochai und Truanzhai die Schutzwälle attackierten, überwanden die Sumpforks die Wehren des Svellts und konnten in die Stadt eindringen. Als das feige Gesindel des sogenannten Irrlichterhügels (hier wohnen reiche Betrüger und vornehme Banditen) von den Wällen mitbekam, daß die Mokolash sich dahin durchzuschlagen versuchten, verließen sie ihre Stellung und versuchten ihr ergaunertes Hab und Gut zu retten. Selbst die Einwände der Rondrageweihten der Stadt konnten sie nicht zurückhalten. Die Habgierigen schienen wie unter einem Bann zu stehen.

An den Wällen leisteten die Halbwüchsigen und Frauen (von denen mindestens ein Dutzend schwanger war) der Ingibjara Unvorstellbares. Ein Ork nach dem anderen erlag dem Kampfesmut der tapferen Verteidiger. Unsterblichen Ruhm erwarb sich die gerade 17-jährige Jana Beornsdottir, die viele Schwarzpelze erschlug, bevor sie von ihren Wunden gezeichnet mitten im Kampfgetümmel ihr erstes Kind Orezar zur Welt brachte. Doch plötzlich waren die Verteidiger auch vom Stadtinneren her bedroht, als die Sumpfratten sich vom Irrlichterhügel plötzlich abwandten und den Streitern auf den Wällen in den Rükken zu fallen drohten. Das Schicksal der heldenhaft kämpfenden Menschen schien besiegelt. Plötzlich ward von Hafen her Lärmen zu hören: Kampfgebrüll und das Klirren von Waffen. Die Männer und Frauen der zurückgekehrten Otta der Lassirer Drachen unter der Führung ihres Hetmannes Frenjar Torstorson stürmten heran. Sie machten einen Lärm, als ob eine ganze Armee vom Hafen her in die Stadt drängte, woraufhin die Reihen der Mokolash ins Wanken gerieten, und sie eiligst versuchten aus der Stadt zu gelangen.

So konnte man den ersten Angriff abwehren. Doch die Schlacht hatte blutige Ernte gehalten: 5 Kämpfer der Ingibjara (unter ihnen der Stellvertreter des Hetmannes und 3 Kinder von noch nicht einmal 15 Jahren) waren auf den Wällen gefallen, ebenso die Rondrageweihte; für weitere 23 Streiter aus der Stadt kam ebenfalls jede Hilfe zu spät. Über 60 Schwerverletzte sind zu beklagen. Der Durchbruch der Mokolash hatte auch weitere Verluste zur Folge, insbesondere Kinder und Greise waren betroffen. Der Wall um die Stadt ist an zwei Stellen durchbrochen. Und die Gefahr ist noch nicht vorüber.

Der Elf Lamandrion Lautensack kam splitternackt in der Runajasko zu Olport an, um dort Hilfe für die bedrängte Stadt zu holen. Der Elf war es auch, der unserem dortigen Korrespondenten von diesem heimtückischen Überfall berichtete. Er erzählte auch noch, daß in der Stadt diskutiert wurde, eine Gruppe von Unterhändlern nach Rorkvell zu entsenden, um herauszufinden, ob dies eine von dort geplante Aktion war oder was sonst dahinter steckt.

Hetmann Tronde hat sofort gehandelt, als wir ihn von den schrecklichen Ereignissen in Kenntnis setzten: Die ersten neuen Schiffe (s. TS 8) seiner Ottajasko wurden unter dem Kommando von Hetfrau Carla Töntisdottir gen Enqui in Marsch gesetzt.Ihnen schlossen sich die beiden Schiffe der Ingibjara an, die in Thorwal weilten.Tronde rief auch zwei weitere Ottajaskos dazu auf sich der Hilfe für Enqui anzuschließen.

Schivonelle offenbart gravierende Konstruktionsmängel

Seeleut habt acht! Gewarnt werden muß vor den Schivonellen der Grangor-Klasse, aber nicht wegen ihrer Gefährlichkeit für eventuelle Feinde, sondern für sich und die Besatzung selbst: Mantje Timpetesdottir, Hetfrau der Buttjeottajasko, berichtet über ihre Erfahrungen, die sie mit der "Durinella" machte, einem von der liebfeldischen Handelsflotte freundlicherweise nach kurzer Überredung zur Verfügung gestellten Exemplar dieser Schiffsklasse. "Meine Jungs und Mädels dachten gleich, daß mit diesem Klotz was nicht stimmen kann, sah irgendwie zu kurz und zu hoch aus. Selbst der kleine Oremo konnte vom Mastkorb aus bei Windstille bis zum Heck rotzen. Zuerst schien trotz dieser Konstruktionsweise die Durinella doch brauchbar zu sein, sie lag ganz gut am Ruder. Als wir uns dann so richtig ans Schiff gewöhnt hatten, wollten wir mal in die Vollen gehen. Bei Wenden und beim Segeln hart am zumeist böigem Wind war die Schivonelle ein wenig störrisch, es wollte sich auch nie das Gefühl einstellen, daß man auf einem verläßlichen Schiff steht. Aber das eigentliche Problem sollte erst noch auftauchen. Schließlich haben wir die Durinella nämlich der Walprüfung unterworfen. Für unwissende Landfürze: dabei muß das Schiff mehrmals im Wechsel scharf nach steuerbord und nach backbord steuern, eben wie wenn man sich durch eine Walschule manöveriert. Tja, und da isses passiert: Statt anständig und elegant durchzulaufen, selbst eine Knorre schafft das mit einer völlig besoffenen Mannschaft problemlos, schlägt der Kahn bei schwacher Backstagsbrise glatt um und kentert! Swafnir sei Dank hatten wir mit so was schon gerechnet und konnten uns alle in Sicherheit bringen, nur der Kahn trieb kieloben wie ein dicker Zuckerbäcker beim Rückenschwimmen und soff dann ab. Man stelle sich vor, da wären diese wasserscheuen Nichtschwimmer aus Kuslik an Bord gewesen..."

Soweit Hetfrau Mantjes Bericht. Aus dem Lieblichen Feld ließ man auf Anfrage verlauten, daß keineswegs ein Konstruktionsfehler vorliege, sondern vielmehr die thorwalsche Mannschaft vielleicht gut rudern könne aber keine Ahnung vom Segeln habe. Hetfrau Mantje konnte hierzu leider nicht mehr Stellung nehmen, sie rauschte sofort zum Hafen, als wir ihr diese Depesche vorgelesen hatten ...

Hetmann Simon mit Otta "Wogenbrecher" verbrannt

Wie wir von Reisenden aus Kendrar erfahren konnten, hat sich eine Tragödie innerhalb der Schutzwälle der "Wogenbrecher"-Ottaskin abgespielt: Eine gewaltige Feuersbrunst hat große Teile der sich innerhalb der Befestigung befindlichen Jolskrims binnen weniger Stunden zu Asche verwandelt.

Die Angehörigen der Otta berichten von etwa 40 Nordfrauen und -männern, die bei der Katastrophe ihr Leben lassen mußten, viele bei dem Versuch, ihre Familien aus der Flammenhölle zu retten.

Das Feuer entstand bei den Winterliegeplätzen der Ottas, während die notwendigen Vorbereitungen für den ersten Schnee getroffen wurden.

Das Schicksal fügte es, daß Hetmann Simon gerade die Arbeiten an der "Wogenbrecher" begutachtete, als aus bisher ungeklärten Gründen das Schiff Feuer fing. Die Flammen griffen schnell um sich und fanden in Teer, Harz und Holz reichlich Nahrung. Eine mißgünstige Brise von See her sorgte dafür, daß durch Funkenflug das Feuer auf die Häuser übersprang und kräftig angefacht wurde. Die Holzschindeldächer fingen augenblicklich Feuer und in Windeseile loderten die Flammen schritthoch auf. Obwohl sofort damit begonnen wurde, die Feuersbrunst zu löschen, konnten die Ottajaskins doch nicht verhindern, daß das Feuer übersprang. Bald gab es nicht mehr ein Langhaus, das nicht in Flammen stand.

So schnell ging das Ganze, daß nicht alle schnell genug aus ihren brennenden Häusern herauskamen. Schreckliche Szenen spielten sich ab, als diejenigen, die der Höllebglut entkommen waren, sich wieder in die Flammen stürzten, um ihre Familienangehörigen zu retten. Andere kamen bei dem Vesuch ums Leben, die Flammen zu löschen.

Simon starb bei dem Versuch, sein Schiff vor dem Verbrennen zu retten. Die anderen sich bereits auf den Liegeplätzen befindlichen Ottas "Enterpreis" und "Wellenreiter" wurden nur teilweise beschädigt.

Glücklicherweise befindet sich "Westwind" unter dem Kommando von Friedtjof Thorbranntson noch auf einer Fahrt nach Albernia, so daß die Otta Swafnir danken kann, daß ihnen wenigstens drei Schiffe geblieben sind.

Die Toten, die für ihre Ottajasko ihr Leben gaben, wurden auf die noch schwimmfähigen Reste des ehemaligen Flaggschiffes gebracht und gemeinsam mit Hetmann Simon "Rotbart" Asleifson auf ihre letzte Reise geschickt. Während vom Ufer aus durch Brandpfeile die letzten Reste des stolzen Drachenbootes den Flammen übergeben wurden, flehte der Swafnirgeweihte und Ottajaskoangehöriger Ody Hammerschlag nach einer Rede, in der er an den selbst miterlebten Garethbrand erinnerte, den Segen unseres Gottes herbei. Dieser zeigte seine Gunst und Anteilnahme durch ein göttliches Zeichen. Eine Delphinschule begleitete die "Wogenbrecher" auf ihrer letzten Reise; sicherlich ein Trost für die Hinterbliebenden.

Wie so oft, wird bereits heftigstes Seemannsgarn gesponnen, was denn das Feuer verursacht haben könnte. In diesem Zusammenhang wird von einem Magier und ehemaligem Freund Kapitän Thorgrimms, des Kommandanten der "Enterpreis", berichtet, der aus Rache auf einem Drachen reitend die Otta angezündet haben soll. Die meisten von uns wissen ja, dass über die Wogenbrecher-Jungs immer viel Quatsch verzapft wird, aber dass ist doch wohl ziemlicher Ogerscheiß! Jedenfalls wird bald ein Nachfolger für Simon gewählt werden, auch wenn dieser es nicht leicht haben wird, unter diesen Umständen die Führung der Otta zu übernehmen.

Erste Neubauten für Tronde in Dienst gestellt

Carla Töntisdottir führt das Kommando

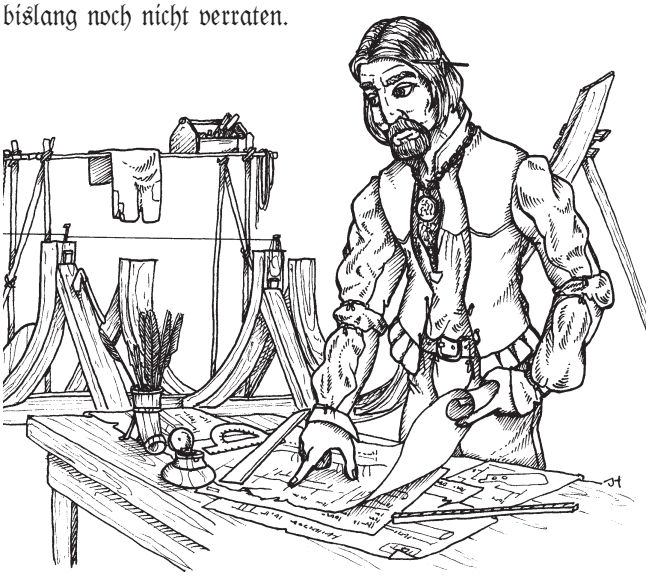
Vor zwei Wochen wurde die erste Schiffsneubauten der trondeeigenen Flotte in Dienst gestellt. Der Bau der neuen Schiffstypen Winddrache und Waldrache hatte sich nach dem Beschluß des Hjaldings im Jahr 27 (wir berichteten im TS 8) wider Erwarten um einige Monate verzögert. Doch nun konnten die ersten 2 Winddrachen und der erste Waldrache "Hetfrau Garhelt" an Tronde übergeben werden. Unser oberster Hetmann übertrug seine beeindruckenden Schiffe dem Kommando von Carla Töntisdottir. Der zweite Waldrache soll in wenigen Wochen ebenfalls in Dienst gestellt und auf den Namen "Hetmann Hardred" getauft werden. Zur feierlichen Zeremonie am Hafen wurden auch alle Gesandten und Botschafter eingeladen. Der horasische Botschafter nahm die Parade der der neuen Schiffe mit maskenhaft unbewegtem Gesicht zur Kenntnis. Auf dem anschließenden Fest wünschte insbesondere der bornländische Botschafter dem Hetmann alles Gute und betonte die guten Beziehungen, die das Verhältnis der Bornländer zu den Thorwalern in den letzten 12 Götterläufen geprägt hätten.

Die Manöver der letzten zwei Wochen liefen noch nicht ganz reibungslos wie Carla einräumte, doch kann einen das auch nicht verwundern, da es auf diesen schnittigen Seglern doch ganz anders zugeht als auf einer Otta.

Wie auf dem Hjalding beschlossen, sind inzwischen zwei weitere Schiffe bei der Werft von anderen Ottajaskos in Auftrag gegeben worden, die auf Anfrage Trondes gemeinsam mit seinen eigenen Schiffen operieren sollen.

Weitere Verzögerungen sind beim Bau der neuen Schiffe aber auch weiterhin nicht ausgeschlossen, sind doch gerade in den letzten Wochen die Holzlieferungen aus Salzahafen nur verspätet, wenn überhaupt eingetroffen. (s.a. Bericht auf S. 7). Wenn sich dieses Problem nicht bald lösen läßt, wird man wohl erneut Hetman Eldgrimm nach Salzahafen schicken müssen um dort die Einhaltung der Verträge anzumahnen.Die anderen Ottajaskos, die noch keine eigenen Neubauten in Auftrag geben, sollen Leute abstellen, die mit mit Karavellen und Schivonen Erfahungen haben, um den neuen Stolz Thorwals zu befrauen und zu bemannen. Doch sind Meldungen erst sehr zaghaft eingegangen.

Die neuen Geschütze, die es mit denen des Lieblichen Feldes aufnehmen können sollen, sind leider auch noch immer nicht fertig. Die dreiköpfige zwergische Ingenieursgruppe steht aber unter großem Druck Trondes und hat zugesagt in spätestens zwei Monden die ersten Modelle abzuliefern. Einzelheiten wurden bislang noch nicht verraten.



Anzeige

Wir, Tjore und Ingald, planen eine kleine Einkaufsfahrt in den Süden, vielleicht wollen sich noch einige Boote anschliessen. Aufgrund eines kleinen Engpasses fahren wir bis dato nur mit einem Drachen.

Nette Spitzen solls in Neetha oder Drol geben (hat mir meine Frau erzählt), ansonsten fällt vielleicht jemanden noch dies oder das nette Ziel ein – irgendwann sind doch alle Fässer leer!!

Impressum:
Der Thorwal Standard erscheint im Aufbau Verlag Thorwal, Hetfrau Garhelt Straße 10.

Herausgeber: Swantje Hillebrook-Karlsdottir, Kurt Buccerison, Rudolfske Augfindling
Chefredaktion: Thief Ragnarson
Auflage: genug

Thorwal Top Ten

1. (-) Weine nicht, wenn der Borbel kommt - Die Awiniften
2. (-) Ein Pferd, ein gutes Pferd, das ist das beste, was es gibt auf dem Pferd - Die Drei von der Botenstation
3. (-) Ich möchte ein Pottwal sein - Polarzone
4. (5) "Stereo lego" - Kleiner weißer Moha
5. (-) Auf der Kapertour nachts um halb eins - Albersson-Otta
6. (-) Borbel hat euch lieb - Der Meister
7. (-) Bumm, bumm, bumm, bumm - Ich hau' Dich einfach um - Die Wengenholmjungs
8. (-) "Entere Boronsgaleere" Jasson Hetfjeld
9. (-) "Süße, süße Emer" - Die Heilkundigen
10. (6) "Kleine Knolle auf heimischer Scholle" - Die Efferd Chöre

Enqui im Jahre 29 Hal

(vor dem 1. Überfall der Orks)

Vorbemerkung:
Im Thorwal Standard findet sich ein Bericht über einen Angriff von Orks auf die nördlichste Siedlung Thorwals. Hier nun einige Hintergrundinformationen für den Spielleiter, der das Ereignis mit seiner Gruppe nachspielen möchte.

Herrscher über das Svellttal ist der Orkhäuptling und Schamane Mardugh Orkhan, der seinen Sitz in Rorkvell hat.
Seit einigen Jahren schon leben die verbliebenen und zurückgekehrten Menschen und Orks einigermaßen friedlich zusammen. Zwar kommt es immer wieder zu vereinzelten Übergriffen von beiden Seiten, doch im allgemeinen gilt die Devise: "Leben und leben lassen". Der Orkführer hat Verträge mit den Menschen von Tjolmar und Lowangen abgeschlossen, wonach diese tributpflichtig sind, dafür wird der sichere Reiseverkehr auf der Svelltstraße garantiert (theoretisch zumindest). Wir werden uns mit dem Svellttal im nächsten TS noch näher beschäftigen; für den Angriff auf Enqui gilt es folgendes zu beachten: Warum die Mokolash wirklich ihre Sümpfe im Orkland verlassen haben, ist noch nicht bekannt. Ihnen angeschlossen haben sich einige Tordochai, denen es zu friedlich geworden war, sowie einige Orksippen, die sich vom großen Feldzug mehr versprochen hatten.
Mardugh Orkhan weiß von dem Angriff auf Enqui noch nichts und wird erst durch die im Artikel erwähnte Gruppe von Unterhändlern informiert (eine ideale Aufgabe für deine Helden?) - wenn sie denn zu ihm durchkommen ...
Denn einige Hauptleute aus Mardughs Stab wußten sehr wohl von dem Angriffsplan und unterstützten ihn heimlich, da der Orkführer in ihren Augen zu verweichlicht ist und die Menschen zu gut behandelt. Die Unterhändler müssen sich also nicht nur zu Mardugh durchschlagen, sondern ggf. auch noch den einen oder anderen Verschwörer an seiner Seite enttarnen, der die Aufgabe der Gruppe sabotieren will.
Als Verbündeter der Helden kann in sich der Not der zwergische Hauptmann Turven Sohn des Turgai, der seit 8 Jahren in Diensten Mardughs steht (s. Gun-Britt Tödters Roman "Das letzte Lied"), erweisen. (Eine Beschreibung des heutigen Rorkvell findet sich im DSA-Abenteuer "Das Levthansband").
Enqui hat in den letzten 11 Jahren (soviel Zeit liegt zwischen der Beschreibung in der Orklandbox und den heutigen Ereignissen) sein Gesicht nur wenig gewandelt.

Aufbau der Stadt:
Etwa 1200 Menschen leben dieser Tage in Enqui, das sind in etwa wieder so viele wie vor dem Orkensturm. Hinzu kommen noch etwa 1000 Flüchtlinge, die außerhalb des Walles siedeln, deutlich weniger als noch vor zwei Jahren.
Einzig um den alten Hafen finden sich einige gemauerte Gebäude, eines davon ist die für ihre exorbitanten Preise bekannte Gaststätte Svellttor. Hier und westlich davon befinden sich die Häuser der Handwerker und Händler, vor allem Seiler, Netzknüpfer, Schuster, Schneider, Schmiede u.s.w. Weiterhin finden sich im Zentrum der Siedlung auch die Tempel von Rondra, Efferd und Swafnir sowie der wenig besuchte Firuntempel.
Um diesen Kern ringen sich die teils auf Stelzen errichteten Holzhütten der einstmals reicheren Fischer, Transieder und Beinschnitzer, die zu den alteingesessenen Familien von Enqui zählen.
Das Herz der Stadt wird von einem mehr schlecht als recht erhaltenen Palisadenwall umfriedet, der etliche Lücken aufweist, manchmal durch einen Arm des Svellt unvermeidbar, manchmal von den Bewohnern geduldet oder gar erweitert.
Ebenfalls innerhalb der Umfriedung liegt der Irrlicherhügel, auf dem sich die einstige Burg des Stadtoberhauptes befindet. Mittlerweile sind in dem Gemäuer die schäbigen Tavernen "Premer Schuß" und "Rettungsanker", das Spielhaus "Joss", das Bordell "Rahjas Pracht" sowie der wohl reichste Hehler der Stadt, Almin Arauken, untergekommen.
Außerhalb des Walles haben sich die Flüchtlinge aus dem Svellttal niedergelassen und ihre Hütten errichtet. Der feuchte, morastige Grund ist kaum dazu geeignet, sich dort niederzulassen, und so sind die ärmlichen Bewohner Boron näher denn dem Leben.
Enqui ist von mannigfachen Armen des Svellt durchzogen, in denen eine Vielzahl von Hausbooten liegen - alte, nicht mehr fahrtüchtige Schiffe, die man zu Behausungen umgebaut hat - in denen weitere Flüchtlinge eine behelfsmäßige Wohnstatt gefunden haben.
Allerdings hat sich im Jahre 28 Hal eine größere Anzahl Flüchtlinge zu einem Zug zusammengeschlossen, um in die besetzten Gebiete, zurück zu wandern, zu ihren einstigen Wohnstätten, um sich dort wieder anzusiedeln, erschien vielen dies doch eine weit glücklichere Zukunft zu versprechen, als weiter in Enqui ein bestenfalls geduldetes Dasein in Elend zu fristen.

Auf dem östlichen Ufer, gegenüber dem Hafen, befindet sich ein Dorf aus Pfahlbauten, in dem einst die Walfänger lebten.
Seitdem die Thorwaler nach ihrem Einfall alle zum Walfang tauglichen Schiffe vernichtet haben und derlei Aktivitäten natürlich auch nicht länger dulden, gehen die Einwohner meist dem gewöhnlichen Fischfang mit kleineren Booten nach.

Einflußbereiche verschiedener Gruppierungen:
Die eigentlichen Herren der Stadt sind die Thorwaler. Anfänglich mochte man sich mit den neuen Herren kaum abfinden, doch wußten die Nordleute sich durchzusetzen, nötigenfalls mit Gewalt.
Allerdings erstreckt sich der Einflußbereich der **Ottajasko der Ingibjara** lediglich auf die unmittelbare Gegend um den Hafen, eben dort, wo sie präsent sind. Durch gezielte Desinformation sorgen die Krallen (s.u.) dafür, daß die Thorwaler die Macht der Bande viel zu sorglos einschätzen. Bislang geht die Sache auf, zumal die Thorwaler ohnedies wenig Neigung zeigen, in die Bresche zu springen, die durch das Fehlen einer Stadtregierung entstanden ist. Die Ottaskin haben kaum Lust, sich für die anderen Siedler und vor allem die Flüchtlinge verantwortlich zu zeigen.
Nachdem die Anschläge auf die Thorwaler und auf Händler, die mit ihnen kooperierten, aufhörten und auch von den Orks keine Gefahr mehr auszugehen schien, verzichtete man darauf, die Kriegsflöße weiter instand zu halten, eine Leichtfertigkeit, die sich nun rächen sollte.
Zu den Händlern am Hafen haben die Thorwaler ein gutes Verhältnis, wie auch zu den Vertretern der Tempel, die den Schutz der Ottaskin genießen.

Die **Krallen**, eine Bande von Diebsgesindel und anderem üblen Gelichter, ist nach dem Einfall der Thorwaler von Leuten gegründet worden, die zuvor zu den walverarbeitenden Handwerkern gehörten. Sie kontrollieren heute die zwielichtige Gesellschaft von Enqui. Der Anführer, Hegon Taquir, ist selbst ein Fischer. Schutzgelderpressungen, Raub an Durchreisenden und auch Morde gehen auf das Konto der Krallen. Mit Verfolgung oder sonstigen Konsequenzen muß man kaum rechnen, schon allein weil es keine wie auch immer geartete Staatsgewalt gibt, die den Schurken gefährlich werden könnte. Das Wirrwarr aus dunklen, verwinkel-

ten Gassen, das stetige Kommen und Gehen von Fremden, der mangelnde Gemeinschaftsinn in diesen schweren Zeiten, wo jeder sich selbst der Nächste ist, tun ein Übriges.
Der Irrlichterhügel, die Ottajasko und das Handwerkerviertel gleich beim Hafen stehen nicht unter dem Einfluß der Krallen. Überall sonst führen sie ein hartes Regiment.

Als dritte mächtige Gruppe gilt die **Verschwörung vom Irrlichterhügel**, ein lockerer Zusammenschluß der Mächtigen vom Irrlichterhügel. Diese verfügen über die größte finanzielle Kraft in Enqui, kontrollieren sie doch fast den gesamten Vergnügungssektor, von den meisten Kneipen über die beiden Bordelle bis hin zum größten Hehler der Stadt. Ihr ureigentlichstes Interesse ist der Schutz ihres Goldes und die weitestgehende Nichtbeeinträchtigung durch irgendwelche andere Institutionen.
Zu diesem Behufe beschäftigen sie Wächter und Schläger. Vor allem aber hat man sich mit den Krallen geeinigt, während die Thorwaler nie ein ernstes Interesse daran gezeigt haben, sich in die Geschäfte derer vom Irrlichthügel einzumischen.
Auch die Händler beschäftigen eigene Schutztruppen aus 3 bis 10 Personen, die dafür sorgen, daß niemand das Lager leerräumt, während sie sanft schlummern. Wächter sind seit dem Orkzug wohlfeil zu haben, denn viele Flüchtlinge sind bereit ihr Leben auch um geringen Lohn aufs Spiel zu setzen, wenn sie nur ihre Familien über Wasser halten können.
Zu erwähnen sind außerdem die thorwalschen Handwerker, Fischer und Händler, die sich, aus welchen Gründen auch immer, in den letzten 12 Jahren in Enqui niedergelassen haben, aber nicht zur Ottajasko des Hetmannes gehören. Zusammen mit ihren Familien ist diese Gruppe etwa 150 Kopf stark.
Sie müssen die Krallen und die Verschwörung kaum fürchten, da sie im auf die Unterstützung der Ottajasko zählen können.

Militärisches:
Folgende Truppen sind in Enqui vorhanden, wenngleich wohl einzig die Krieger der Ottajasko als geschlossene Einheit einsatzfähig sind. Angegeben ist jeweils das Maximum der Truppenstärke:
70 Krieger der Ingibjara (dazu 30 8-13jährige, die Kampf dem Leben in Unfreiheit vorziehen)
50 Thorwaler verschiedenster Profession, die sich einigermaßen mit Waffen zur Wehr setzen können
50 Söldner der Händler und reicheren Bürger (ingibjarafreundlich, Loyalität nach Sold)
60 Diebe und Schläger der Krallen (zudem 60 Sympathisanten)
20 Söldner vom Irrlichterhügel (Loyalität ihrem Arbeitgeber gegenüber nach Besoldung)

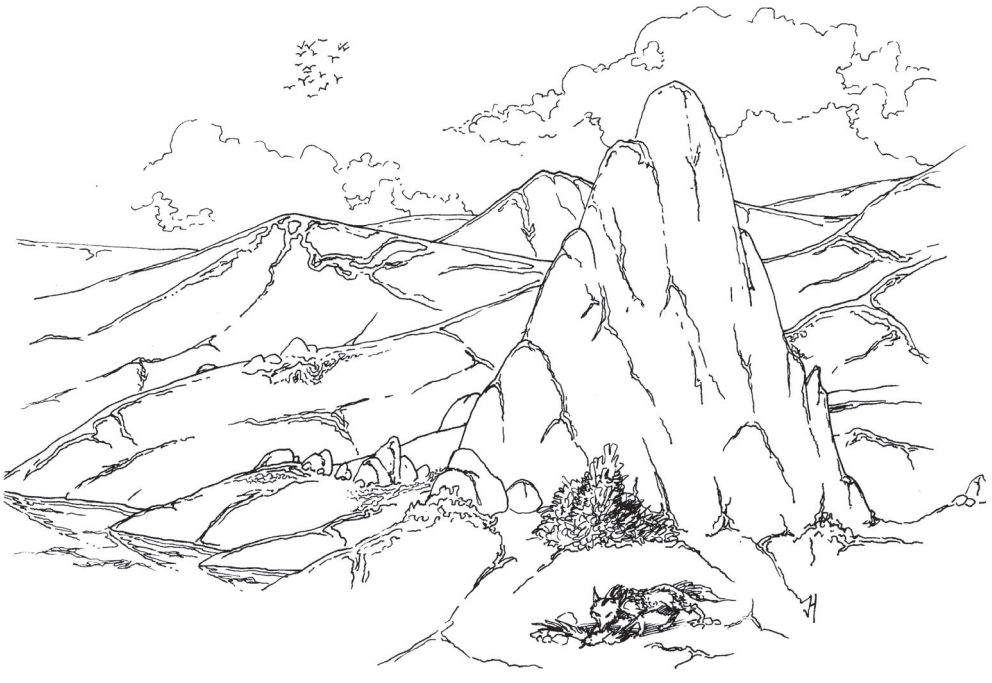
Taktisches:
Durch das sumpfige Umland ist ein Angriff auf Enqui durch Fußtruppen nur an wenigen Stellen erfolgversprechend. Selbst wenn der Wall Breschen aufweist, ist es doch nur einem Ortskundigen möglich, einen sicheren Weg durch die Brinasker Marschen zu finden.
Wenn, muß sich ein Angreifer zu Wasser nähern, auf flachgängigen Booten und Flößen. Waren zu Enquis Hochzeiten die Arme des Svellt, die die Stadt queren, durch Kriegsflöße und Boote wohl unter Kontrolle, sieht das heute anders aus.

Eine etwas andere thorwalsche Region

"Alle, die nach Blutrache schreien, sollten das Lied der Rache hören. Das zeigt euch anschaulich, wie ganze Sippen in Neu-Hjaldingard durch Blutfehden ausgelöscht wurden."
Hjalve Jurgasdottir, Skaldin aus Vidsand

Im Jahr 702 v.H. wurde nach der verlorenen Seeschlacht vor Salza der Oberste Hetmann zu Thorwal durch einen neureichischen Komtur ersetzt, dem viele Siedler aus dem Neuen Reich folgten. Diese brachten ihre Sitten und vor allem auch ihre Götter mit.
Im Laufe der Zeit übernahmen viele Thorwaler südlich von Prem die Gebräuche der Besatzer und auch den zwölfgöttlichen Glauben - zum Teil auf Druck, zum Teil aus Neugier, Opportunismus oder schlichter Gewöhnung.
Zumal sich die Neureicher nicht dumm anstellten, ihren Glauben auch in Thorwal zu verbreiten, und geschickt alte hjaldingarder Überlieferungen in ihre Mythologie einwoben, um den Zwölfgötterglauben schmackhafter zu machen.
Gab es anfänglich noch viele, die den alten Mythen anhingen, schwand ihre Zahl im Laufe der Jahre. die Kinder, die erst nach der Besetzung geboren worden waren, kannten die alten Überlieferungen allein aus den Geschichten der Alten, ihnen waren die Göttergeschichten der Neureicher nicht minder vertraut. Im Laufe der Zeit gerieten die hjaldingarder Mythen immer mehr in Vergessenheit, und es setzte sich zunehmend der Glaube durch, daß Swafnir nicht etwa, der Gott der Hjaldinger sei, sondern vielmehr der Sohn von Efferd und Rondra, ein Halbgott.
Als Konsequenz zogen die meisten Anhänger des alten Glaubens an Swafnir fort aus dem degenerierten Süden, wo man so offen und so drastisch mit den Kolonisatoren kollaborierte.
Einige Ottas zogen gen Westen, um nach Hjaldingard zurückzukehren. Man sollte nie wieder etwas von ihnen hören.
Andere schifften um Aventuriens Südspitze, die Frauen und Mannen ließen sich bald hier, bald dort nieder.
Einige Drachenschiffe aber fuhren gen Norden, in die unwirtlichen und nahezu unbesiedelten Tundragebiete. Zwölf Ottas unter der Führung von Törstirson dem Roten landeten am 26. PER 649 v.H. auf einer Landzunge im äußersten Norden. Sie besiedelten das Land südwestlich des Gjalskafjordes.
Die rauhe Landschaft und die schweren, von Entbehrungen und Härte geprägten Lebensbedingungen hinterließen ihre Spuren in der Mentalität der Menschen, die noch rauher wurden, als ihre Brüder im Süden.
Nachzügler kamen in den nächsten Jahren und brachten die Kunde von der Herrschaft der Priesterkaiser in Gareth. Auch wußten sie davon zu berichten, daß die Schreckensherrschaft der Praioten auch in Thorwal ihre blutige Spur hinterließ: Der Swafnirkult ward gänzlich verboten, Anhänger und Geweihte, die nicht abschwören wollten, wurden dahingemordet.
Neu-Hjaldingard, wie das Siedlungsgebiet geheißen wurde, wurde Zufluchtsort für diejenigen vornehmlich Swafnirgläubigen, die der praiotischen Theokratie zu entfliehen suchten.
Unter dem Einfluß der Schrecknisse verbot man den Glauben an alle anderen Götter, außer dem Gottwal. Es sollten viele Jahre vergehen, bis man die Gesetze diesbezüglich lockerte, auch deswegen, weil einige Neusiedler den friedfertigen Ifirnglauben mit sich brachten, und diesem weiter frönen wollten.
Über eine lange Spanne brach man jegliche Beziehung zum Süden ab. Wenn einmal Fremde auf dem Weg nach Riva oder Paavi den Fehler machten, der Neu-Hjaldingarder Küste zu nahe zu kommen, machten sie meist tödliche Bekanntschaft mit den Kriegern. Überlebende wurden versklavt und sollten ihre Heimat nie mehr wieder sehen.
Die sich hier entwickelnde Gesellschaft war weitaus hierarchischer als im übrigen Thorwal. Die Hetleute der ersten Ottas galten als Besitzer der neu entstandenen Höfe. Sie wurden zu Grundbesitzern, ihre Mannschaft zu ihren Gefolgsleuten. Später wurde aus ihnen jeweils eine Sippe (deren Angehörige nicht notwendig blutsverwandt miteinander sein mußten), mit den Hofbesitzern als Oberhaupt.
Handel führte man nur selten, mit Orks im Landesinneren, mit einzelnen wagemutigen Händlern und Gjalsker Barbaren. Es war ein gefährliches Unterfangen auf das sich die Händler einließen. Fielen sie nicht den Naturunbillen zum Opfer, so war es ein hartes Stück Arbeit, das Vertrauen der Hjaldinger zu erringen, wie sich die Thorwaler hier in Rückbesinnung auf ihre Herkunft nannten. Gelang es ihnen nicht, drohte auch ihnen Tod oder Sklaverei.
Nichtsdestotrotz versprach der Handel lukrativen Gewinn. Die Hjaldinger tauschten kunstvolle Beinschnitzereien aus Walroßzähnen, treffliche Lederarbeiten und Felle bester Güte gegen Eisen (das hier zu findende Erz ist von schlechter Qualität) und Gebrauchsgegenstände.

Nach einigen Jahrhunderten ging das Holz zur Neige. Es hatte noch nie viel brauchbares Holz zum Schiff- und Häuserbau gegeben, doch die restlichen Bestände fielen einem Vulkanausbruch im Jahre 323 v.H. zum Opfer.



Die Lava zerstörte weniger das besiedelte Land, doch fiel dem feurigen Strom eine kleine Mine zum Opfer, in der ein Erz gefördert wurde, aus dem ein weißes bis hellgraues Metall herzustellen war, dem Blei nicht unähnlich. Es war viel zu weich für Waffen, ließ sich aber für vielerlei andere Zwecke verwenden.
Just als sich gezeigt hatte, daß man das Erz gewinnbringend verkaufen konnte, verschüttete der Vulkanausbruch die Mine, ein herber Schlag für die Siedler.

Von dieser Ausnahme einmal abgesehen, blieb Neu-Hjaldingard im wesentlichen von Katastrophen verschont: Die Orks hatten nie einen großen Raubzug gegen diesen unwirtlichen Zipfel versucht und der nur vereinzelte Kontakt zum Süden verschonte die Region auch vor der großen Seuche im Jahr 392 v.H.
Es ist für die Bewohner dieses Landstrichs natürlich keine Frage, wem sie es zu verdanken haben, daß sie von derlei Unbill verschont blieben: Swafnir wacht über sie, als Dank dafür, daß sie ihn nie verraten haben.
Swafnirlob, muß man sagen, denn auch ohne solche Heimsuchungen war und ist das Leben in dieser rauhen Region hart genug.
Zudem die Hjaldinger ein übriges dazu taten, sich das Leben schwer zu machen. Streitereien, Fehden und Raubzüge hielten blutige Ernte. Blutfehden gab es alle paar Jahrzehnte, und sie führten immer wieder dazu, daß ganze Sippen ausgelöscht wurden.
Bis 72 v.H. lebte man so in relativer Abgeschiedenheit. Viele Thorwaler ahnten nicht einmal mehr, daß sich ihre Brüder und Schwestern im hohen Norden angesiedelt hatten, von den anderen Reichen ganz zu schweigen.
Das Unheil nahm seinen Lauf, als die Hjaldingarder einen kleinen Konvoi aus Enqui gekapert hatte, just wenige Wochen nachdem der oberste Hetmann Hardred Bjarnison einen Grenzvertrag mit dem Svelltschen Bund geschlossen hatte. Hardred konnte diesen Affront nicht einfach hinnehmen, wenn er seine Glaubwürdigkeit gegenüber den Händlern aus dem Städtebund aufrecht erhalten wollte.
Also segelte er mit einer kleinen Flotte in den Norden, auf der Suche nach den sagenumwobenen Piraten.
Er überfiel den ersten Hof, den er fand, nahm das Gehöft nach erbitterten Widerstand der dort Lebenden ein und wartete. Als die Kunde von dem Überfall die anderen Sippen erreichte, vereinigte man sich allem Hader zum Trotze zu einem Kriegshaufen und griff die thorwalsche Flotte mit Booten an. Doch waren die versammelten Schiffe der Hjaldinger Hardreds Flotte in jeglicher Hinsicht unterlegen. Die Schiffe waren kleiner (schon wegen des Holzmangels) und schlechter bewaffnet, zudem konnten sie es an Schnittigkeit und Manövrierfähigkeit nicht mit den thorwalschen Drachen aufnehmen. Aber der Mut der Unterlegenen, die sich keineswegs in die Niederlage fügten, sondern verbissen kämpften, imponierte Hardred sehr. Als der Oberste Hetmann die Reste der hjaldinger Streitmacht am Strand zusammengetrieben und umzingelt hatte, und es offensichtlich war, daß es nur ein großes Sterben der Hjaldinger geben konnte, bot er ihnen Frieden an, unter der Bedingung, daß sie sich in die von ihm geschaffene thorwalsche Nation eingliedern würden. Sie sollten ihren Jarl einmal im Jahr zu einem Hjalding nach Thorwal entsenden, Swafnir- und Efferdgeweihten freien Zugang zu ihrem Land gewähren, die Sklaverei abschaffen und keine Handelsschiffe mehr überfallen, die zum Svelltschen Städtebund gehörten oder aus thorwalschen Städten kämen. Die Hjaldinger willigten schließlich ein.
Seit dieser Zeit findet wieder ein gewisser Austausch zwischen den Hjaldingern und dem Rest Thorwals statt, auch wenn bis heute nur wenige Reisende die Fahrt ins entlegene Hjaldingard auf sich nehmen.

Landschaft, Flora und Fauna
Dem Betrachter bietet sich eine karge, felsige Landschaft. Nur an wenigen Stellen ist der Boden fruchtbarer als in der restlichen Tundra. Vornehmlich ist das dort, wo einst die Asche des Vulkans niedergegangen ist. An diesen raren Plätzen sind denn auch die weit auseinander liegenden Höfe angesiedelt, die Felder gehören zu den am eifersüchtigsten gehüteten Schätzen einer Sippe.
Heiße Quellen und Geysire sind hier ebenso zu finden wie mystisch geformte, nicht sehr hohe Felsformationen. Die Felsen gehören zu Hügelketten, die sich durch das Land ziehen. Flüsse und Bäche gibt es nur wenige. Ihren Wasserbedarf decken die Bewohner vornehmlich durch die vielen kalten und warmen Quellen.
Längst nicht alle der Quellen sind dazu geeignet, Trinkwasser zu schöpfen, viele kommen tief aus dem Schoße Sumus und führen Salze und Mineralien mit sich, die das Wasser ungenießbar für Mensch und Tier machen, ja, selbst die genügsamen Tundragräser meiden den salzverkrusteten Boden rings um diese Quellen. Immerhin lassen sich einige der Mineralien nutzen, so z.B. der Schwefel.
Bäume sucht man in der Region fast vergebens. Einzig Krüppelkiefern und holzige Büsche wie z.B. Holunder oder Wacholder, aber auch einige Birken und Eiben findet man. Letztere sind aber wegen des häufig stürmischen Windes oftmals krüppelwüchsig und erreichen keine großen Höhen.
An wilden Tieren gibt es vor allem Niederwild, Vielfraße und Wölfe. Selten sind Elche, Karens und Bären anzutreffen.

Kultur, Sprache und Magie
Hier im hohen Norden herrscht eine andere Zeitrechnung als die uns bekannte, doch der Einfachheit halber wurden die Zeitangaben in der üblichen Art und Weise vorgenommen und nicht in der hier gebräuchlichen Rechnung nach der Landung der Hjaldinger beim heutigen Olport. Wohl kennt man die Einteilung des Jahres in Monde und wiederum in Tage, doch unterscheiden sich die Bezeichnungen von den ansonsten in Aventurien üblichen. So wird der Boronmond beispielsweise als Nevelung oder Nebelmond bezeichnet, Travia ist der Erntemond, Ingerimm der Saatmond (später als in südlicheren Gefilden ob des langen Winters). Der Stundenbegriff ist den Hjaldingardern völlig fremd.
Am größten sind die Unterschiede zum südlichen Thorwal aber in der Sprache. Das Hjaldingarda weist so gut wie keine garethischen Lehensworte auf (die wenigen haben erst seit der Landung Hetmann Hardreds Verbreitung gefunden), die unter dem Einfluß der Neureicher seit 700 v.H. zahlreich Einzug in die thorwalsche Sprache gefunden und diese wesentlich beeinflußt haben.

Man hat hierzulande versucht, die alte hjaldingische Kultur aufrecht zu erhalten oder wenigstens das, was man dafür hält.
Das Liedgut der Neu-Hjaldinger unterscheidet sich in Art, Themen und Ausgestaltung kaum von dem der Thorwaler.
In Vergessenheit geraten, wohl nicht zuletzt auch weil die Bedeutung der Seefahrt in den vergangenen Jahrhunderten geschwunden ist, ist das Ritual der Ottajara. An die Stelle getreten ist der Brauch, sich vom Swafnirgeweihten ein Hautbild stechen zu lassen, wenn für ein Kind die Zeit gekommen ist in die Erwachsenenwelt einzutreten.
Die schon legendäre Freude der Thorwaler am Alkohol ist zwar auch bei den Hjaldingern vorzufinden, doch gibt man ihr nur zu Festen und Feierlichkeiten nach. Bier ist nahezu unbekannt, das

wenige, das kursiert, ist aus dem Süden eingeführt, da hier weder Hopfen noch Gerste wachsen. Dinkel und Buchweizen aber, die man nötigenfalls auch zu Bier verbrauen könnte, sind rar und dazu da, die Bäuche mit Brei und Brot zu füllen, nicht mit Alkohol. Man stellt aber einen guten Holunderbeerwein aus den heimischen Früchten her, ebenso einen scharfen Wacholderbrannt.

Wohl kennt man die Thorwaler als sehr abergläubisch, doch gibt es in Olport und Thorwal immerhin zwei Magierakademien, so daß einem Thorwaler Magie und Magier zumindest nicht gänzlich fremd sind.
Hierzulande gibt es aber keine offenkundige Magie und erst recht keine Magier. Natürlich kommt es auch unter den Hjaldingardern ab und an vor, daß jemand die Gabe hat. Doch geht ein solches Kind oftmals einen gänzlich anderen Weg als anderswo. In der Regel begegnet man der Magie voller Furcht. Magiebegabte gelten als unheimlich, manche halten sie für unheilbringend, andere sehen sie als Gezeichnete Swafnirs, die man zu achten, aber ob ihrer unberechenbaren Kräfte auch zu fürchten hat
Bei den meisten macht sich die Gabe durch solche Dinge wie „das zweite Gesicht“ oder das Meisterhandwerk bemerkbar. Viele Skalden verfügen über die magische Gabe, Lieder und Verse von großer Ausdruckskraft zu dichten. Durch die mangelnde Ausbildung bleiben die meisten Magiebegabten Dilettanten, von den ihren geachtet oder gefürchtet, je nachdem.
Es kommt aber auch vor, daß jemand aus der Gemeinschaft ausgeschlossen wird, der unkontrollierte magische Ausbrüche hat. Solch Unseliger ist in der Regel dazu verdammt, ohne die schützende Gemeinschaft zu sterben. Nur selten gelingt es einem Gebannten sich allein durchzuschlagen und als eine Art Seher oder Druide ein Einsiedlerleben zu führen. Heimlich werden diese Ausgestoßenen von Rat- und Hilfesuchenden aufgesucht und auch versorgt.
Der letzte überlieferte Fall dieser Art ist der einer Frau, die als Wunderheilerin galt, und in einer Höhle hauste. Man fürchtete sie und ihre Kräfte sehr, und niemand hätte sie je auf seinem Hof geduldet und sei es nur für ein Mahl. Und doch gab es kaum einen, der nicht einmal in der Not zu ihr gegangen wäre, sie um Hilfe zu bitten. Durch Gaben suchte man sie freundlich und gewogen zu stimmen.
Seit ihrem Tod vor 20 Jahren hat es niemanden - mit Ausnahme des Sohnes des Swafnirgeweihten - unter den Hjaldingardern gegeben, von dem berichtet wurde, daß er die Gabe habe.
Glücklich kann sich ein magisch begabtes Kind schätzen, wenn der Swafnirgeweihte auf es aufmerksam wird und zu seinem Nachfolger erwählt. Anders als im Süden mischen sich bei den Geweihten Hjaldingards die Aufgaben eines Göttergeweihten mit denen eines Schamanen, wie man ihn von den Nivesen kennt. So wird u.a. von ihm erwartet, daß er sich auf die Heilkünste versteht und aus Zeichen die Zukunft zu lesen versteht.

Gesellschaft, Recht und Gesetz

Die Gesellschaft der Hjaldinger ist in Sippen aufgeteilt. Eine Sippe umfaßt alle Bewohner eines Hofes, unabhängig von der Blutsverwandschaft. Sippenvorstand sind die Hofbesitzer (in neuerer Zeit immer öfter Hetleute genannt, wobei sie sich von den Hetleuten im übrigen Thorwal doch deutlich unterscheiden). Danach kommen die Freien, die Knechte und die Geiseln.
Freier wird man nicht durch Geburt, sondern durch Fähigkeiten. Hier gibt es keinen formalen Akt, sondern wenn der Sippenvorstand jemand erstmals mit einer wichtigen Aufgabe betraut oder in wichtigen Angelegenheiten um Rat fragt und das jeweilige Ergebnis zum Wohl der Sippe ausfiel, gehört diese Person von da an zu den Freien. Keinem Sippenvorstand würde es einfallen, einem Freien das Wort zu verbieten oder Kritik von diesen Personen einfach zu übergehen. Die Freien sind zuständig für die Robbenjagd, für gutes Handwerk, aus ihnen rekrrutiert sich die Kriegerschar einer Sippe.
Knecht zu sein ist der übliche Status eines Sippenangehörigen, als Knecht wird er geboren. Doch ist Knecht nur eine unzureichende Übersetzung des hjaldingischen Begriffes, für den es kein garethisches Pendant gibt. Knechte sind nicht etwa Leibeigene oder Frondienst leistende. Sie sind ebenso abhängig und unabhängig wie die Freien. Nur kommen ihnen andere Aufgaben zu, ihr Wort gilt nicht so viel in der Gemeinschaft, weil sie sich bislang noch nicht bewährt haben. Doch ist es jederzeit möglich, daß ein Knecht durch aufopferungsvolle Tat, Heldenmut oder klugen Rat zum Freien wird, ebenso wie der Freie zum Knecht werden kann, wenn er sich seinen Ruf verscherzt. Knechte sind zuständig für die Fischerei, für die Jagd nach Wildhühnern und Hasen und für leichtere handwerkliche Arbeiten.
Knechten ist es im Gegensatz zu Freien nicht erlaubt, ohne Zustimmung des Sippenoberhauptes außerhalb der Sippe zu heiraten. Doch ist die Zustimmung wenig mehr denn eine Formsache, einzig wenn Fehde zwischen zwei Sippen herrscht, wird das Einverständnis verweigert.
Bleiben die Geiseln. Bis zur Niederlage gegen den Obersten Hetmann Hardred im Jahre 72 v.H. nannte man Geiseln noch Sklaven. Es handelte sich um überlebende Gefangene von einem Raubzug oder von Fehden mit anderen Höfen. Erst vor kurzem ist auf Beschluß des Things eingeführt worden, daß die Geiselhaft nicht mehr lebenslang gilt. Jahr und Tag hat der Gefangene der Sippe zu dienen, alsdann kann er als Knecht auf dem Hof bleiben oder seiner Wege ziehen. Vor Ablauf dieses Jahres ist es möglich, die Geisel durch ein Lösegeld freizukaufen.
Geiseln verrichten niedere Tätigkeiten jeder Art. Sollte sich ein Gefangener durch besondere Fähigkeiten oder Taten auszeichnen, kann es auch vorkommen, daß die Jahresfrist durch den Sippenobersten verkürzt wird.
Insbesondere Geiseln, die bei Raubzügen in ferneren Regionen gefangen genommen wurden, bleiben oft auch nach Ablauf des Jahres bei "ihrer" Sippe, da sie selbstredend kein Pferd oder Boot zur Verfügung gestellt bekommen und der Fußweg in die südlicheren Regionen sich wegen der vielfältigen Gefahren und Strapazen in der Regel von selbst verbietet. Zumal ist die Behandlung kaum mit der der Sklaven im Süden zu vergleichen, und es gibt etliche Geiseln, die vor ihrer Gefangennahme ein schlechteres Leben führten.
Hat ein ein Sippenoberster keinen Nachwuchs, wird ein Freier sein Nachfolger. Das kann durch einen Richtspruch des Obersten erfolgen, zumeist aber eine Götterprüfung oder ein Duell (bei mehreren Bewerbern) über den Führungsanspruch.
Durch Hochzeiten kann es dazu kommen, daß Höfe zusammenfallen und die Sippen vereint werden. Doch meist ist dieser Zustand nicht von Dauer, da ein Sippenoberster sich nicht gleich gut um zwei Höfe kümmern kann. Zumindest sind dies die Argumente der anderen Freien, die in der Regel zur Folge haben, daß einer der beiden Höfe einem anderen Freien anvertraut wird, der zum neuen Sippenvorstand wird.
Ein Sippenoberhaupt kann wegen Unfähigkeit abgesetzt werden. Stimmen die anderen Freien zu, hat der alte Sippenoberste seinen Stuhl zu räumen. Sind die Unzufriedenen in der Unterzahl, muß sich der Kläger einem Götterurteil oder einem Duell stellen, um die Wahrhaftigkeit seiner Vorwürfe zu belegen.

Die Absetzung kann vor dem Jarl angefochten werden und vor das Thing gebracht werden kann.
Die Sippenobersten aller Höfe bilden das Thing, wie das im übrigen Thorwal Hjalding genannte Treffen der Hetleute hier genannt wird. Das Thing tagt regelmäßig zur Sommersonnwende oder auf Antrag zweier Sippenvorstände. Das Thing wählt einen Jarl, der als Schiedsrichter fungiert und der auch Strafen verhängen kann. Seine Entscheidungen können nur vom Thing aufgehoben werden. Ein außerordentliches Thing beruft man nur aus wirklich wichtigem Grunde ein, ansonsten vertraut man auf den Jarl, der, wie im thorwalschen, Richter, Schlichtmann und Hüter des Wissens für die Sippen ist. Drei bis fünf Sippen wählen sich einen gemeinsamen Jarl, der in der Regel zu den ältesten und weisesten Angehörigen der Sippen gehört.
Im Gegensatz zum übrigen Thorwal sind Blutfehden in Neu-Hjaldingard nicht nur Gegenstand von Legenden und Sagen. Es kommt bis in unsere Tage immer wieder vor, daß ganze Sippen im Zuge solcher Fehden ausgelöscht werden. Einer der Gründe dafür, wie unnachgiebig solche Fehden verfolgt werden, bedingt sich aus dem Rechtssystem der Hjaldinger, das für jede Tat eine Vergeltung vorsieht. Das kann in vielen Fällen ein Wergeld sein oder der Beschuldigte wird verpflichtet, seine Schuld durch eine Geiselhaft abzugelten. Allzu oft aber erschallt der Schrei Blut für Blut, und dann sind selbst Kinder und Alte nicht vor den Schwertern der Kämpfenden gefeit.
Insbesondere wenn ein Angehöriger der Blutsfamilie eines Sippenoberhauptes getötet wird, kann einzig die Blutrache das Recht wiederherstellen. Die Tat selbst zieht wiederum weitere Vergeltungsmaßnahmen nach sich.

Religion

Seit sie sich hier vor vielen Jahrhunderten niedergelassen haben, gehört auch eine/n Swafnirgeweihte/n zu den Neu-Hjaldingern. Der Geweihte sucht sich seinen Nachfolger und weiht ihn in die Mysterien der Priesterschaft ein.
Trotz des durch Hetmann Hardred festgelegten Rechtes, daß jederzeit Efferd- und Swafnirgeweihte aus dem übrigen Thorwal Zutritt zum Land und zu den Höfen haben, sind es bislang nur wenige gewesen, die sich auf dieses Recht berufen haben. Als zu verschroben gelten die Menschen und als zu festgefügt gilt ihr Götterbild, das neben Swafnir keinen anderen Gott ehrt.
Nach Überzeugung der Hjaldinger offenbart sich Swafnir seinen Kindern nicht nur in Gestalt eines Wales, sondern kann sich in jeder Form unter seine Kinder begeben. Der Wal ist zwar auch für sie ein heiliges Tier, doch ist man hierzulande überzeugt, daß die ab und an tot an der Küste angeschwemmten Wale ein Geschenk des Gottes sind, das auch verspeist werden darf. Nie würde jemand von ihnen auf die Idee kommen, einen Wal zu harpunieren, aber es gibt eine Reihe von Legenden über harte Winter und Hungersnöte, die nur dadurch überstanden wurden, daß Swafnir ihnen einen Wal sandte, der sie mit seinem Fett und Fleisch nährte .
In jüngster Zeit macht sich allerdings ein verstärkter Austausch mit dem übrigen Thorwal bemerkbar, so daß auch hier und da der Glaube an Efferd und Ifirn anzutreffen ist.
Erst vor wenigen Jahren hat der jetzige Swafnirgeweihte Swafnan Olvirson damit begonnen, bei seinem Hof einen Swafnirtempel zu errichten, der allerdings noch nicht ganz fertiggestellt ist. Das Bauwerk wird von vielen mißtrauisch beäugt, will man doch nicht einsehen, wo der Nutzen einer solchen Versammlungshalle sei, es sei denn, um dem bequemen Geweihten die beschwerlichen Wege von Hof zu Hof zu errsparen. Seit Generationen hat man den eigenen Schreinen, wie sie bei jedem Hof zu finden sind, vertraut und sieht kein Heil darin, dies zu ändern. Außerdem deutet der Bau des Tempels und die Auswahl seines Sohnes als seinen Nachfolger darauf hin, daß Swafnan aus dem Geweihtenamt einen Erbhof zu machen versucht. Dies sehen einige mit großen Unwillen.
Auf einem verwaisten Hof hat sich vor einigen Monden ein Efferdgeweihter niedergelassen. Zulauf von Gläubigen hat er noch nicht. Doch ist er überzeugt, langfristig Erfolg zu haben und hofft über seine Tätigkeit als Lehrer das Vertrauen der Bevölkerung zu gewinnen. Er zieht von Hof zu Hof und versucht sein enormes Wissen über südliche Küstenregionen, über allerlei nautische Kniffe und das Bootsbauhandwerk weiterzugeben. Immer wieder ist er aber noch Anfeindungen ausgesetzt. Insbesondere der Sohn des Swafnirgeweihten, spielt ihm immer wieder üble Streiche.

Landwirtschaft, Handwerk und Handel

Ackerbau findet nur in geringem Umfang statt. Kühe bzw. Rinder wird man hier vergebens suchen. Sie wären nie durch die harten Winter zu bringen. Stattdessen hält man langflorige Ziegen und Schafe, die hart genug sind, die rauhen Winter bei karger Nahrung zu überstehen.
Wohl gibt es eine wilde Ponyrasse, die in der Tundra lebt, doch sind die Tiere als überaus widerspenstig bekannt und schwer zu zähmen. Zumeist begnügen die Hjaldingarder sich damit, die Tiere zu jagen.
Es wird Küstenfischerei, Robben- und Walroßjagd betrieben. Aus den Knochen und Stoßzähnen der Robben und Walrösser versteht man es, allerlei nützliche Gebrauchsgegenstände und schöne Schmuckstücke zu schnitzen, die auch ein gefragtes Handelsgut sind. Auch das Walbein von gestrandeten Walen wird kunstvoll verarbeitet, doch ausschließlich für kultische Gegenstände verwendet, die weder verkauft noch eingetauscht werden. Einzig als Zeichen besonderer Verbundenheit verschenkt man solche Dinge.
Seit einigen Jahren zieht einmal im Jahr eine Nivesensippe mit ihren Karens an Neu-Hjaldingard vorbei und lagert dort für einige Wochen. Dann gibt es ein großes Fest, bei dem auch viel gehandelt wird. Die Nivesen bieten schöne Stoffarbeiten und frisches Karenfleisch feil, welches den Neu-Hjaldingern als vortreffliche Delikatesse gilt, im Tausch gegen Beinschnitzereien und die vortrefflichen und kunstvollen Lederarbeiten, auf deren Herstellung man sich hier versteht. In den langen Wintern haben die Menschen Muße genug, sich solchen Arbeiten zu widmen, weswegen man es zu wahrer Meisterschaft gebracht hat.
Den Wert des Goldes weiß man hier kaum zu schätzen, dafür sind gute metallene Waren heiß begehrt.

Der Harrada-Hof – eine Sippe in Neu-Hjaldingard

Der Harrada-Hof ist benannt nach seinem Gründer (wie die meisten Höfe) und ist eine der ältesten Ansiedlungen der Region. Sein Sippenvorstand oder Hetmann, wie es neumodisch heißt, ist Törstir Gerskirson.
Das Haupthaus ist der Familie des Sippenoberhauptes vorbehalten. In ihm gibt es aber einen großen Raum, in dem im Winter alle Sippenmitglieder gemeinsam, ohne Ansehen von Rang und Stand die Mahlzeiten einnehmen. Im Sommer speist man draußen im Freien. Hier in der Halle wird auch gemeinsam gefeiert. An das Haupthaus angeschlossen ist das Wirtschaftsgebäude mit Küche und Vorratsräumen. Zum Hof gehört des weiteren ein Langhaus, in dem alle anderen Sippenmitglieder wohnen. Eigene Kammern kennen nur die Sippenobersten und besonders geehrte Angehörige der Sippe, wie der Jarl. Alle anderen teilen sich einen Raum. Die Freien nennen wenigstens einen durch halbhohe Wände abgetrennten, halbwegs privaten Bereich ihr eigen. In der Mitte des

Langhauses befindet sich die Feuer- und Kochstelle. Natürlich gibt es noch eine Scheune mit Stall auf dem Hof. Hier wird das Tierfutter gelagert, im Winter ist hier das Vieh untergebracht. Wiewohl man in besonders strengen Wintern die Tiere auch gerne ins Haupthaus holt, wo sie in einem behelfmäßig abgeteilten Verschlag eingepfercht werden, denn die Körperwärme des Viehs ist dann wohlwillkommen.

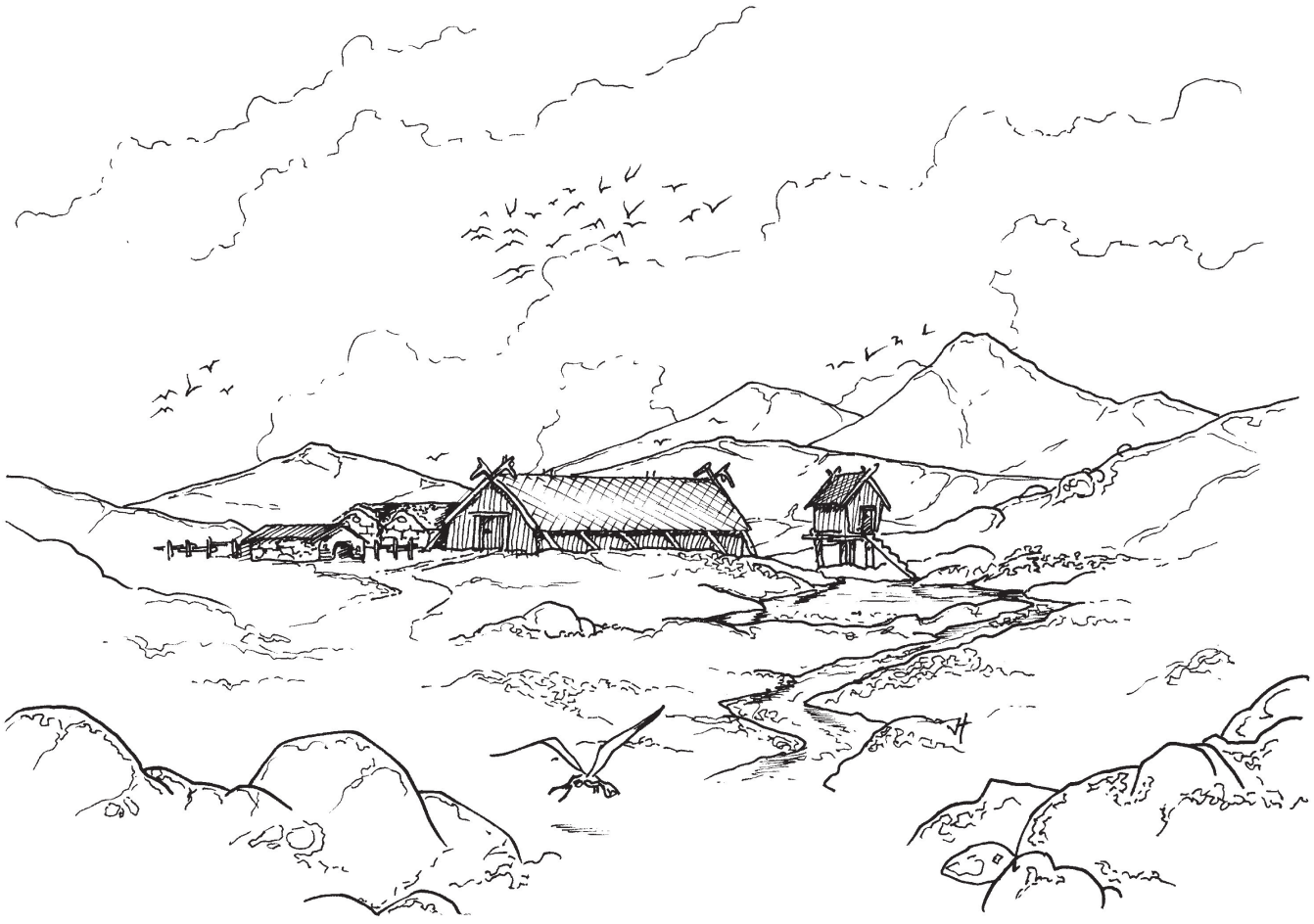
Der Harrada-Hof liegt auf einer kleinen Anhöhe. In seiner Mitte sprudelt eine Quelle (allerdings nur eine kalte), die den Hof mit frischem Wasser versorgt. Nordöstlich vom Hof liegt in nur 400 Schritt Entfernung das Meer, dort steht eine Räucherhütte. Außerdem ankern ein kleines Langschiff und zwei Boote zur Robbenjagd und zum Fischfang am Landesteg. Meist sind hier Netze aufgespannt, die gesäubert oder geflickt werden müssen.

Südwestlich von der Anhöhe befinden sich einige Felder und die Weiden der Ziegen und Schafe. Südlich vom Hof liegen die Koppeln der Ponys.

Zur Hetmannsfamilie gehört neben Törstir noch seine Mutter Finnla. Sie ist nie eine Frau der Faust oder der Waffen gewesen, ganz im Gegenteil. Doch ist sie sehr klug und ihr Rat ist weit geschätzt. Sie genießt hohe Autorität und hohes Ansehen über den Hof hinaus. Daß sie nicht zur Jarlin gewählt wurde, liegt allein daran, daß sie eine Zugereiste ist. Törstirs Vater Gerskir brachte sie von seiner ersten Reise in den Süden mit. Finnla ist die Tochter einer Händlerfamilie aus Salzahafen, wo Gerskir sie kennenlernte und einfach entführte. Sie haßte zunächst das Leben bei den wilden Barbaren, doch verliebte sie sich später in Gerskir und lernte auch Land und Leute lieben; inzwischen möchte sie nicht mehr fort. Als Gerskir von einer weiteren Fahrt nach Süden im Jahr 20 Hal nicht mehr zurückkehrte, wurde sie von allen Freien als neues Sippenoberhaupt anerkannt. Vor einem Jahr hat sie schließlich die Führung der Sippe an ihr einziges noch lebendes Kind Törstir anläßlich seines 21. Wiegenfestes übergeben (ihre Tochter starb im Kindbett, ein weiterer Sohn bei der Robbenjagd).

Törstir wurde 4 Hal geboren. Das Erbe und die Erziehung seiner Mutter macht sich nicht nur äußerlich bemerkbar (er hat ihre grauen Augen und ein wenig fremdländische Gesichtszüge geerbt), sondern auch in seinem Wesen: Er ist für sein Alter sehr umsichtig und intelligent und zeigt Interesse für Dinge, die den meisten Hjaldingern eher suspekt sind. So kann er leidlich lesen und schreiben (eine Kunst, die sonst nur der Swafnirgeweihte beherrscht) und war bereits zweimal in der Stadt Thorwal zum Hjalding (eine Pflicht, der die anderen Sippenvorstände fast nie nachkommen). Bei seiner letzten Reise ist er sogar bis Salzahafen und Havena gelangt, wo er gute Preise für seine mitgebrachten Waren bekam, und von wo er viele fremde Dinge mitbrachte. Dies hat den Neid einiger anderer Sippen nur wachsen lassen, da Törstirs Sippe ohnehin schon zu den wohlhabendsten gehört. Obwohl er bei den Frauen seiner Heimat sehr beliebt ist, hat er bislang noch keine erhört. Seine Gedanken beschäftigen sich mehr mit fremden Ländern und Menschen, häufig hat er Fernweh und sitzt auf den Klippen nördlich vom Hof. Dies hat sich nach seiner letzten Reise nur noch verstärkt. Einige Freie seiner Sippe sehen dies mit Sorge, da dem Krieger Torkil, einem Hitzkopf, Ambitionen auf den Sippenvorstand nachgesagt werden, und dieser beschwert sich in vielen Gesprächen denn auch immer wieder über das fremdländische Wesen Törstirs.

Wiewohl im Herzen ein Fremder unter Freunden, trägt Törstir doch auch das Erbe seines Vaters in sich. So hat er das Kriegshandwerk von seinem Vater und nach dessen Tod vom erfahrensten Krieger des Hofes, Gunakir, gelernt, und sich dort als ebenso gelehrig erwiesen, wie in allen anderen Dingen.



Einige Neu-Hjaldinger

Die Familie des Swafnirgeweihten

Swafnan wurde 23 v.H. geboren und mit 14 Jahren vom damaligen Geweihten als dessen Nachfolger auserkoren. Doch schenkte Swafnir seinem Diener eine wesentlich längere Lebensspanne, als vorauszusehen war, so daß Swafnan erst vor 11 Jahren das hohe Amt von seinem Vorgänger übernehmen konnte.

In all den Jahren des Wartens wurde Swafnan von seiner Frau Senda gehänselt, was für ein Schlappschwanz er sei, damit zufrieden zu sein, ewig nur die zweite Rolle zu spielen und mitanzusehen, wie andere Sippen, wie z.B. die von Harradas Hof, immer wohlhabender wurden. Die ewigen Vorhaltungen haben Swafnan zu einem verbitterten und unzufriedenen Mann gemacht, der sich selbst jetzt, da er sein Ziel erreicht hat, nicht zufrieden geben mag. So hat er beispielsweise mit dem Bau des Tempels begonnen, um seinem Hof mehr Bedeutung zukommen zu lassen, wenn hier die einzige Stätte ist, um zu Swafnir zu beten.

Sendas und Swafnans Verbitterung wurde noch zusätzlich durch ein Unglück genährt, bei dem ihre beiden Töchter ums Leben kamen. Die jungen Frauen jagten gemeinsam mit zwei Kriegern einen der seltenen Bären und stürzten in eine Schlucht. Seitdem vergöttert Senda das einzige verbliebene Kind, Swafnald Swafnanson (geb. 5 Hal), der nach dem Willen der Mutter Nachfolger seines Vaters werden soll. Der junge Mann verfügt über seltsame Fähigkeiten, über die die Familie den Mantel strengstens Stillschweigens gebreitet hat. Dem zum Trotze kursieren einige Gerüchte (er könne Dinge sich bewegen lassen und mit den Geistern sprechen) doch wagt niemand, dies in Gegenwart des Priesterspaares laut zu äußern, denn niemand will es sich mit dem Geweihten verderben oder den Zorn seiner einfluß- und zahlreichen Sippe auf sich ziehen. Zumal Senda und Swafnan als rachsüchtig verschrien sind.

Senda sähe es gern, daß ihr Sohn sich mit Erics Adoptivtochter Hjalfrid verbände, da eine Heirat sehr gewinnbringend wäre. Ein Plan, der Swafnald durchaus gefällt. Doch ist ihr im Gegensatz zu ihrem Sohn bereits aufgefallen, daß Hjalfrid sich mehr für Törstir als für Swafnald interessiert.

Aber Senda weiß sich zu helfen: Seit einiger Zeit machen Gerüchte die Runde, wonach Törstirs Mutter, die Südländerin, mit fremden und geheimen Göttern paktiere und auch ihr Sohn dies wisse und gutheiße ...

Tjalva Nellgardsdottir, die Jarlin

Tjalva ist schon sehr alt (geb. 42 v.H.) und seit vielen Jahren blind. Sie ist aber auch seit über 20 Jahren die angesehenste Jarlin von Neu-Hjaldingard. Ihr Rat zählt viel, ihrem Urteil beugen sich alle und wenn schon nicht aus Einsicht, so dann doch, weil niemand es verstehen würde, wenn sich jemand ihrem weisen Ratschluß widersetzt.

Ihren Hof Walkir hat sie bereits vor 12 Jahren an ihren Sohn Trolske übergeben. Er liegt im Landesinneren, ihre Sippe hat Seefahrt fast nichts mehr zu tun. Ihr ältester Enkel Thivar gilt als hervorragender Bauer, der versucht neue Pflanzen anzubauen, die ihm die Nivesen mitgebracht haben. Tjalbas Enkelin Svenna ist die beste Pferdekennerin weit und breit, niemand versteht es wie sie, die wilden Tiere einzufangen und abzurichten.

Erics Hof

Eric Hjallassons Anwesen liegt benachbart zum Harrada-Hof (ca. 3 Meilen entfernt). Eric (geb. 21 v.H.) gehört zu den besten Seefahrern Neu-Hjaldingards. Doch seine Sippe hat keinen guten Ruf: Zu oft zieht er mit seinem Boot (das größte weit und breit) zu Raubzügen aus, die ihn bis weit in den Süden führen. Nur die Sippen, die sich mit ihren Kriegern an diesen Zügen beteiligen, finden das ganz normal - zumal die auf den Raubzügen wertvolle Beute machen. Bei den anderen aber stößt sein Tun auf Ablehnung, sei es aus moralischen Gründen, sei es aus Furcht, daß dies zu Rachefeldzügen gegen Neu-Hjaldingard führen wird.

Erics Frau starb bei der Geburt ihres ersten Kindes, welches die Mutter nur um wenige Tage überlebte. Eric hat danach nie wieder geheiratet, aber ein kleines Mädchen (Hjalfrid, heute wahrscheinlich etwas älter als 20 Jahre) als Adoptivtochter angenommen, das er eines Tages von einem Raubzug mitbrachte.

Eric unterhält auch die meisten Geiseln. Die Lösegelder haben ihm einigen Wohlstand gebracht, und so zählt Erics Hof neben Harradas-Hof zu den reichsten von ganz Neu-Hjaldingard.

Trotz des Mißfallens, daß viele andere gegen sein Tun hegen, blieb Eric bislang unangetastet, da seine Krieger als die trefflichsten Kämpfer gelten und über die besten Waffen verfügen. So befinden sich z.B. Langbogen und sogar eine Armbrust in ihrem Besitz, dazu gute stählerne Äxte und Schwerter.

Auch Eric ist der Meinung, daß eine Heirat zwischen seiner Adoptivtochter und Swafnald für beide Seiten gewinnbringend wäre. Doch noch schaut er ihrem Werben um Törstir gelassen zu, da ein zusätzlicher Freier den Brautpreis nur in die Höhe treiben wird.

DER WAHRE
BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe TRA 12 Answin

Jariel Heliodan ist tot!!!

Mit großer Bestürzung hat SKM Answin die Nachricht vom Tode des Wahren Boten des Lichtes, Jariel Heliodan, vernommen.
Das Reich hat einen seiner letzten Hoffnungsträger verloren. Nun sind dem falschen Boten Hilberian Tür und Tor geöffnet, seine verderbten Lehren unter das Volk zu bringen. Er, der Häretiker, der die Kirche unseres Herrn Praios leichtfertig in eine Spaltung trieb, hat sich nunmehr an die Spitze des Praioskultes aufgeschwungen.
Ungewiß, ja mysteriös sind bislang die Umstände unter denen der erhabene Jariel verstorben ist. So munkelt

Fortsetzung auf S. 3

Wie stolz war ich, als der Inquisitor zu meinem Scholaren nach seinem ersten Ignisphaero sagte: "Na, du bist mir ja schon ein richtiger kleiner **Bratmaxe** ..."

Das Motto des Mondes:
Liegt der Fuchswelp unter der Erde,
es fürs Reich bald besser werde.
Geht der Kanzler auch noch dahin
Hat das Leben wieder Sinn ...

Hier könnte Euer Beitrag stehen.
Interessiert: Wendet Euch an die Redaktion des WB, Engasal

Staatsstreich des falschen Reichskanzlers

Der König ist tot, lang lebe der Reichskanzler! So oder ähnlich hätte es auf Burg Mersingen heißen können, nachdem der Leichnam Brins den versammelten Adeligen gezeigt worden war. Ein Staatsstreich besonderer Güte: Zuerst sorgten Herzog Jast Gorsam und sein Sohn, der machtgierige Reichskanzler, dafür, daß die Nordmärker Truppen zu spät zur Entscheidungsschlacht wider den Dämonenmeister und Menschenschinder kamen. Angeblich, weil ein altes Gesetz sie davon abgehalten habe, den Kosch zu überschreiten. Man darf spekulieren, wieviele wackere Soldaten im Kampf gegen den Erzbösen ihr Leben lassen mußten, weil die versprochene Waffenhilfe nicht kam. Überliefert ist der Ausspruch der darpatischen Hauptfrau Jandriga Gänsetreu: "Ich wollte es werde Tag oder die Nordmärker kämen." Sie kamen nicht, die Hauptfrau und ihre tapfere Schwadron fanden einen schrecklichen Tod durch das Dämonenheer!!!
Aber das war nur der Auftakt für einen perfiden Plan. Vor den versammelten Edlen des Reiches, viele davon sichtlich schockiert durch ihre Erlebnisse in der Schlacht, riefen die beiden Nordmärker Emer zur Regentin aus. Unterstützt wurden sie dabei von Herzogin Walpurga und Herzog Bernfried Ohneland.
Die Fürstin Darpatiens wurde vor vollendete Tatsachen gestellt.
Die Nordmärker berufen sich auf ein altes Gesetz, wonach die Fürsten nichts als Statthalter ihres Königs seien und über so gewichtige Angelegenheiten nicht mit zuentscheiden hätten. Zwei der ältesten Familien des Reiches - die Ebenstamms und die Rabenmunds - wurden schändlich brüskiert. Fürst Blasius, der selbst nicht auf Burg Mersingen weilte und dessen Vorfahren von Kaiser Raul selbst belehnt worden waren, wird nun zeigen müssen, ob er sich tatsächlich ausschließlich für die Jagd interessiert oder für die Belange seiner Provinz.

Es ist schon bemerkenswert: die Familie vom Großen Fluß hat es in wenigen Jahren weit gebracht:
Zuerst stellen sie mit dem Herzog den höchsten Reichsrichter, dann führt der betrügerische Bruder ein Kirchenschisma der Praioskirche herbei. Ja, der nordmärkische Herzog wagt es gar, die Klinge gegen den wahren Boten des Lichts höchstselbst zu erheben, als er seine Schandklinge gegen einen seiner Statthalter auf Deren, den neu ernannten Großinquisitor Rapherian von Eslams-hagen führt. Wurde diese Bluttat verfolgt? Nein! Brin sah diesem Frevel nur zu.
Jast Gorsams Sohn wird zum Reichskanzler ernannt, das Schisma wird beigelegt und niemand zur Rechenschaft gezogen. Und nun, nach dem mysteriösen Tod Jariels, stellt die Familie auch noch den Boten des Lichtes. Sollte es nicht alarmierend in unseren Ohren klingen, daß ausgerechnet dieser jahrelang behauptete, es sei Praios' Wille, daß beide Szepter, das der Kirche und das des Reiches, wieder in eine Hand gehörten?
Dexter Nemrod, lange der Puppenspieler im Machtgefüge des Reiches, ist nach und nach von dem nordmärker Trio kaltgestellt worden.
Und nun versuchen sie mit Hilfe der einfältigen Walpurga und dem ihnen hörigen Bernfried die letzten Hüter des Reiches zu entmachten.
Und Emer? Sie nimmt es hin, bedankt sich artig für die Unterstützung und läßt die nordmärkische Herzogsbrut schalten und walten, wie es ihnen beliebt.
Ganz unverblümt stellen die vom Großen Fluß ihre neugewonnene Machtfülle nun, da sie am Ziel ihrer gierigen Pläne sind, zu Schau. So wurde der tapfere von Hartheide, ein treuen

(weiter auf S. 3)

Königin der Herzen brennt mit Novadischem Prinzen durch

Zu einem Eklat kam es unlängst im Palast zu Punin:
Die designierte Herrscherin Rohaja, offenkundig arg strapaziert durch das höfische Zeremoniell, das die junge Dame seit Wochen in ein enger werdendes Korsett schnürt, hat sich unerlaubt aus dem Palast entfernt, um mit dem novadischen Hairanssohn Daud ben Shadif, Sohn des bekannten novadischen Pferdehändlers, „spazieren zu gehen". Rohaja hatte den Jüngling, einen berüchtigten Tunichtgut und Mägdeverführer, auf einem Ball anläßlich ihrer Krönung zur Königin von Almada kennengelernt.
Eine Hofdame berichtet: „Schon den ganzen Tag hatte Rohajalein ihr Mäulchen verzogen. Es ist ihr aber auch schwer angegangen in den letzten Wochen, die ständige Herumreiserei, all die Audienzen, Defilees und Bankette. Ganz zu schweigen von diesen endlosen Krönungen. Und alles in diesen steifen, zeremoniellen Gewändern, die ihr eh' so schlecht stehen.
Na, die Königin, Verzeihung, die Reichsregentin ist aber auch nicht gerade zimperlich mit der Kleinen umgesprungen, nicht einen Laut der Klage hat sie zugelassen, immer nur Zurechtweisungen, daß die Kleine den Tränen oft nahe war. Aber sie hat sich nicht getraut zu weinen, sie wußte ja, was ihr dann blüht. Ganz neidisch war sie auf Yppolita, die durfte nämlich frank und frei herumstreifen. Ich glaube, das Kind hat mehr als einmal verwünscht, daß es sich bei der Geburt vorgedrängelt hat ...
In Punin war es dann mit ihrer Fassung vorbei. Keinen Bissen hat sie beim Bankett heruntergekommen. Dabei gab es diese leckeren Dotzen. Ganz bleich war sie und kaum zugehört hat sie den Leuten. Das waren aber auch Schranzen und Speichellecker.

Königin der Herzen: Drückt die Last der Krone schon jetzt zu schwer?

Schließlich, es war höchstens neun, wollte sie sich entschuldigen. Aber das ging nicht, es galt ja noch zu tanzen. Und jeder wollte mit der kleinen Königin, damit er später mal was zu erzählen hat. Mir war selbst ganz jammerelend zumute, als ich die Kleine so leiden sah. Ich habe die Regentin noch angesprochen, huh, das hätte ich lieber gelassen, so wütend war die. Ich hab den Kopf eingezogen und dafür gesorgt, daß Rohajas Lieblingsnaschwerk und ihre Puppe auf ihrem Bett bereitliegen.
Dann, so gegen Mitternacht, gab es eine Riesenaufregung. Die Kleine war einfach verschwunden. Und keiner hat gewußt wohin. Die Leibwächter nicht, die Gäste nicht, na, das war ein Aufruhr, sag ich Euch. Man hat sie dann suchen lassen, und wo war das kleine Luder? Hatte sich in einem günstigen Moment davongemacht, mit so einem Wüstenhallodri. Der muß ihr ordentlich Honig ums Maul geschmiert haben, denn als die Wachen die beiden im Park fanden, da waren ihre Bäckchen ganz rot und das Haar strubbelig. Sogar das Diadem von ihrer Großmuhme hatte sie verloren. Na, ich kann euch sagen, die Emersche, äh, die Regentin, die hat ganz schön geschluckt. Wie eine Furie ist sie umhergefegt. Hat dem Bengel doch tatsächlich eine Silbergabel – was anderes war zum Glück nicht parat – an die Kehle gehalten. Einer der Leibwächter mußte sich dazwischen werfen, sonst wäre womöglich noch Blut geflossen. Und das hätte sicher Folgen gehabt, der Vater von dem Knaben ist immerhin auch wer in seinem Wüstenreich. Rohajalein hat in jedem Fall Stubenarrest bis ins Dorthinaus. Das arme Ding."
Soweit der Bericht von Effердane Siebenstein, Zofe.

Eine offizielle Stellungnahme des Palastes wurde uns verweigert. Wir dürfen annehmen, die Reichsregentin war nicht erfreut.

Impressum:
Der (wahre) Bote erscheint halbjährlich im Pro Patria Verlag, Engasal
Chefredaktion:
Corelian von Rabenmund

Unglaublich: Kanzlei für GSAK besteht auf Immanabgabe

Es ist ein Skandal! Wieder einmal sorgen die garether Büttel für Unbill auf ganzer Linie. So flatterte den Rommilyser Falken und Darpatia Rommilys jüngst ein Wisch aus der Kanzlei für Gestech, Scharmützel und allerlei Kurtzweyl ins Haus, in dem sie dazu aufgefordert werden, das alljährliche Scherflein von ihren Einnahmen abzuliefern. "Das ist eine Riesenschweinerei!" so Ingold Bjernarsson, Trainer der Falken. "Unsere Jungs und Mädels sind fast alle im Feld und schützen die Grenzen. Seit Monden finden keine Spiele mehr statt, also auch keine Einnahmen. Und diese Laffen fordern allen Ernstes den selben Salär, als wäre hier alles wie immer. Das ist einmal mehr ein Beweis, wie uns die Garether Beamtenschar fertig machen will. Die haben es wohl immer noch nicht begriffen, daß hier Krieg ist, diese Polsterstuhlpuper!" donnerte der sympathische Thorwaler aufgebracht.
Besonders pikant: Beide Mannschaften stellen ihr Stadion als Notunterkunft für Flüchtlinge zur Verfügung. Sollen die künftig Eintritt dafür bezahlen, wenn es nach den Garethern geht?

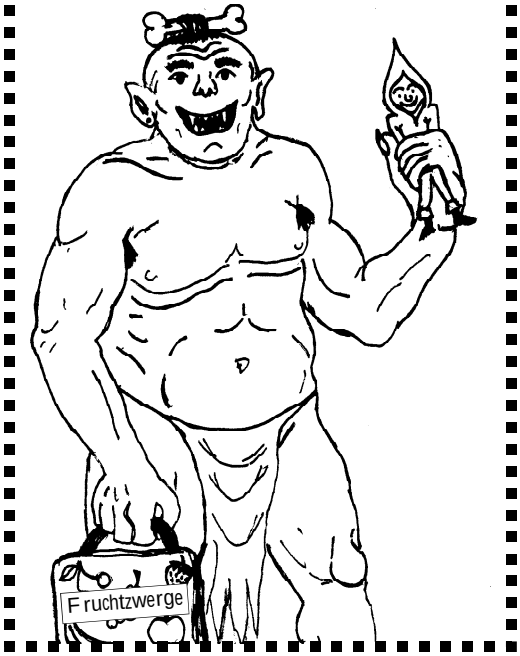
Der wahre Bote hilft!

Wir lassen Euch nicht allein. Wir setzen uns für Euch ein! Schreibt uns Euer Problem. Wir vollbringen keine Wunder, auch wenn viele Leute es nach unserer Hilfe glauben.

So Kriegerwitwe Haldana Vierfelder: Als die Nachricht vom Tod meines Mannes kam, war ich verzweifelt. Wer sollte nun für mich und die vier Kinder sorgen? Ich habe ja alles versucht, aber findet einmal eine anständige Arbeit in dieser Zeit. Und Almosen brauchen viele in diesen schweren Tagen. Schließlich stand der Schuldmann vor der Tür und wollte pfänden. Sogar den Ogerschlachtorden meines Mannes, selig, wollte er mitnehmen. Da habe ich mich in meiner Verzweiflung an den WB gewandt. Die hatten gleich ein offenes Ohr für mich. Die schlimmsten Schulden haben sie gleich bezahlt, alle anderen sind gestundet. Und ich habe endlich wieder Arbeit, als Köchin in der Suppenküche. Danke, WB, danke, SKM Answin!

Bobbo der Oger empfiehlt:

Fruchtzwerge, hmm ...



SKM Answin hilft den Opfern des Krieges

Der gesamte Erlös aus dem Verkauf des **Wahren Boten** geht an die Stiftung **T.O.B.R.I.E.R.** (Stiftung zugunsten **T**oter, **O**pfer, **B**esessener, **R**eichsvertriebener, **I**nvalider, **E**migranten und **R**aidris Kindern des **B**-Krieges). Zeigt auch Ihr Euer Herz. Kauft den **Wahren Boten** und helft damit, das Leid des Krieges zu lindern! Der **Wahre Bote** sagt Danke!

Zum Glück hat mir mein Mann, bevor er in die Schlacht zog, noch dieses hübsche Geländer geschmiedet ...

Machtgieriger Kanzler reißt Reich an sich

Fortsetzung von S. 1

Gefolgsmann SKM Answins, den Borbarad in seine Dienste gezwungen hatte, und der gekommen war, um dem Reich durch die Kunde, die er von den dunklen Horden hatte, einen unschätzbaren Dienst zu erweisen, trotz zugesichertem freiem Geleit durch den obersten Richter zum Tode verurteilt.

Sollte da vielleicht ein unerwünschter Mitwisser beseitigt werden?

Adelige und Bürger des Reiches!

Schon scheint es zu spät, diesem Geschlecht von machtgeilen Emporkömmlingen das Handwerk zu legen.

Aber, treue Untertanen und Hüter des Reiches, wehrt Euch.

Wehrt Euch, bevor alles zu spät ist, bevor unser geliebtes Reich durch Geschmeiß wie diese Nordmärker zugrunde gerichtet wird.

Wehrt Euch, bevor das Chaos unter der Maske derer vom Großen Fluß das Reich mißregiert.

Jariel unter mysteriösen Umständen verstorben

Fortsetzung von S. 1

man von düsteren Heimsuchungen und daimonischen Erscheinungen in jener letzten, schweren Stunde. Ja, es heißt sogar, der Bote des Lichts habe selbst Hand an sich gelegt, um sich vom Leben zum Tode zu befördern.

Dazu Anselm Horninger, ein Vertrauter des Wahren Boten des Lichtes und erstes Opfer der Machtpolititik des Emporkömmlings:

"Welch frevelhafte Behauptung. Nie hätte Seine Erhabenheit solch eine Sünde wider sich und den Herrn begangen. Wer so etwas behauptet, der lügt in Praios Angesicht. Unheilig, unheilig, unheilig!"

Wir sind geneigt, uns die Meinung dieses profunden Kenners zu eigen zu machen und stellen zugleich die unbequeme Frage: Wenn aber die Schergen Hilberian Praiofolds zu solchen Unwahrheiten greifen, liegt die Frage auf der Hand: Warum? Cui bono?

Sollte es etwa so sein, daß es dem designierten Nachfolger Jariels nicht schnell genug ging mit dem Ableben Seiner Illuminiszenz? Hat da vielleicht jemand nachgeholfen und versucht, die Tat durch ungeschickte Lügen zu bemänteln? Ist es wirklich Zufall, daß einmal mehr die Familie vom Großen Fluß in diese Vorgänge verwickelt ist?

Wir versprechen unserer Leserschaft am Ball zu bleiben!

Kommentar von Graf Paske von Roßhagen:

Was gibt es da noch viel zu sagen: Den ebenso machtgierigen wie durchtriebene Emporkömmlingen vom Großen Fluß scheint alles gelungen zu sein: Endlich ist Brin aus dem Weg geräumt und die Kindkaiserin auf den Thron gehievt. Das Amt des obersten Praiosdieners befindet sich in ihrer Hand,desgleichen das des Reichskanzler. Die nordmärkische Hausmacht ist als einzige unbehelligt aus dem Krieg gegen B hervorgegangen, die Fürsten sind entmachtet - nichts steht mehr zwischen den Nordmärkern und der Macht. Und der versammelte Adel, Reichsregentin inklusive, glotzt nur blöde. Und wer das nicht tut, sondern aufbegehrt gegen die unerträgliche Machtübernahme, der wird von der Reichsregentin höchstpersönlich gedeckelt. Nun, wie sagt man so schön: Flinke Klinge, langsamer Verstand.

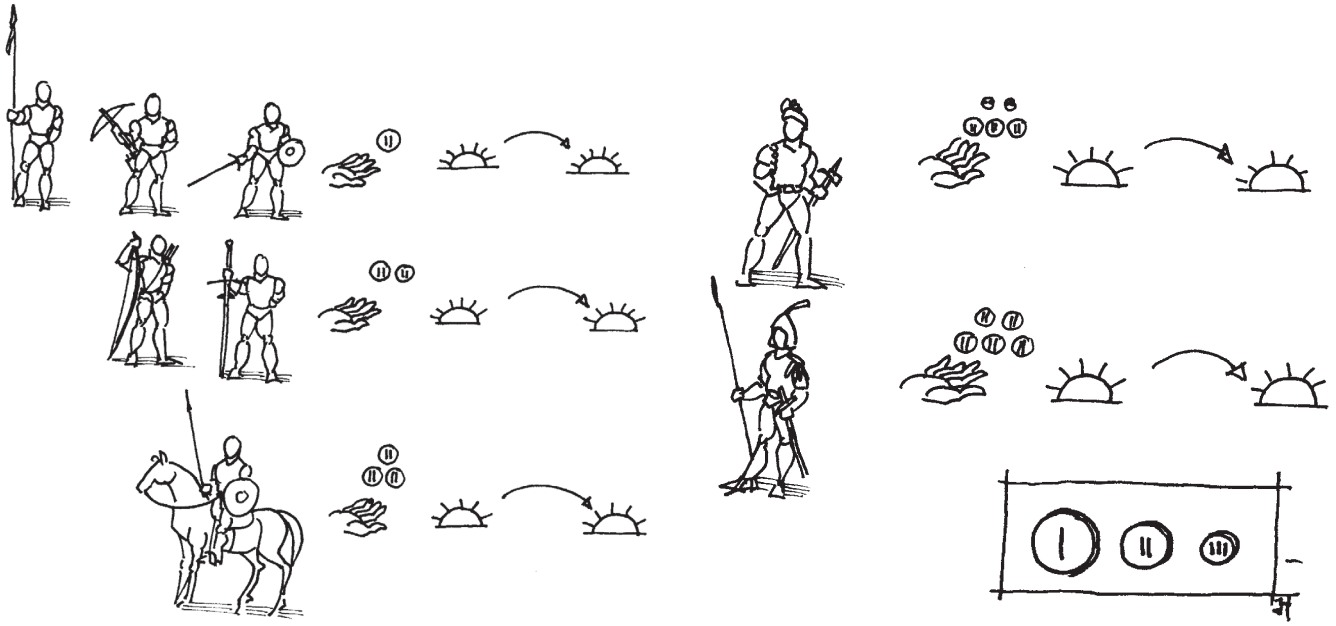
Hieß es nicht einstens, nie wieder soll es so werden wie bei Answin (SKM möge entschuldigen, daß ich mich auf das wirre Niveau der Reichler hinab begebe), der das Vertrauen des Laffenkaisers Hal ausgenutzt haben soll? Herzlichen Glückwunsch, meine Damen und Herren, daß Ihr noch nicht einmal Euren eigenen Überzeugungen folgt und aus der Vergangenheit lernt. Ihr nennt SKM Answin einen Verräter und Treuebrüchigen? Wartet nur ab, wenn der falsche Kanzler loslegt. Wer Dexter Nemrod kaltzustellen wußte, der wird mit den anderen Schranzen kaum ein Problem haben. Die allerdings mit ihm schon. Aber jubelt nur weiter dieser Hundsfott zu. Geht weiter auf eine Krönung nach der anderen, und laßt euch von dem falschen Glanz einwickeln, statt die Augen aufzumachen. Ewig wird die Quittung für soviel Blindheit nicht auf sich warten lassen.

Söldner heute

Das Fachblatt für alle Männer und Frauen des korgefälligen Standes mit Neuigkeiten vom Waffenmarkt, Stellenvermittlung, dem Söldner oder der Marketenderin des Mondes und mehr.

Khunchomer Kodex

Lang erwartet, jetzt endlich da: die erste Folge des Khunchomer Kodex, in Bildern für alle die, die nicht lesen können (also für die meisten):



Kleinanzeigen:

Sinn für das besondere? Mal wieder Zeit für neue Trommelschlegel, Messergriffe, Schwertgriffe und ähnliches mehr? Warum sich mit halben Sachen zufriedengeben! Wir fertigen Griffe, Stiele, Schlegel, Kämme und vieles mehr aus Knochen, die von den Schlachtfeldern an der Trollpforte und den Vallusanischen Weiden stammen! Gegen Aufpreis mit Untotengarantie!
Elfenbeinschnitzerei Abdallah Ben Net'ton, Fasar

Talentierter Junghenker sucht feste Anstellung, auch gerne bei einem Söldnertrupp. Hinrichtungen jeder Art, auch Rädern und Vierteilen. Angebote unter SH-10-01 an D. Brenvogel

---

Ihr schafft Euch Probleme, wir lösen sie! -
zuverlässig und nach Euren Wünschen -
Das STURMBANNER!
Anfragen unter SH-10-02

Schuldgefühle nach der Schlacht? Schlecht drauf, weil wir einem Freund den Zweihänder bis zum Anschlag ins Gekröse gerannt haben? Wieder mal den falschen weggebrutzelt? Alles kein Problem mehr! Jetzt neu erschienen - *Was tun, wenn die Schuld dich übermannt?* von G.B.v.d. Tommel, Gareth, Selbstverlag, nur zwei Dukaten in jedem anständigen Krämerladen.

Söldner des Mondes

Wir schätzen uns glücklich, für diese Ausgabe einen besonderen Kämpfer als Söldner des Monats gewonnen zu haben. Er ist einer der... Leute, die unseren Berufsstand so bekannt und farbig machen, wirklich ein Söldner, der seinesgleichen sucht: Thorax, Sohn des Anthrax.

SH.: Thorax, herzlich willkommen und vielen Dank, daß du die Zeit gefunden hast, bei uns vorbeizuschauen.

TsdA.: Vorbeischauen? Wieso vorbeischauen? He, ich bin vielleicht nicht der Schönste, aber schielen tu' ich deswegen noch lange nicht!

SH.: Nein, nein - ich meinte nur: danke, daß du heute gekommen bist.

TsdA.: WAS? Na gut, ich bin wirklich nicht der Schönste, aber so schön bist DU noch lange nicht, Langer! *(lacht schallend)*

SH.: Nein - was ich sagen wollte, ist: danke, daß du heute hier bist.

TsdA.: Ach so. Schon in Ordnung. Mach' ich doch gern.

SH.: Thorax - einen Zwerg als Söldner, so was findet man

zwar ab und zu, aber doch nicht sehr oft. Was hat dich dazu gebracht?

TsdA.: Na, zum einen mal das Geld. Wenn einer so gut ist wie ich, dann kann er gut verdienen. Und mir ist es lieber, wenn ich mein Gold hübsch geprägt in die Hand gedrückt kriege, als wenn ich's mir selbst aus dem Berg kratzen müßte. Dann natürlich die Mädels. Hehe. Weißt du, zum einen sind die Frauen da, wo ich herkommen tu, nicht grade dicht gesät, und zum andern mag ich große Frauen. Und die sind bei mir daheim noch seltener! *(lacht)*

SH.: Ja, das leuchtet ein. Aber sind das denn ausreichend Gründe, um unser Handwerk zu ergreifen? Ich meine - du hättest doch beispielsweise auch Händler werden können, oder? Da könntest du auch Geld verdienen und würdest genug große Frauen kennenlernen, oder?

TsdA.: Ja, naja, vielleicht - aber da ist noch eins, was du nicht weißt, Langer... *(betont gefährlich leise)*... ich töte gern.

SH.: Ach was?

TsdA.: Glaubst du mir wohl nicht, wie? Traust du mir nicht zu, hä?

SH.: Nein, eigentlich nicht. Ich weiß nicht, aber da ist etwas an dir, was mich dazu bringen würde, dich auf meine Kinder aufpassen zu lassen, wenn ich welche hätte.

TsdA.: Ach verdammt! Na gut, na gut, es macht mir keinen Spaß! Zufrieden? Ja, ich würde viel lieber in einem kleinen strohgedeckten Häuschen auf dem Land leben und Spitzen klöppeln! In Ordnung?

SH.: Spitzen klöppeln?

TsdA.: Ja, beim Strahl, Spitzen klöppeln! Es gibt nichts schöneres - hier, siehst du? *(zückt ein zierliches Spitzentaschentuch)* Hab' ich gemacht.

SH.: Ah ja, sehr schön. Äh, was ich sagen wollte...

TsdA.: Ich weiß schon, ich weiß schon! Zwerge klöppeln keine Spitzen, nicht wahr? Aber warum nicht, hä, warum nicht? Ich liebe Spitzenklöppeln, Langer, hörst du, und meine Spitzen verkaufen sich gut in Vinsalt und Grangor, so!

SH.: Ja, na gut... aber warum verlegst du dich denn nicht ganz aufs Spitzenklöppeln?

TsdA.: Ach ja, die alte Leier. Paß auf, ich erzähle dir das nur, weil ich weiß, daß von meinen Leuten keiner euer Gekritzel lesen kann. Wenn ich dahinterkomme, daß ihr eine Rogolan-Ausgabe macht, dann komme ich nochmal vorbei und stutz dich persönlich auf meine Größe zurecht, klar, Langer?

SH.: Jaja, bleib ruhig. Wir machen keine Rogolan-Ausgabe, wieso auch. Also, ich höre?

TsdA.: Na, die Familie natürlich! Oh, wenn ich meinen alten Herrn nur höre: "Der Junge soll nicht im Berg versauern wie sein Vater und sein Großvater! Der Vater des Vetters seines Urgroßvaters hat den Wurm in den Gängen von Raschax Garschor erschlagen, und der Junge soll was werden! Schickt ihn in die Welt hinaus! Er soll Krieger werden!" und so weiter und so weiter. Blablabla. Na gut, irgendwann hatten sie mich dann so weit, und ich bin losgezogen. Krieger, pah! Versuch mal, an einer Akademie was zu werden, wenn du aussiehst wie ich, einen Namen wie Thorax Sohn des Anthrax hast und nach Dienstschluß Spitzen klöppelst! Na gut, irgendwann bin ich dann bei einem Söldnerfähnlein gelandet. Ich kann mit der Axt umgehen, und denen war's völlig wurscht, ob ich in meiner Freizeit Kätzchen erwürge oder Spitzen klöppele, also bin ich da geblieben. Hab' sogar angefangen, Gedichte zu schreiben. Trag' ich manchmal abends am Feuer vor. Ich will mir nicht schmeicheln, aber manch ein harter Brocken hat schon angefangen zu heulen wie ein Schloßhund. Tja, jetzt weißt du's.

SH.: Also... das ist mit Sicherheit das Ungewöhnlichste, was ich je gehört habe. Thorax, vielen Dank, daß du bei uns warst und viel Erfolg weiterhin.

TsdA.: Danke. Das Taschentuch kannst du behalten, wenn du möchtest. Reines Leinen. Nicht zu heiß waschen.

"Hallo, ich bin die Nid'ha. In meinem Beruf kann es schon mal sein, daß ich nicht regelmäßig zum Essen komme. Deshalb hab' ich immer die *yamsorette* im Marschgepäck. Die ist leicht, belastet mich nicht und gibt mir genau dann Energie, wenn's darauf ankommt. Und außerdem schmeckt sie so herrlich yamsig - ich bring' sogar manchmal nachts einen Krämer um und hol' mir welche!"

Nid'ha Vasah, Söldnerin aus Unau

Die yamsorette von **DURURU**
- mit der Extraportion Yams für das Scharmützel zwischendurch!

Rommilyser Landrufer

Die unabhängige Zeitung für die Hauptstadt des Fürstentumes Darpatien.
Bote lesen war gestern.

TRA 29 Hal

Traviakirche und Fürstin lindern das Flüchtlingselend

Zunehmend dramatisch gestaltet sich die Situation unter den Flüchtlingen, die in Rommilys Obdach gefunden haben.

Wiewohl die Nachricht vom Sieg der tapferen Truppen an der Trollpforte auch in der Stadt große Erleichterung auslöste, kann selbst diese Zeitung nicht über die Mißstände hinwegtäuschen, die allerorten ihr häßlliches Antlitz zeigen. Nicht umsonst trägt Rommilys den Namen Stadt der Gütigen, Stadt der Gastfreundschaft, so daß ein großer Teil des nicht abebbenwollenden Flüchtlingsstroms seinen Weg hierher lenkt. Man müht sich nach Kräften, all die Elenden unterzubringen, viele Bürger haben Tobrier und Ober-darpatier bei sich aufgenommen, die anderen sind in den Tempeln und öffentlichen Gebäuden sowie in eigens errichteten Lagern untergebracht worden.

Und doch scheinen die vereinten Anstrengungen nich länger zu genügen: Tag um Tag kommen weitere ausgemergelte und elende Gestalten in die Stadt.

Jüngste Gefahr, die seit dem Sieg der gerechten Sache unsere Lande bedroht, sind solche aus dem Heerbann des Dämonenmeisters, die sich unter die Flüchtlingen mengen, um sich so der gerechten Verfolgung zu entziehen. Ein jeder Bürger ist anhalten, auf der Hut zu sein.

In dem Maße, da Rommilys nicht nachkommen kann, Quartiere zur Verfügung zu stellen, siedeln diese sich in von eigener Hand errichteten Buden an. Auf diese Weise ist am Rande von Litzelstatt ein Elendsquartier entstanden, das mannigfache Probleme birgt. Dicht an dicht hocken die Menschen in ihren Verschlägen. Viele sind von der langen Flucht ausgezehrt und tragen den Keim von Krankheiten in sich. Schon sind die ersten schwer erkrankt. Durch die drangvolle Enge und die teils katastrophalen Verhältnisse drohen Seuchen auszubrechen und sich womöglich auch bis in die Stadt auszubreiten. Möge PER uns schützen.

Auch die Bettelei nimmt mehr und mehr Überhand, so daß man einigenorts schon mehr von Wegelagerei organisierter Banden sprechen muß, als von traviagefälligem Gnadenerwerb.

Eindringich appelliert die Traviakirche, die Anstrengungen zu forcieren. Die seligen Frauen und Männer tun das ihrige, und teilen ihre Quartier und ihr Brot mit Flüchtlingen.

Und Rommilys sieht nicht tatenlos zu: Unter der Leitung der ehrenwerten Dame von Kalmbach wurde eine Initiative gegründet, die unter dem Motto steht: "Rommilyser, tut es der heiligen Atavia gleich, gebt euer letztes Hemd" Erste Spenderin war die Fürstin.

Der Kammersänger Istvan Winroff hat in der Markthalle einen Liederabend gegeben, dessen Erlös zur Gänze den Flüchtlingen zu Gute kommt. Graf Barnhelm und viele weitere illustre Gäste sorgten dafür, daß die Veranstaltung zu einem vollen Erfolg wurde.

Fürstin Irmegunde hat derweil den Flüchtlingslagern und auch dem Spital einen Besuch abgestattet, um sich persönlich ein Bild über das Schicksal der Elenden zu machen. Ihre Durchlaucht zeigte sich tief betroffen über das Gesehene und ließ am nächsten Tag den Erlaß verkünden, daß nunmehr, um das Elend auch in Anbetracht des nahenden Winters zu lindern, eine große Zahl Flüchtlinge eine neue Heimat auf fürstlichem Land finden soll.

Zugleich appellierte sie an ihre Lehsnleute, es ihrem Vorbild gleichzutun. "Man könne unmöglich die Augen vor so viel Leid verschließen." so die Fürstin.

Versöhnung zwischen dem Haus Rabenmund und dem Haus Bregelsaum

Am 30. HES soll in Rommilys durch einen Traviabund ein Zeichen gesetzt werden, daß der seit Generationen lodernde Zwist zwischen den beiden großen darpatischen Adelsfamilien endlich beigelegt ist.

Bekümmert durch die Fehdetaten, die just in den letzten Monden ärger denn seit langem aufflackerten, und Opfer an Leib, Gut und Leben der Familien forderten, sind die beiden Familienoberhäupter, unsere geschätzte Fürstin Irmegunde und Seine Hochgeboren Wolfhelm von Pandlaril-Bregelsaum, zusammengekommen, die Zwistigkeiten endlich auszuräumen und einander die Hand zu reichen.

Als Zeichen des neugeschmiedeten Bundes der beiden Häuser soll zwischen Beergard von Rabenmund und Wahnfried von Bregelsaum der Traviabund besiegelt werden. Mögen die Zwölfe diesen Bund segnen.

Die Trauungszeremonie wird durch das Heilige Paar höchstselbst vollzogen werden.

Es werden zahlreiche edle Gäste aus dem In- und Ausland erwartet.

Aus dem Fürstenpalast wurde verlautbart, daß an diesem Festtag, wie auch an dem darauffolgenden Tage, die Arbeit in der Stadt ruhen solle. Eine jede Bürgerin und ein jeder Bürger Rommilys ist geladen, Zeuge des erfreulichen Ereignisses zu werden und in der Vorburg Gast Ihrer Durchlaucht zu sein.

Des weiteren werden auf allen Plätzen der Stadt und in der Markthalle Tafeln errichtet, wo freie Gastung gehalten wird. Aus allen Brunnen der Stadt soll für diesen Tag lieblicher Wein fließen. Armen und unverschuldet in Elend geratenen wird anläßlich des Freudenfestes ein neues Gewand zuteil werden.

Gaukler, Barden und anderes Schaustellervolk ist aufgerufen, zahlreich in die Stadt zu kommen um mit ihren Künsten die Bürger zu erfreuen.

Feiger Überfall auf Traviageweihte

Oh tempora - oh mores. Ein Fall von besonders verabscheuungswürdiger Brutalität und Götterlosigkeit erschüttert unsere Stadt. In den Abendstunden des 15. TRA wurde Schwester Gnadenhold, die sich auf dem Weg zu einer notleidenden Familie im Gerbervlieth befand, in einer dunklen Gasse von hinten niedergeschlagen und der Gaben, die sie mit sich trug, ein Korb voll Speisen und ein Beutel mit ein paar Münzen, beraubt.

Die Geweihte trug eine heftig blutende Platzwunde davon und brach bewußtlos zusammen.

Nachbarn, die sofort herbeieilten, konnten die Täter, ein paar zerlumpte Gestalten, nicht mehr habhaft werden. Auch waren ihre Gesichter im abendlichen Zwielicht nicht auszumachen.

Ob es sich bei den Schandbuben um einheimisches übles Gelichter, fremdes Bettelvolk oder um einen gezielten Attentäter des Erzfeindes gehandelt hat, ist bislang nicht geklärt.

Allerdings gibt es Stimmen, die behaupten, es handele sich dabei um tobrische Flüchtlinge, die , angesichts ihrer Not selbst vor einem Frevel wie diesem nicht zurückschreckten.

Wohl will die Traviakirche von solchen jeder Grundlage entbehrenden Vorwürfe nichts wissen und erhebt mahnend den Finger, von voreiligen Vergeltungstaten abzusehen. Nichtsdestotrotz zeigte man sich tieferschüttert über den grausamen Überfall auf eine Traviadienerin.

Die Garde ermittelt.

Heimtückischer Brandanschlag auf Fürstliche Kornspeicher

Praioslob ist gelungen, einen Anschlag auf die fürstlichen Kornspeicher im letzten Augenblick zu vereiteln.
Der finstere Täter hatte sich in die Stadt geschlichen, um diese letzte Reserve für Zeiten der Not in Brand zu setzen, und damit unsere Bürger und hunderte von Flüchtlingen im kommenden Winter einem grausamen Hungertod auszuliefern.

Doch blieb der nächtliche Schleicher nicht unbemerkt. Einer der Nachtwächter, die allabendlich auch im Hafenviertel Streife gehen, um nach Gesindel,Feuern und anderem Unbill Ausschau zu halten, wurde auf den Unhold aufmerksam. "Jeder rechtschaffene Bürger weiß doch, daß man des nachts ein Licht bei sich tragen muß. Und da sehe ich , wie so ein dunkler Schatten sich bei den Speichern herumdrückt. So einer konnte nichts Gutes im Schilde führen. Und irgendwie hatte ich diese komische Gefühl, daß es besser sei, die Garde zu rufem, statt das Gerüfte *(ein Alarmruf, dem alle Bürger in Hörweite zu folgen haben)* anzustimmen." Wie umsichtig es war, seiner Intuition zu folgen, sollte sich später noch erweisen.
Dem Mut und der Entschlossenheit Hauptmann Catanius' und seiner Getreuen ist es zu verdanken, daß die Schandtat gerade noch gestoppt werden konnte. Schon hatte der Attentäter einen Brandsatz an den Speicher gelegt, als die Garde herbeikam, ihn zu stellen. Es gelang ihnen in heldenhaftem Kampf, des Übeltäter trotz heftiger magischer Gegenwehr, offenkundig hatte man es mit einem Borbaradianer zu tun, habhaft zu werden und den aufflammenden Brand im Keim zu ersticken.
Man hat den Unhold, einen Schmied aus Nordmarken, der erst am Tage zuvor im Roten Roß abgestiegen war, in das Gefängnis der Inquisition verbracht, wo man ihn vor seiner Gerichtsverhandlung Verhören untterziehen wird, um mehr über seine Hinterleute zu erfahren.
Schon seit langem hegt die Garde den Verdacht, daß ein jBorbaradianischer Zirkel sein Unwesen in unserer Stadt treibt. Man erinnere sich an den Fall des Arztes Praioshag, der für großes Aufsehen gesorgt hat.
Es tut gut zu wissen, daß unsere Garde auf der Hut ist.
Der Dank der Bürgerschaft gebührt außerdem dem wackeren Nachtwächter Travian Katzbart, der vom Rat der Stadt belobigt werden soll.

Gasthaus Zum Bierfaß geschlossen

Nach mehreren Klagen über die Wirtin des Zum Bierfaß, Helmina Hopfenbräu, ob wiederholter Verstöße gegen Stadt- und Schankrecht, wurde nunmehr auf Beschluß des Rates der Wirtsfrau aus dem Paradies das Schankrecht entzogen.
Die Hopfenbräu hatte sich wiederholt als Hurenwirtin versucht, wiewohl dies in der Gänswiesgasse verboten ist. Auch war die Wirtin erwiesenermaßen in dunkle Geschäfte verstrickt. Um diesem Treiben ein Ende zu setzen, wurde nun die Konsequenz gezogen. Die Hopfenbräu wird außerdem am nächsten Marktag an den Pranger gestellt. Sollte sie auch zukünftig nicht von ihren krummen Dingern lassen können, drohen ihr schwere Strafen.

Impressum:
Fokussierungs Verlag Rommilys
Chefredakteur:
Helmbrecht Merkwert
Auflage: 1000

Zwei Lieblingslieder des Stadtvogtes Godefried von Görz-Windwasser dargebracht auf dem Liederabend des Kammersängers Istvan Winroff zugunsten der Flüchtlinge:

Der Born
Der Born fließt seit 1000 Jahren
hinaus bei Festum in das Meer.
Er trug so viel, so viele Tränen
hinaus und gab sie nicht mehr her.

Die Tränen wurden dann zu Wolken
sie zogen mit dem Wind voran
und irgendwo begann ein Regen
der dann im weiten Land zerrann.

Der Regen brachte graue Tage
mit Tränen und soviel Leid.
Der Born trug sie auf den Wellen
hinaus seit ururalter Zeit.

Die Sage vom Gold auf dem Darpat
Die Sage vom Gold auf dem Darpat
erzählte man mir schon als Kind.
Es trieb einst vor vierhundert Jahren
ein Schiff auf dem Darpat im Wind.
Beladen mit Gold für den Kaiser
von Fürsten die längst nicht mehr sind.
Das Schiff konnte kaum noch fahren
das Gold war viel, war viel zu schwer.

Doch der Kapitän schrieb dem Kaiser:
Bestraft mich wie Euch es gefällt.
Das Leben von meinen Matrosen
wiegt mehr als das Gold auf der Welt.
Dann warf er das Gold in den Darpat,
entschlossen sprang er hinterher.
Kein Mensch hat ihn je gefunden
Das Gold war viel, war viel zu schwer.

Bäckerin der Schand

Der hohe Rat greift endlich durch

Endlich unternahm der Hohe Rat die nötigen Schritte die Einhaltung der Zunftregeln zu gewährleisten.
Die Bäckerzunft reagierte denn auch tags darauf: 2 Bäcker aus Litzelstatt, sowie einer aus Katzloch, Gerbervlieth und aus der Neustadt hatten schlechtes Mehl für ihre Brote verwandt. Manche erdreisteten sich gar, das minderwertige Backwerk auch noch in zu kleinen Laiben abzuliefern. Mit diesen Schurken wurde nicht lang gefackelt. Sie wurden mehrfach im Darpat getauft und dem Gespött der Leute ausgeliefert. Anschließend wurden ihre Namen auf eine Schandtafel am Zunfthaus in der Neustadt geschrieben. Zwei weitere Bäcker aus Aldewyk die sich ebenfalls nicht an das städtisch vorgeschriebene Brotgewicht gehalten hatten, mußten als Strafe jeweils 2 Goldstücke an die Zunft und an den Stadtsäckel abführen.
Wegen der zahlreichen leidenden Flüchtlinge sei es zudem unabdingbar, daß die schändlichen Bäcker alsbald im Traviatempel Abbitte leisten, so der Zunftvorsitzende Jarlan Bleibtreu.

Das Fürstentum Darpatien

6. Teil
Die Baronie Dergelsmund

von Jay Hagenhoff
mit Dank an Christian Stern, Marc Motsch und Denny Vrandecic

Landschaft und Menschen

Zwischen dem Dergel im Norden und Osten und dem Olku im Süden liegt die Baronie Dergelsmund. Jenseits des Olku beginnt Garetien, von dort führt die Reichsstraße von Gareth weiter über Wehrheim nach Baliho. So sieht man täglich viele Fremde durch die Baronie reisen: fahrendes Volk, Soldaten auf dem Marsch, Botenreiter und Händler, das hat die Bewohner dem Fremden gegenüber aufgeschlossen gemacht. Beschaulicher ist es abseits der großen Straßen, in Heuthof Holderhof und wie die Flecken alle heißen.
Ackerbau und Viehzucht bestimmen das Leben der Menschen, auch einige Fischer finden in den Flüssen reichlichen Fang. Holzfäller und Köhler hingegen, einst ein wichtiges Handwerk, sind rar geworden, denn nur noch zwei Forste sind von den einst dichten Wäldern übrig geblieben. So sind die Förster des Barons sehr darauf bedacht, das jagdbare Wild für ihren Herrn zu erhalten.
Im Cardenwald im Herzen von Dergelsmund finden Teerschweler und Pechsieder gute Arbeit, denn ihre aus Fichten, Tannen und Kiefern gewonnenen Teere finden reißenden Absatz bei den Bootsbauern der Flußschiffe, aber auch die Armee hat ihren Bedarf.
Zum großen Teil besteht die Domäne aus fruchtbaren Äckern; Dergelsmund ist Hauptlieferant für Getreide an die Truppen der Wehrheimer Garnison. Auf den Weiden zwischen Kaiserhain und Heuthof grasen fette Darpatrinder, die den Großbauern Dergelsmunds gehören - und natürlich dem Baron.
Flußauen sind selten geworden, seitdem man vor Generationen begonnen hat, Flußdeiche aufzuschütten, um den Frühlingshochwasser Einhalt zu gebieten. Wehe aber, wenn einer der Flußwälle bricht, dann ist innert kurzer Zeit das Weideland überflutet.
Am Zusammenfluß von Dergel und Olku sind die Reste eines einst großen Moores geblieben, Arbeitsstätte der Torfstecher.

Die wichtigsten Dörfer und Flecken

Perz
610 Einwohner
Garnison: 20 Büttel, Zöllner und Soldaten der Burg
Tempel: Travia, Peraine, Efferd, Rondra- und Praiosschrein auf der Burg
Das wichtigste Ort der Baronie ist Durchgangsstation für Reisende aus aller Herren Länder. Direkt an der Reichsstraße liegt das Städtchen im Schutze von Burg Corvinstein.
Landwirtschaft und das Geschäft mit den Reisenden sind die gewinnbringensten Wirtschaftszweige der Stadt.
Hochgestellte oder reiche Reisende nächtigen im „Hirsch und Jäger“, weniger Betuchte können sich im „Travias Heim“ oder „Rabenschnabel“ zur Ruhe begeben. Tavernen gibt es für jeden Geschmack, sei es die bei Fuhrleuten beliebte „Zur Tränke“ oder der von Händlern bevorzugte „Golddukat“.
Auf der Burg residiert Ludeger von Rabenmund (ä.H.), zumindest während der geringen Spanne im Jahr, in der er nicht in Rommilys oder außerhalb Darpatiens weilt.
Die Siedlung genießt das Marktrecht, das den bescheidenen Reichtum sichert. Wiewohl es nunmehr 230 Jahre her ist, daß Perz dieses Privileg gewährt wurde, schwelt bis heute der Streit mit dem Dorf Dergelheim, daß bis dato die bedeutendste Ansiedlung der Baronie war, damals, als die Bregelsaums noch über das Land herrschten. Randolph von Rabenmund jedoch entzog dem bregelsaumtreuen Flecken die Privilegien unter einem Vorwand, um den Einfluß der Kontrahenten zu brechen. Seitdem sind sich Perzer und Dergelheimer spinnefeind.
Junkerin Lanore von Corvinshag, die zwei Höfe ihr Lehen nennt, ist Vogtin der Baronie. Da der Ort zwar das Markt-, aber kein Stadtrecht besitzt, vermochte sie bisher das Ansinnen der Bürger abweisen, statt eines vom Baron eingesetzten Dorfschulzen einen Bürgermeister zu wählen. Das Murren ob dieser Regelung wird allerdings immer lauter, eifrig geschürt von den Bregelsaums.

Nail
1.300 Einwohner
Garnison: 15 Soldaten
Tempel: Travia; Peraine- und Phexschrein
Der Weiler hat in den letzten Jahren einen erheblichen Aufschwung erlebt. Vor allem der florierende Handel mit Getreide, welches vornehmlich an die Garnisonen in Wehrheim verkauft

wird, hat das Dorf gehörig wachsen lassen. So ist der Flecken längst an das fürstliche Gut Smaragdfeld, Lehen der Junkerin Calira von und zu Smaragdfeld, herangewuchert.
Neben den Bauern finden auch einige Fischerfamilien ihr Auskommen. Zudem gibt es eine kleine Werft für die Fertigung von Flußbooten. Letztere hat ihre besten Tage allerdings schon lange hinter sich, muß das Holz doch mühsam aus Weiden über den Dergel zur Werft geflößt werden.
Wie die meisten Dörfer in Dergelsmund wird auch Nail von einer hölzernen Palisade geschützt, wiewohl Dorfschulzin Muria Süderwind schon seit Jahr und Tag Petitionen an den Baron verfaßt, eine Stadtmauer errichten zu dürfen. Ihr Ziel ist es, dadurch über kurz oder lang auch das Stadtrecht zu bekommen. Nail wäre nicht der erste Flecken, der durch eine eigene Mauer genug „Selbstbewußtsein" erlangen konnte, mehr Rechte einzufordern. Jedoch: Die Kosten wären immens und es droht kein Feind, der dies rechtfertigen würde, so daß die Bitte bislang abgeschlagen worden ist.
Gastfreundlich ist Nail, es stehen nicht weniger denn drei Herbergen dem müden Reisenden offen. Der „Schwan und Bär" ist für den gut betuchten Händler und Adligen gedacht. Die mehr als ein Dutzend Wappenschilde, welche die Hauswand zieren, zeugen davon, daß viele illustre Gäste hier Quartier fanden und mit den Diensten des Wirts Vargold Riemstein zufrieden waren. Dies ist natürlich gut fürs Geschäft, wird doch jeder von Stand und Ansehen zuerst hierhin seine Schritte lenken. Die anderen beiden Herbergen, „Zum Strohsack" und „Reiters Rast" können da nicht mithalten, doch bleiben genug Pilger, Söldner und Abenteurer, die die Schlafsäle und Zimmer füllen. Ans „Reiters Rast" ist eine Wechselstation der Beilunker Reiter angeschlossen.
Eine Fähre über den Dergel ist die einzige Verbindung nach Wehrheim. Zwar hat schon Fran-Horas weiland versucht, eine Brücke über den Fluß zu bauen, doch hatte er ebensowenig Erfolg, wie die Herrscher nach ihm. Es geht die Sage , daß der „Graue Mann vom Ochsenwasser", der Herrscher der Tiefe, einen Brückenschlag verhindert und selbst die Fähre nur wegen eines jährlichen Opfers erlaube. Vor dem Verschwinden von Leonardo dem Mechanikus hatte man dennoch schon Pläne gefaßt, den Albernier mit der Aufgabe, eine Brücke zu errichten, zu betrauen, doch hat sich dies seit dem Einfall des Dämonenmeisters erledigt.

Dergelheim
780Einwohner
Garnison: 10 Soldaten
Tempel: Peraine, Traviaschrein
Dergelheim ist ein Dorf wie viele andere in Darpatien: Ackerbau, ein wenig Viehzucht, nichts besonderes eigentlich. Und doch birgt Dergelheim eine Besonderheit: Ein Kloster des Traviaordens der Innocensier liegt nur wenige Meilen südöstlich des Dorfes. Und so kommt es, daß fast ein Viertel der Bauern ihre Abgaben an das Kloster liefern, denn das Land südlich von Dergelheim gehört fast zur Gänze dem frommen Orden.
In Dergelheim gibt es selbst existieren eine Schenke („Ritter und Knecht") und zwei Herbergen („Landmanns Rast" eher mittelmäßig, und „Zur Guten Mutter", sehr gediegen), für die Pilger, die auf dem Weg nach Rommilys einen Abstecher machen, um im Kloster der mildtätigen Göttin eine Spende und ein Gebet darzubringen.

Kloster Rabenhorst, Konvent des Ordens zum Schutz des Heiligen Herdfeuers
Von wogenden Getreidefeldern umringt, liegt das Kloster der Innocensier zwischen den Dörfern Dergelheim und Heuthof. Eine hohe, weiß getünchten Mauer umfriedet das Anwesen und sorgt dafür, daß niemand ohne weiteres den Frieden der 34 Chorgeschwister (davon 5 Geweihte) und 64 Konversen stört.
Äbtissin ist Nandel von Buschfelde, eine Mittvierzigerin mit strengen Gesichtszügen, den traditionellen Zopfrollen und einem kämpferischen Blick (samt Kinn). Sie verfolgt eisern die gernerationenlange Tradition ihres Ordens und bildet mit ihrer Klosterführung einen Gegenpol zu dem mächtigen Praios-Reichskloster St. Praiodan in Dergelsmund. Dabei kann sie auf die Unterstützung des Hauses Rabenmund setzten, das einst das Kloster gestiftet hat. Die Äbtissin weiß den Rabenmundern ihre Dankbarkeit zu erweisen..
Die umliegenden Felder und ein kleiner Teil des Cardenwaldes sind im Besitz des Kloster (ca. 15 RM insgesamt) Das Kloster betreibt eine Mühle, auch gehören ansehnlicher Viehherden zum Besitz der Gemeinschaft.
Der Konvent ist ein Hort des Bewahrung und der Beständigkeit. Seit Bestehen der Gemeinschaft sind die frommen Brüder und Schwestern auch weit über die Baronie hinaus für ihre Gastfreundschaft und Hilfsbereitschaft bekannt, und oftmals klopfen Hilfesuchende an die Klosterpforte.
Das Klosterspital ist berühmt für seine Heilkundigen, zudem gibt es viele, gleich welchen Standes, die den Rat der Ordensobersten beim Abschluß von Verträgen oder bei der Vermittlung von Streitigkeiten suchen.
Die Beliebtheit der Gemeinschaft, verbunden mit dem traditionell hohen Stellenwert, den die Traviakirche in Darpatien einnimmt, hat auch dafür gesorgt, daß das Kloster einen Machtfaktor in dieser Region darstellt. Die mannigfachen Abordnungen mit Geschenken aus umliegenden Weilern mögen Zeuge dafür sein, daß das Kloster weltlichen wie göttlichen Einfluß genießt. Vor allem zu den Hochämtern an Feiertagen der Göttin nimmt man zumindest einmal im Jahr gerne den langen Weg zum Kloster auf sich

Kaiserhain
570 Einwohner
Garnison: 10 Soldaten des V. Fürstlich-Darpatischen Landbanners („Schleuderer vom Wutzenwald"), 5 Gardisten
Tempel: Travia-, Peraine- und Efferdschrein
Quartier für Reisende, Tavernen und Spelunken, Sattler, Schmiede, Futterer... Kaiserhain ist ein typischer Grenzort, an dem die meisten Bewohner einzig und allein davon leben, die Bedürfnisse der Reisenden zu befriedigen. Hier findet man sogar das einzige Bordell der Baronie, „Der Garten des roten Rausches". Nichts besonderes für den Verwöhnten, aber auch kein Neppladen wie manch anderswo.
Vier Herbergen und ein halbes Dutzend Schenken sorgen für

das leibliche Wohl, zwei Schmiede (einer davon sogar fähig, Waffen herzustellen!) und ein Sattler reparieren oder ersetzen Teile für Kutschen und Sättel. Ein Pferdehändler verkauft mittelprächtige Rösser, ein Futterer sorgt für genügend Heu und Stroh für alles Getier, das über die Grenze geht oder kommt. Die freien Bauern und Fischer liefern ihre Erträge an die Herbergen oder verkaufen sie direkt an die Durchreisenden, was einen guten Gewinn einbringt.
Die Menschen sind sehr aufgeschlossen und freundlich zu jedermann, wissen sie doch, daß die Reisenden lebensnotwendig sind für den Lebensunterhalt des Dorfes. Und macht man nicht schon seit Jahr und Tag einen guten Schnitt mit all den Wanderern, Pilgern und Händlern, die die Reichsstraße bevölkern? Um dies auch für die Zukunft zu garantieren, bekommt jeder in Kaiserhain das Gefühl vermittelt, willkommen zu sein, was vielen Reisenden schon kurz nach dem Grenzübertritt deutlich macht, daß sie nun in der Provinz sind, die nicht umsonst „Heimat der Gastfreundschaft“ genannt wird.

Das Reichskloster St. Praiodan

Drei Meilen firunwärts von Kaiserhain biegt eine geplasterte Straße gen Efferd. Folgt man dieser , erhebt sich weit sichtbar ein Turm, so trutzig daß er manchen Burgherren vor Neid erblassen lassen würde. Er ist das Kernstück des Reichsklosters St. Praiodan.
Der Konvent wurde auf den Ruinen einer alten Festungsanlage errichtet und bis heute ist dieser Ursprung dem Anwesen anzusehen. In dem mächtigen Turm sind die Räume des Abtes und die Bibliothek untergebracht, aber auch Verliese für jene Frevler, die den Himmelsfürsten beleidigten, sich ketzerischer Reden oder Taten befleißigten oder sich der dunklen Magie hingeben.
Zentrum klösterlichen Lebens ist der Tempel, dessen Kuppeldach auf vielen Rechtschritt von Blattgold überzogen ist (und von dem jeder Abt bisher hoffte, daß es unter seiner Herrschaft völlig in Gold erstrahlen würde). Manches Mal schon mußte der Abt sich die Frage gefallen lassen, wie es denn sein könne, daß seine Schlafstatt höher liege als die Kuppel des Tempels, geändert hat sich trotz allem nichts.
Die anderen Klostergebäude gruppieren sich rings um den Turm: die Küche mit dem großen Refektorium für die fast 50 ständig hier wohnenden Geweihten und Novizen, das Vorratshaus, das Dormitorium, ein Haus für die höheren Geweihten, das Gästehaus, die Latrine etc.pp.
Auch ein Klostergarten (Gemüse, Kräuter und Heilpflanzen) gehört zu dem, von einer zwei Schritt hohen, dicken Mauer umfriedetes Gelände.
Ein zweiflügeliges, mit Eisen beschlagenes Holztor, das von einem güldenen Greifen geziert wird, bietet Einlaß.
Wiewohl St. Praiodan immer noch als Reichskloster bezeichnet wird, ist dies doch nicht mehr als Erinnerung an vergangene Zeiten. Im Jahre 994 v. H. als Stätte der Verehrung für die vergöttlichte Hela-Horas errichtet, wurde es unmittelbar nach der 2. Dämonenschlacht dem Praios geweiht.
Das Kloster ist in heutiger Zeit eine Schule für Novizen. Hier werden junge Menschen zu Geweihten des Götterfürsten geformt. So vergeht jeder Tag mit der Schulung der Novizen in den heiligen Schriften, den Gebeten, der Austreibung böser Mächte, der Rechtskunde usw. Einige bedeutendere Praiosgeweihte haben hier ihre Erziehung genossen, und es sicherlich kein Zufall, daß fast ein Drittel der Ordentlichen Inquisitionsräte hier erste Unterweisungen in der Lehre der Kirche erhielten.
Dementsprechend renommiert und einflußreich ist der Abt des St. Praiodan-Klosters in der Glaubensgemeinschaft der Praiosanhänger, er kann doch genau auswählen, wen er in seine Gemeinschaft aufnimmt und wen nicht.
Zu dem Kloster gehört ein Dörfchen, vornehmlich von Hörigen bewohnt, die der Gemeinschaft untertan sind. Doch auch die Freien schaffen für den Konvent, bestellen die Äcker, hüten das Vieh und beliefern die Brüder und Schwestern mit alledem, das nicht auf dem Klosterland gefertigt werden kann. Denn anders als in Peraine- oder Traviaklöstern ist es bei den meisten Praiosgemeinschaften unüblich, durch eigener Hände Werk das tägliche Brot zu erlangen.
Daß der Abt nicht allein über die ihm Anbefohlenen herrscht, sondern auch über die Freien, das ist schon seit Menschengedenken so, und kein Herzog, kein Fürst, kein Baron hat je gewagt, daran zu rütteln. Warum auch, gehören die Dorfbewohner doch naturgemäß zu den praiosgläubigsten Einwohnern der Baronie und sind damit stets ihrem eigentlichen Herrn, dem Baron, treu ergeben. Solange der nicht in Streit mit dem jeweiligen Abt liegt, versteht sich. Und hier liegt der Hund begraben, denn die Baronie Dergelsmund ist schon seit langem in der Hand der Familie Rabenmund. Das Haus ist zwar durchaus praiosgläubig, doch gehört ihr Herzblut und ihre erste Treue der Traviakirche, deren Oberhaupt von den Rabenmunds seit neun Generationen gestellt wird. Die Todfeinde der Rabenmunds jedoch, die Familie Bregelsaum, pflegt schon seit langen Jahren enge Kontakte zu den Praioten. Was also die Grafschaft Wehrheim trennt, hat hier seinen Kumulationspunkt: das Reichskloster und die Familie Bregelsaum gegen das Innocenzierkloster und das Haus Rabenmund.
Abt Praiomin ist allerdings bestrebt, die Wogen wieder zu glätten, die in den letzten Jahren aufgewühlt wurden. Dies fällt ihm um so leichter, da Fürstin Irmegunde sich beim Kirchenschisma ohne Vorbehalt auf Seiten des rechtmäßigen Boten des Lichtes, Jariel, stellte und dies in der Stadt des Lichts nicht vergessen wurde. Zudem ist der Wahrer der Ordnung, Senne Mittelreich, Pagol Greifax von Gratenfels, ein Onkel Baron Ludegers.

Das Reichskloster hütet ein besonderes Geheimnis, in das nur die hohen Geweihten der Gemeinschaft eingeweiht sind: Zwei magische Kraftlinien treffen sich genau unter dem Tempel! Beide sind eine Linien des Tod. Die erste geht durch die beiden Hochtempel des Boron, quert das Tal der sterbenden Götter, die Orte Brokscal, Tie'Shienna und die Dämonenbrache, die Rüstkammer des Reiches Wehrheim, um am Ende durch urelfisches Gebiet zu gehen, wo Salamandra fließt und der Kvill, wo womöglich der Dunkle Brunnen zu finden ist. Die zweite Kraftlinie beginnt bei Rulat, wo die Answinisten eingekerkert waren, Warunk, dem Sitz des Rhazzazor, Wehrheim - Rüstkammer des Reiches-, Greifenfurt - blutiges Opfer der

Orkkriege ... Diese Konstellation würde den Ort zu einem perfekten Ort für Nekromantien machen, und gerade deshalb wurde das Praioskloster hier errichtet. Man mag mutmaßen was Hela-Horas dazu bewogen hat, sich diesen Ort für einen eigenen Tempel zu erkiesen ...
Legenden sprechen von einem Gebeinfeld tief unter dem Tempel, in dem die Knochen von namenlosen Wesen liegen, nicht Mensch, Ork, Troll oder Echse. Wohl gibt es einen Zugang, durch den Turm, wie es heißt, doch allein dem Abt ist es erlaubt, die Katakomben zu betreten. Allerdings versuchen immer wieder Abenteurer - nicht selten durch skrupellose Magier dazu mit blinkendem Gold gedrängt einen Weg in die Höhlen zu finden, um die uralten Geheimnisse, die dort verborgen liegen sollen, zu ergründen. Bisher gibt es jedoch niemanden, der über einen erfolgreichen Raubzug berichtet hätte.

Holderhof
410 Einwohner
Garnison: Keine
Tempel: Firunschrein, Traviaschrein
Holderhof lebt vom Cardenwald, an dessen Nordrand das Dorf liegt. Teerschweler und Pechsieder finden hier ein anständiges Auskommen, der Teer aus ihrer Produktion wird sowohl an die Garnison in Wehrheim, als auch an Bootsbauer und Fischer verkauft. Außerdem nährt der Wald zwei Köhler.
Der Hag allerdings gehört dem Baron und sein Forstmeister achtet streng darauf, daß niemand die Gebote des Herrn übertritt und den Wald über Gebühr nutzt, damit auch in Zukunft Dergelsmunder Teer Geld in die Kassen der Baronie fließen läßt. So ist die Schweinemast im Wald verboten, auch anderes Getier darf nicht hineingetrieben werden, damit die jungen Bäume keinen Schaden nehmen. Die Jagd gebührt allein dem Herrn, wehe dem, der dies Gesetz übertritt.
Der Ort ist wenig aufregend, es gibt keine Herberge und nur eine Taverne, „Axt und Scheit" geheißen. Fremde verirren sich selten nach Holderhof, finden aber bei jedem Bauern oder Waldarbeiter ein Dach über dem Kopf, so sie nur Geschichten aus der Fremde zu erzählen wissen.
Allenthalben aber ist man zufrieden mit dem Leben hier, der Wald ernährt redlich alle, wozu also in die Ferne schweifen?

Heuthof
330 Einwohner
Garnison: keine
Tempel: Peraineschrein
Über das Dorf gäbe es nichts besonderes zu berichten, außer daß Junker Zornbald von Fuchsbinge zu Heuthof drei der kleineren Höfe zum Lehen hat. Ein kleiner Fischerhafen (eigentlich nicht mehr als ein Anlegesteg) und Bauernhöfe prägen das Antlitz des Weilers. Ein schlichtes Gasthaus namens „Zum Silbernetz" ist Dreh- und Angelpunkt des Dorfes, in dem die wenigen Reisenden ein einfaches, aber gutes Mahl und einen Strohsack als Lagerstatt bekommen können.

Hundshof
230 Einwohner
Garnison: keine
Tempel: Peraine- und Traviaschrein
Ein ganz gewöhnliches Dorf, bewohnt von Bauern, einigen Fischern ...und Bierbrauern! Und gerade letztere haben es zu einiger Berühmtheit gebracht, ist doch die Familie Hornacker mit ihrem „Dergelsmunder Landwehr-Bier" nun schon seit 941 B.F. Gräflich-Wehrheimsche Hofbrauerei! Und darauf ist man mit Recht stolz, wird das Bier doch auch in große Teile Wehrheims, Zweimühlen-Zwerchs und Hardsteens exportiert, was wiederum den Baron erfreut, gehört Hundshof doch somit zu den wichtigsten Einnahmequellen Dergelsmunds. Nicht zuletzt deshalb durfte sich die Familie Hornacker der Protektion fast jedes Barons von Dergelsmund erfreuen, was ihr so manches Privileg einbrachte.
Die Bauern von Hundshof sind denn auch damit beschäftigt, Hopfen, Gerste, Malz und was es sonst noch braucht, das kräftige Bier zu brauen, anzubauen.

Port Randolph
190 Einwohner
Garnison: 5 Büttel
Tempel: Efferdschrein
Der Name klingt hochfliegend, doch hat der Ort auch allen Grund dazu, sich stolz über die anderen Weiler zu erheben. Ein Lustschlößchen der darpatischen Fürsten steht nur eine halbe Meile entfernt, Randolphshall geheißen. Erbaut vom ersten Fürsten Darpatiens war das Schloß Zeit seines Lebens ein gern besuchter Ort, und auch die Fürstinnen und Fürsten nach ihm genossen den Blick über den Dergel. Erst seit der Regierung Fürstin Hildelind ist das Schloß verwaist, nur noch der Haushofmeister und einige Diener sehen nach dem Rechten.
Aus der Handwerkersiedlung, die damals die Leute beherbergte, die zum Schloßbau hierhergekommen waren, wurde das Dörfchen Auenhag. Zwar blieben nicht alle Handwerker, dafür siedelte man Bauern an, um das Schloß mit seinen Gästen zu versorgen. Als Fürst Randolph starb benannte sich das Dorf in Port Randolph um, um den geschätzten Herren besonders zu ehren. Stolz sind die Dörfler bis heute auf ihre erhabenen Gäste. Dies schwingt heute noch mit, wenn einer der Fischer von „damals" erzählt, als Randolph der Große „dort hinten, auf der Bank unter der Weide, das Buch geschrieben hat" (womit „Der ringende Herr" gemeint ist) oder als „die Fürstin Hildelind schwimmen gehen wollte und ich einen Blick auf ihren bloßen Leib erhaschte" und was der Anekdoten noch mehr sind.

Der Rest der Einwohner der Baronie wohnt auf einzelnen Gehöften, die über die Baronie verteilt sind. Dort leben in der Regel zwischen 5 - 30 Einwohner je Hof.

Die wichtigsten Personen der Baronie

Ludeger von Rabenmund (ä.H.),
Truchseß zu Darpatien, Baron von Dergelsmund
Als Truchseß Darpatiens ist Ludeger von Rabenmund der Beauftragte für die Außenpolitik des Fürstentumes. Seien es Verträge mit anderen Provinzen oder Allianzen mit wichtigen Familien des Reiches, Ludeger ist derjenige, der sie verhandelt. Zudem zählt er zu den engsten Vertrauten der Fürstin, die ihren "Kettenhund" (wie er wenig schmeichelhaft und den-

noch respektvoll von einigen genannt wird) gerne einmal auf mißliebige Zeitgenossen hetzt.
Ludeger ist der fünfte Sohn Answin d.Ä. Im Alter von acht Jahren wurde er als Page an den Hof Herzog Kunibalds von Tobrien gesandt, wo er auch als Knappe diente.
Nach dem mißglückten Attentat auf den kaiserlichen Kronprinzen im Jahr 5 Hal bekam der Knabe Haß und Mißgunst seiner Mitzöglinge und auch der Edlen zu spüren.
Im Laufe der Jahre wurde er durch ständiges Üben ein gefürchteter Kämpfer und Duellant.
Als Answin d. Ä. die Krone an sich riß, zog Ludeger in die Schwarze Sichel und kämpfte gegen die Schwarzpelze, um nicht vor die Wahl gestellt zu werden, für oder gegen seinen Vater ins Feld zu ziehen. Während des Feldzuges schlug er sich tapfer, als Auszeichnung wurde er zum Edlen von Devensberg ernannt. Seine Base Irmegunde erhob ihn 24 Hal zum Baron von Dergelsmund, ein Jahr später ernannte sie ihn zum Truchsessen.
Ludeger ist extrem zynisch und arrogant. Die Familie ist für ihn das höchste Gut, zur Mehrung der Macht der Rabenmunds würde er buchstäblich alles tun. Dies kann er allerdings unter einem Deckmantel der Freundlichkeit verbergen, wenn es sein muß, weswegen ihn die Fürstin gern mit wichtigen diplomatischen Aufgaben vertraut. In seiner Baronie ist er gefürchtet, denn er versucht zwar gerecht zu sein, ist dabei aber auch hart bis zur Grausamkeit.
Er selbst sieht sich als eine Art „Märtyrer“. Er weiß, daß das, was er tut, unmöglich den Segen Praios´ oder Travias nach sich ziehen kann. Die Ermordung politischer Gegner etc. sind Verbrechen vor dem Götterfürsten. Ludeger ist fest davon überzeugt, daß seine Seele einmal in der Seelenmühle enden wird. Aber sein Treiben dient nicht dem Selbstzweck. Es geht ihm einzig und allein darum, Darpatien und der Familie Rabenmund (für ihn eine untrennbare Einheit) zu nutzen, es vor seinen Feinden zu bewahren und zu neuem Glanz zu führen.

Geb.: 6 v. H., Größe: 1,85; Haarfarbe: schwarz (mit ersten grauen Strähnen); Augenfarbe: blau, ST: 16
Herausragende Talente: Stumpfe Hiebwaffen 18, Staatskunst 15, Lanzenreiten 14, Menschenkenntnis 14, Scharfe Hiebwaffen 13, Schwerter 12, Rechtskunde 12, Lügen 12, Alte Sprachen 10, Abrichten 10

Typische Zitate:
„Ich bitte nie. Wenn ich bitte, meinen die Leute, sie hätten eine Wahl.“
„Sollen sie hassen, wenn sie nur fürchten!“
„Man sollte seinen Feinden vergeben. Aber nicht, bevor sie gehängt wurden.“

Junkerin Lanore von Corvinshag zu Perz
Die Mitt-Dreißigerin ist hoch aufgeschossen (1 Schritt, viereinhalb Spann, braune Haare und Augen) und hager, mit asketisch anmutenden Zügen. Lanore ist die Tochter des Barons von Westerklotz, einem Answinisten, der in der gleichen Schlacht fiel wie Fürstin Hildelind. Die Tochter, eher zu einer Verwalterin denn zu einer Kriegerin erzogen, lebte einige Zeit unter falschem Namen in Rommilys, wo sie in der Kanzlei des Grafen von Ochsenwasser arbeitete.
Dort fiel sie dem Truchsessen auf, der sie als kompetente und interessante Person kennenlernte. Neugierig geworden ließ er durch die FDEA Nachforschungen anstellen und kam hinter ihr dunkles Geheimnis. Ludeger konfrontierte sie damit, doch nicht, um sie zu erpressen - zu sehr erkannte er sich selbst in Lanore, hatte er doch ein ähnliches Schicksal durchleben müssen. Er bot ihr an, seine Baronie Dergelsmund zu verwalten, nicht als Verweserin, sondern als Junkerin!
Sie nahm an und lebt seitdem in Dergelsmund. Außer dem Truchsessen weiß niemand etwas von ihrer Vergangenheit, zumal man gemeinhin annimmt, daß sie ihren Titel einer Liaison mit Ludeger verdankt. Doch dies kümmert sie nicht weiter, sie ist glücklich mit ihrem Posten und dem Truchsessen sehr dankbar für seine Hilfe.
Lanore ist charakterfest und nimmt ihre Aufgaben sehr ernst. Selten sieht man sie lachen, doch ist sie nicht unfreundlich zu ihren Untergebenen. Immer mal wieder macht sie unangekündigte Besuche in den Dörfern, läßt sich die Bücher der Dorfschulzen und Bürgermeister zeigen und besieht sich den Zustand der Straßen, der Vorratslager etc. Dies macht sie unbeliebt bei den höheren Chargen der Baronie, hat ihr aber das Vertrauen des Barons eingebracht.

Praiomin von Rauleu, **Abt des Reichsklosters St. Praiodan**
Geboren wurde Abt Praiomin im Jahre 25 v. Hal als Alrod, drittältester Sohn des Barons Abelmir von Rauleu zu Valdahon in der Markgrafschaft Beilunk. In den Augen des Vaters taugte der Sohn nicht viel, hatte er doch einen verdrehten Fuß und konnte damit die Familientradition nicht erfüllen, Ritterschwert und -sporen zu erringen. Schließlich ließ sich sein Vater durch das Flehen seiner Frau erweichen und sorgte dafür, daß Alrod in Rhetorik, Mathematik und anderen gelehrten Künsten unterrichtet wurde, damit er eines Tages das Rechtsseminar zu Beilunk besuchen könne. Doch das Schicksal wollte es anders. Bei dem ersten Rundgang durch Beilunk erblickte der inzwischen 16-jährige den prächtigen Praiostempel und war hingerissen. Keinen Augenblick zögerte er, sein Leben fürderhin in den Dienst des Götterfürsten zu stellen.
Nach seinem Noviziat gab man ihm den Namen Praiomin. Fast 10 Jahre verblieb er im Tempel, dann sandte man ihn nach Maraskan, die Weisheit Praios´ zu den ketzerischen Rur- und Gror-Gläubigen zu bringen. Voll Elan begann er sein Werk, aber mit den Jahren wurde er zusehends desillusionierter. Er verlor seine Gesundheit in den Regenwäldern, überlebte ein Attentat und hatte doch wenig Erfolg. Die Rückschläge aber ließen ihn nur noch härter, noch zäher werden.
Es war eine Verbeugung der Praioskirche vor einem ihrer Fähigsten, als man ihn zum Lehrer in St. Praiodan bestallte, um junge Novizen zu unterrichten. Dies wiederum tat er mit Hingabe, denn hier hatte er leere Gefäße vor sich, die er mit Wissen füllen konnte. Gleichzeitig hatte Praiomin genug Weisheit gesammelt, um seinen Zöglingen ein gesundes Weltbild mit auf den Weg zu geben, sie so auf die Ferne vorzubereiten, wie sie ist, weitab von jedem Wunschdenken einiger Starrhälse in der Kirche. Sein kundiges Wirken blieb nicht unbemerkt, in Anerkennung seiner Verdienste erhob man ihn in Folge zum Abt des Klosters.

Praiomin ist weltoffen genug, um sich Neuerungen nicht von vorn herein entgegenzustellen. Gleichzeitig weiß er aber auch, realistisch Chancen zu sehen und zu nutzen. Obwohl seine Baronie in „Feindesland“ ist (nicht umsonst haben die Rabenmunds einen machtpolitisch orientierten Traviaorden in der Nachbarschaft angesiedelt), versteht er es doch, mit wenig Druck eine Menge auszurichten.
Seine charismatische Ausstrahlung läßt sein wenig imposantes Äußeres dabei vergessen (1,75, leicht rundlich, schütteres, rabenschwarzes Haupthaar, stets mit Gehstock) und nicht umsonst wird er von den Dergelheimern sehr verehrt. Sein Auftreten ist das eines Lehrers und Vaters, der mit sanften Worten genauso viel (oder mehr) erreicht, wie andere mit lautem Gebrüll. Innerhalb der Praioskirche ist Praiomin dem aufgeschlossenen Flügel zuzurechnen.

Geschichte von Dergelsmund

1851 v.H. Erste Ansiedlung in Dergelsmund	Geflüchtete Leibeigene aus dem heutigen Garetien gründen in der Nähe des heutigen Perz ein Dorf. Ständige Kämpfe mit Orks beenden den Versuch der Besiedelung schon wenige Götterläufe später. Erst mit dem Erstarken des Königreiches Rommilyser Mark wird an der Nordgrenze eine Garnison errichtet, in deren Schatten die spätere Stadt Nail entsteht.
1594 v.H. Gründung Wehrheims	Eine erste Blüte erreicht das Land mit der Gründung Wehrheims durch Kaiser Fran-Horas. Die Garnison in Nail wird aufgelöst, was zunächst für Unmut sorgt, doch die Truppen in Wehrheim benötigen Nahrungsmittel und andere Güter, die Geschäfte laufen glänzend.
1557 v.H. Beginn der „Dunklen Zeiten“	Mit Beginn der „dunklen Zeiten“ scheint alles verloren. Nur unter den mächtigen Mauern Wehrheims bleiben Reste menschlicher Zivilisation bestehen, der Rest der Bewohner verliert Hab und Gut und allzu oft auch das Leben.
1524 v.H. Königin Svelinya	Mit Königin Svelinya beginnt für Dergelsmund eine neue Blüte. Einzelne Siedler wagen sich zurück, eine Garnison sichert nach der Niederwerfung des rebellischen Wehrheims das Land. Neue Dörfer und Weiler entstehen, Isegrain, der jüngste Sohn der Königin, wird Markvogt. Im Jahre 1501 v. Hal schickt ihn seine Mutter nach Norden, das Ende der Welt zu finden, wo er einige Jahre später Baliho gründet.
1487 v.H. Wiederaufbau von Dergelsmund	Nail wird wieder aufgebaut, Hundshof; Kaiserhain und Dergelheim entstehen. Als erster Baron wird Tynbald von Bregelsaum erwähnt. Unter seiner Ägide wird die spätere Burg Corvinsruh (damals noch Burg Dergelwacht) fertiggestellt, die über dem Dorf Perz errichtet wurde.
994 v. H. Kloster St.Praiodan erbaut	In dieser Zeit entsteht auch ein Kloster zur Verehrung der vergöttlichten Hela-Horas nahe Kaiserhain, das spätere Reichskloster St. Praiodan. Das fruchtbare Land und die fetten Weiden locken immer mehr Siedler nach Dergelsmund. Das Land gedeiht und wird bald ein Spielball der Mächtigen. Verschiedene Adelsfamilien werfen begehrliche Blicke auf das Lehen, denn die Baronie ist die
658 v.H. Zeit der Priesterkaiser	Reichste im ganzen Fürstentum. Doch die Bregelsaums sind durchaus kaisertreu und selbst die Zeit der Priesterkaiser übersteht die Familie hier ohne nennenswerte Probleme, dank der Äbte des St. Praiodan-Klosters, die stets Bregelsaums sind. Die Steuern (als Gottesdank) werden jedoch verdreifacht, das Volk murrt.
403 v. H. letzter Bregelsaum-Baron wird vertrieben	Die Befreiung erfolgt nach dem Erscheinen Rohals: Die Bauern erheben sich und töten den Baron, der Abt des Klosters kann entfliehen. Nach einigem internen Ringen wird Baldos von Tyrburg neuer Baron, ein bis dahin unbeschriebenes Blatt. Seine Familie beherrscht das Lehen bis 393 v.H., als der letzte Vertreter bei der Schlacht auf den Blutfeldern stirbt. Es gelingt den Bregelsaums das Dorf Dergelheim zu halten, die Familie stellt den Junker von Dergelsheim.
391 v. Hal Mervan wird erster Rabenmund-Baron	Mit der Belehnung Mervans mit der Grafschaft Wehrheim beginnt die bis heute andauernde Hoheit der Rabenmunds über die Baronie. Berühmtester Baron ist Randolph von Rabenmund, später Kanzler des Neuen Reiches und erster Fürst Darpatiens. Wann immer es ihm möglich ist, weilt er in Dergelsmund. Dort errichtet er das Lustschlößchen Randolphshall mit dem Dorf Auenhag (nach seinem Tode zu seinen Ehren in Port Randolph umbenannt). Außerdem gestattet er dem Orden der Innocensier, ein Kloster nahe Dergelheim zu errichten und verfügt eine großzügige Stiftung an die
223 v.H. Innocensier-Kloster gegründet	fromme Gemeinschaft. Die Bregelsaums gehen ihres Junkertitel zu Dergelheim durch juristische Kniffe verlustig, ein weiterer Punkt in der Chronik der Fehde zwischen den Familien Bregelsaum und Rabenmund.
	Randolph begründet die Tradition, daß der jeweilige Fürst Darpatiens ebenfalls Baron zu Dergelsmund ist. Gebrochen wird damit erst nach der Ursupation des Kaiserthrones durch Answin.
25 Hal Ludeger Baron zu Dergelsmund	Die neue Fürstin Irmegunde von Rabenmund ernennt deshalb nach einigen Bedenken ihren Cousin Ludeger, einen ihrer loyalsten Getreuen, 25 Hal zum Baron von Dergelsmund, um damit ein Zeichen zu setzen, gleichzeitig aber einen gewissen Einfluß auf diese wichtige und reiche Baronie zu behalten.

Eine Studie in Politik

Ein Abenteuer für einen Meister und drei bis fünf Spieler der Stufen 1-3

von Jay Hagenhoff
mit Dank an Marc Motsch, Christian Stern und Michelle Schwefel

„Alrik, bezahl du doch mal das Bier!“
„Ich? Wieso ich? Du bist dran! Ich habe vorhin schon das Schleifen der ollen Schwerter bezahlt! Und außerdem wird meine Barschaft immer weniger. Und schuld bist du, jawohl! Ich höre dich noch prahlen: 'Ha, solche gestandenen Mädels und Jungs wie wir, die werden schnell berühmt! Ha, wäre doch gelacht, wenn wir nicht sofort von jemandem angesprochen werden, wenn wir uns in den 'Bären' setzen, ein Bier bestellen und eine finstere Miene machen!' Ja, so hast du gesprochen. Und was ist passiert? Warum sind wir überhaupt aus dem Dorf abgehauen? Soll das vielleicht die weite Welt sein, von der du immer gefaselt hast?“ Alrik hämmerte wütend seinen Krug auf den Tisch, als eine Frau, deren Gesicht unter der Kapuze des Mantels kaum zu sehen war, an den Tisch trat: „Entschuldigt, ich habe unbeabsichtigt einen Teil Eures Gespräches mitangehört. Vielleicht kann ich Euch aus der Misere helfen. Ich hätte da nämlich ein kleines Anliegen, kaum der Rede wert für weitgereiste Helden wie Euch...“

Zur Vorgeschichte und Handlung des Abenteuers

Die Bregelsaums und Rabenmunds liegen seit hunderten von Jahren in Fehde. Viel Blut ist geflossen, doch in den letzten Jahren sind es meist List und Tücke, mit denen der Zwist ausgetragen wird. So auch jetzt.
Der darpatische Truchseß Ludeger von Rabenmund ist zugleich Baron zu Dergelsmund (s. Baroniebeschreibung auf S. 27). Er läßt eine unerfahrene Heldengruppe suchen, die ihm einen Dienst erweisen soll. Durch einen Zufall wurde eine Verräterin unter den Parteigängern der Rabenmunds gefunden, die Ritterin Malvidia von Hohensteigen, die für die Bregelsaums arbeitet. Diese gilt es stilvoll auszuschalten, aber am besten so, daß man dies auch noch gegen den alten Erbfeind ausnutzen kann. Ludeger läßt ein Pergament fälschen, das die Helden ins Archiv des Traviaklosters Rabenhorst in Dergelsmund schmuggeln sollen. Die Helden werden durch eine der Ritterin zum Verwechseln ähnliche Frau angeheuert. Gleichzeitig läßt Ludeger einige Söldner anwerben, die die Helden im Kloster angreifen sollen. Die Söldner können entkommen, die Helden werden gefangengenommen und verhört. Das Papier der Helden weist auf eine Intrige der Rabenmunds hin, den Bregelsaums zu schaden, doch die Äbtissin zweifelt daran, zumal sich anderweitige Hinweise ergeben. Die Helden werden freigelassen, damit sie als „Wiedergutmachung“ ihre Auftraggeberin finden und zur Äbtissin bringen. Es beginnt eine Verfolgungsjagd, an deren Ende die Ritterin gestellt werden kann. Bei ihr findet man Hinweise auf ihren Verrat, die Helden werden belohnt ... Und erleben eine Überraschung, als sie denken, alles wäre vorbei.
Die Helden sollten keine Darpatier sein, damit sie wenig Hintergrundwissen über Darpatien und die politischen Feinheiten besitzen. Die Anwerbung erfolgt irgendwo im Reich, ganz nach Belieben des Meisters. Ungeeignet sind Praiosgeweihte und andere „aufrechte“ Helden, das Abenteuer ist eher für Streuner, Phexgeweihte und andere Freunde der geheimen, stillen Aktivitäten geeignet.
„Eine Studie in Politik“ ist gut als Einstiegsabenteuer geeignet, verläuft es doch recht stringent, auch wenn es komplexe Hintergründe hat. Und je weniger die Helden merken, daß sie nur Steine auf dem Garadan-Brett der Mächtigen sind, desto besser ...

Die Anwerbung

Die Kaschemme heißt „Zum Bierfaß“, und genauso sieht es dort auch aus. Bierlachen auf dem Boden, die Theke besteht aus drei Bierfässern, auf deren Oberseite grobe Bretter genagelt wurden. Das Publikum ist ähnlich wie die Taverne: drekkig und stinkend.
Mißmutig beratschlagt ihr, ob es nicht besser sei, ein anderes Etablissement aufzusuchen, als eine Frau auf euch zutritt.
Die Fremde stellt sich als Malvidia vor. Sie ist 1, 78 Schritt groß, hat nußbraune Haare und Augen. Eine schlecht verheilte Wunde von der Nase bis zur Wange entstellt das ansonsten recht hübsche Gesicht (was sie erfolglos durch viel Schminke zu überdecken versucht). Ihr Gewand ist recht teuer, was man allerdings nur erkennt, wenn sie ihren einfachen, mit Schmutzflecken übersäten Kapuzenmantel zurückschlägt. Sie trägt schwarze Lederhandschuhe. Ein kleines Amulett baumelt an einer Silberkette um ihren Hals.

Meisterinformationen
Malvidia ist natürlich nicht die Ritterin von Hohenstein, sondern eine durch Schminke hergerichtete Agentin der Fürstlich-Darpatischen Erkundungs-Abteilung (FDEA), des darpatischen Geheimdienstes (s. auch „Land der stolzen Schlösser“, TS-Sonderband „Fürstlich Rommilys“ oder http://www.rommilys.de). Sie bittet die Helden, einen kleinen Auftrag für sie zu erledigen. Nichts sonderlich „heldenhaftes“, aber lukrativ. Es geht um ein ein Lederbehältnis, das sie in das Archiv eines Traviaklosters schmuggeln sollen. Dafür bietet Malvidia jedem Helden 3 Dukaten sofort und 7 weitere, wenn der Auftrag erledigt ist (durch Feilschen mag man das Ergebnis um bis zu 20% heben). Der Auftrag dürfte nicht allzu schwierig werden, es gab vor einigen Wochen einen Brand im Kloster, so daß neben den üblichen Pilgern auch viele Handwerker das Areal bevölkern und fremde Gesichter nicht weiter auffallen.
Sollten die Helden mit dem Argument „Frevel an Travia“ kommen, erklärt Malvidia, daß es sich um keinen „Einbruch“ im eigentlichen Sinne handele. Vielmehr gehe es um eine Wette um einen sehr hohen Betrag zwischen dem Herrn Baron und der Äbtissin. Deshalb würde sie auch keine Darpatier für diesen Auftrag anwerben, um auszuschließen, daß durch einen dummen Zufall die „Überbringer“ erkannt würden.
Erklären sich die Helden dazu bereit, gibt ihnen Malvidia das Geld, und ein etwa 30 cm langes, Lederbehältenis von ca. 3 Finger Durchmesser. Es ist durch eine Lederkappe, die von

zwei Siegeln gesichert ist, verschlossen. Ein Versuch, die Kappe zu öffen, hat in jedem Fall zur Folge, daß die Siegel beschädigt würden. Eine spätere, nähere Untersuchung der Siegel ergibt bei einer gelungene Etikette-Probe +30 und einer Geschichtswissen-Probe +40 (für gelernte Heraldiker, Sphragisten, Schreiber etc. +15 bzw. +25), daß es sich um garethische oder darpatische Adelssiegel handelt, die gut une gerne 150 Jahre alt. Mehr ist aufgrund des Zustandes der Siegel (die zwar intakt, aber verwittert sind) nicht zu erkennen. Das Behältnis (für Informationen eine Lederbearbeitungs-Probe + 15) ist über 100 Jahre alt, aber in gutem Zustand. Das Lederfutteral und sein unbekannter Inhalt sind nicht magisch (aber würfele getrost verdeckte Proben, das hebt ungemein die Spannung...). Der Behälter soll von den Helden nicht geöffnet werden!
Sollte ein Magier versuchen, z.B. einen ANALÜS oder einen ODEM auf Malvidia zu wirken, wird er nichts finden können (gegen ein IN DEIN TRACHTEN trägt sie ein Amulett).
Desweiteren gibt Malvidia den Helden eine handschriftliche Beschreibung des Weges, der zum Kloster führt. Nach Erledigung des Auftrages sollen die Helden sie in der Schenke „Zum durstigen Einhorn“ in Kaiserhain treffen, einem Dorf in Dergelsmund, um das restliche Geld zu erhalten. Zum Beweis, daß die Helden auch wirklich im Kloster waren, sollen sie irgendein Buch aus dem Archiv mitbringen (dieses soll natürlich später dem Kloster zurückgegeben werden). Es bleibt ihnen Anmarschzeit + 3 Tage Zeit, den Auftrag auszuführen und in Kaiserhain zu erscheinen.

Der Weg

Meisterinformationen:
Dieses Kapitel bleibt ganz dem Meister vorbehalten. Gestalte die Anreise ganz nach den Gegebenheiten und deinem Geschmack. Für die letzte Etappe kannst du auf die Baroniebeschreibung (S. 27) zurückgreifen. Weitere Anregungen findest du in „Reisen in Darpatien“ aus dem TS-Sonderband „Das Fürstentum Darpatien“ (http://www.thorwal-standard.de).

Das Kloster

Es geht schon auf den Abend zu, die Sonnenscheibe hat den ganzen Tag heruntergebrannt als ginge es darum, Darpatien zur Wüste zu machen. Endlich habt ihr euer Ziel erreicht.
Inmitten wogender Getreidefelder erhebt sich ein Turm. Als ihr näher kommt, erkennt ihr weitere Gebäude, die von einer weißgetünchten Mauer umfriedet werden.
Vor dem einzigen Tor des Klosters drängt sich viel Volk. Kranke, z.T. auf Tragen oder von einem Freund auf dem Rükken getragen, begehren Hilfe. Pilger (zu erkennen an ihrer orangenen Tracht und den Wanderstöcken, an denen kleine Holzgänse befestigt sind), Bauern, die Nahrung herbeischaffen, Bettler und Kriegsflüchtlinge, die vor den Klostermauern kampieren ...
Auch innerhalb der Mauern herrscht munteres Treiben: 25 Bauarbeiter und Konversen sind damit beschäftigt, auf den Grundmauern eines offensichtlich abgebrannten Gebäudes einen neuen Trakt zu errichten. Vor dem Tor stehen Wachen des Ordens, die Flut der Menschen zu dirigieren versuchen. An einem Tisch links im Torbogen sitzt ein Mitglied des Ordens, der Neuankömmlinge in ein großes Buch einträgt, so sie um Hilfe ersuchen. An einem zweiten Tisch rechts sitzt ein Geweihter, der die Pilger empfängt, die an einem Götterdienst teilnehmen wollen, und ihre Namen ebenfalls in ein großes Buch einträgt. Erst wenn man einen dieser Tische passiert hat, wird man in das Kloster eingelassen. Pilger werden in Gruppen zusammengefaßt, die die Kapelle besuchen und kurze Gebete sprechen können (wobei Spenden gerne gesehen sind). Kranke werden von Ordensleuten ins Hospital gebracht, wo sie von den Leuten des ***Pater Valetudinarii*** (s.u.) in Empfang genommen werden.

Meisterinformationen:
Weitere Informationen über das Kloster finden sich in der Baroniebeschreibung auf S. 27.
Von gewaltigen Ausmaßen ist das Monasterium (der Tempelbereich), das Herzstück des Klosters. Zwei große Portale aus schwerem Eichenholz, verziert mit Schnitzereien bieten Einlaß in das prächtige Gebäude. Oberhalb der Portale sind vier große Tempelrosen angebracht worden, flankiert von je vier kleineren Dreischneuzfenster. Die Tempelrosen bilden zueinander eine aufrechte Raute, die die Zentralfront des Monasteriums gesamt einnimmt. Die Fronten der Seitenwände sind mit Darstellungen der heiligen unteilbaren Zwölfen versehen. Wasserspeier und Statuen von Heiligen, Äbten und anderen bedeutenden Personen des Traviaglaubens runden die Gesamtansicht ab. Die freitragende Kuppel wölbt sich kühn in den Himmel, Dachreiter tragen je eine Statue (Hildegunde, Badilak, den Stifter Fürst Randolph und Travia).
Das Monasterium steht nur einmal am Tag für die Gläubigen offen (mit Ausnahme von hohen Feiertagen), ansonsten ist es den Schwestern und Brüdern vorbehalten.
Das Monasterium wird flankiert von der alten Klausur (die den Chorgeschwistern als Heimstatt dient) und dem Hospital. Diese begrenzen den Zwölfgöttergang, in dessen Mitte sich ein wohlgepflegter Garten befindet.
Außerdem gehören noch der Konversentrakt (die Wohnstatt der Laienbrüder und -schwestern), der erst vor 20 Jahren fertiggestellt wurde, die Pilgerkapelle und ein Turm zu den Gebäuden im Zentrum des Klosters. Der Gästetrakt ist bei einem Überfall von Borbaradianern jüngst völlig niedergebrannt, weshalb die Pilger derzeit vor den Toren lagern müssen. Travialob konnte man es weiland verhindern, daß das Feuer auch auf das Monasterium übergreifen konnte, doch das Spital und der Konversentrakt wurden ebenfalls schwer in Mitleidenschaft gezogen.
Außerdem befinden sich noch Wirtschaftgebäude und Ställe auf dem Areal des Klosters.

Seit dem Überfall wird das Kloster (für ein Traviakloster) streng bewacht: Am Tage stehen vier Konversen und ein Geweihter (als „Hauptmann“) am Tor Wache, hat ein Überfall durch Borbaradianer doch Vorsicht gelehrt. In der Nacht (d.h. von Sonnenunter- bis Sonnenaufgang, so lange wird das Tor geschlossen) stehen zwei Konversen am Tor Wache, sechs weitere patrouillieren in Zweiergruppen über das Klostergelände.

Der **Orden** ist in beiden Häuser (Laien, wie bei den in Klausur lebenden Mönchen und Nonnen) gemischt, d.h. sowohl bei den Chorgeschwistern wie auch bei den Konversen sind Männer und Frauen zugelassen. Insgesamt leben 34 Chor-

ter Grund ist die Sicherheit und Beschaulichkeit, in der man lebt. Zwar ist das Tagwerk im Kloster auch hart, doch geht es den Brüdern und Schwestern wesentlich besser, als den Bauern und Knechten in den Dörfern im Lande.
Was die strengen Regeln angeht, wer begibt sich schon freiwillig aus dem Schoß dieser wohlsorgenden großen Familie in die Ungewißheit ...

geschwister (5 Geweihte), und 64 Konversen im Kloster, davon 20 Nonnen (3 Geweihte), 14 Mönche (3 Geweihte), 28 männliche und 36 weibliche Konversen. Unter den Chorgeschwistern gibt es 9 Ehen, unter den Konversen 18 Ehen. Im Kloster leben zudem 12 Kinder (bis zum 16. Lebensjahr). Deshalb wirkt der Orden wie eine große Familie. Wohl gibt es deutliche Standesunterschiede zwischen Chorgeschwistern und Konversen gibt. Ehen zwischen den Ständen sind verboten, geschlechtliche Liebe außerhalb der Ehe ist aufs strengste untersagt und wird mit der Verbannung bestraft (falls ein/e Held/in auf dumme Gedanken kommt...). Kleine **Vergehen** werden mit Züchtigungen geahndet. Der Abt entscheidet über die Art der Bestrafung.
Mönch oder Nonne darf nur werden, wer Lesen und Schreiben kann und eine Profession erlernt hat, oder wer von hohem Stand ist. Das Leben der Chorgeschwister findet vor allem innerhalb der Klausur statt, die nur von ihnen betreten werden darf. Doch oft leiten sie die Konversen bei den anfallenden Arbeiten an und sind begabte Fachkräfte in den verschiedensten Handwerken.

Das Leben in einem Kloster richtet sich nach einem festen **Tagesablauf**, von dem nur selten abgewichen wird. Insbesondere die **Chorgeschwister** leben nach einem strengen Tagesrhythmus, der mit Ausnahme des Praiostags nur wenig Abwechslung bietet. Fünfmal am Tag wird im Monasterium gebetet: eine Stunde vor Sonnenaufgang, dann jeweils alle fünf Stunden und noch ein letztes Mal um Mitternacht. Daneben gibt es noch eine Vielzahl an Tisch-, Arbeits- und Dankgebeten. Zwischen dem ersten und letzten Tagesgebet finden die Arbeiten und Speisen statt. Die Amtsträger unter den Chorgeschwistern teilen die Konversen zu den verschiedenen Arbeiten ein. Je nach Jahreszeit gibt es unterschiedliche Aufgaben zu erledigen. Für einen Teil der Konversen gilt jedoch eine bestimmte Arbeit auf Dauer (z.B. Küfner, Tischler oder Schmied).
Die **Konversen** beten nur zweimal am Tag, zur zum Sonnenauf- und untergang, unter der Leitung eines der geweihten Chorgeschwister. Ihr Tagesablauf ist größtenteils mit anstrengender Arbeit ausgefüllt, ob auf den Feldern, in den Werkstätten oder bei der Versorgung des Viehs.
Am Praiostag werden nur die notwendigen Arbeiten vollzogen, gebetet wird dann gemeinsam bei Sonnenaufgang, zur Mattagsstunde, Sonnenuntergang und um Mitternacht.
Ein Beweggrund Mitglied der Klostergemeinschaft zu werden ist „frei" zu sein, denn man ist mit dem Schwur des ersten Gelübdes keinem Lehnsherr mehr fronpflichtig. Ein zwei-

Wie man sich kleidet:
Es gibt strenge Vorschriften über die Tracht der Ordensmitglieder. Die **Konversen** tragen hellbraune Kutten, die Männer mit Kapuzen, die Frauen tragen eine weiße kurzkrempige Haube. Bei den Männern ist es üblich, sich einen Vollbart stehen zu lassen.
Die **Chorgeschwister** tragen hellgraue Kutten mit einem schwarzen Koller. Die Männer mit Kapuze, die Frauen mit einer weißen weitkrempigen Haube. Die Männer sind stets rasiert.
Die **Geweihten** unter den Chorgeschwistern tragen einen orangefarbenen Koller, am Saum mit Spitzen verziert.
Die **Legaten, Priore und Lektoren** tragen eine weiße Kutte mit schwarzem Überwurf und Kapuze oder einer weißen weitkrempigen Haube.
Die Äbtissin kleidet sich in eine schwarze Kutte mit Überwurf und Kapuze oder weißer Haube.

Von der Anrede:
Chorgeschwister und Konversen reden sich mit „Bruder" oder „Schwester" an. Der Abt/die Äbtissin werden mit „Vater"/ „Mutter" angesprochen.
Für Nicht-Ordensmitglieder gilt:
- für Konversen und Chorgeschwister: „Bruder" und „Schwester"
- für Amtsträger: „hoher Bruder" und „hohe Schwester"
- für Geweihte: „Ew. Gnaden"
- für Äbte: „Ew. väterliche / mütterliche Hochwürden"
- für den Abtprimus / die Äbtissin prima: „Ew. väterliche / mütterliche Eminenz"

Die Äbtissin
Die Aufgabe der Äbtissin ist die Führung des Klosters. Sie hat in allen Entscheidungen das letzte Wort. Zudem leitet sie die wöchentliche Versammlung des Konvents. Alle Klostermitglieder müssen ihren Anordnungen Folge leisten, außer bei schwerwiegenden Entscheidungen, die mit dem Konvent abgestimmt werden. Unbe-

stritten ist sie allerdings die höchste Autorität im Kloster und die oberste richterliche Gewalt. Neben der Führung des Klosters obliegt ihr die Kommunikation mit den anderen Klöstern, Abteien und Zellen.
Eine Beschreibung der derzeitigen Äbtissin findest du auf S. 32.

Die Priorin:
Die Priorin ist die Stellvertreterin der Äbtissin, jedoch sind ihre Befugnisse eingeschränkt. Sie benötigt in der Regel die Zustimmung des Konvents. Das Amt der Priorin ist traditionell mit dem des Schatzmeisters gekoppelt. Zusammen mit dem Pater Administrator regelt sie die Finanzen des Klosters, steht diesem allerdings vor. Sie ist nach der Äbtissin die oberste Hausherrin und wird offiziell „Mater Majordomus" genannt. Das Amt versieht Prisha von Immenblatt (1,66 Schritt, beleibt, weiße, zu einem Dutt geflochtene Haare) seit über 40 Jahren, sie hat es abgelehnt, die Abtwürde anzunehmen.

Geweihte:
Die Geweihten sind für den Tempeldienst zuständig. Sie wechseln sich dabei ab, die Messe zu zelebrieren und führen den „Vorsitz" bei den Gebeten und Chorgesängen.
Außerdem haben sie die Aufsicht darüber, daß am und im Tempel nichts fehlt, sie sorgen dafür, daß alle Meßgeräte verfügbar sind, sorgen sich um die Reliquien und sind für das geistliche Leben innerhalb des Klosters zuständig.

Mater Architectus (Mutter Baumeister):
Die Aufgabe der Baumeisterin besteht darin, die Oberaufsicht über Bauarbeiten am Kloster zu führen. Sie stellt die Kalkulationen auf, organisiert die Arbeit und stellt die nötigen Leute an. Selbstredend arbeitet sie eng mit dem Oberbaumeister der Bauhütte zusammen, der über das nötige Wissen verfügt, Gebäude zu planen und zu berechnen.
Tanria Beutlingen (58 Jahre, 1,82, sehr muskulös, lange braune Haare) hat dieser Tage viel zu tun, hat doch der Überfall auf das Kloster nicht nur einige Bewohner das Leben gekostet, sondern auch viel Schaden an den Gebäuden angerichtet. Sie ist stets fröhlich und bleibt den Bauarbeitern bei Witzen und Zoten nichts schuldig.

Mater Cellarius (Mutter Kellermeister):
Die Kellermeisterin ist für die Vorratshaltung des Klosters zuständig. Das erfordert eine gute Planung und Kalkulation, denn es muß weit im Voraus gedacht werden. Eventuelle Katastrophen und Notstände, auch bei der umliegenden Bevölkerung, müssen mit einkalkuliert werden.
Die 37-jährige Erlgard Rottinger von Dyllerwyben (1, 76 Schritt, schlank, kurze blonde Haare) ist die fünfte Tochter des Gaugrafen von Trollsgau in der Landgrafschaft Trollzacken. Sie wurde nicht ganz freiwillig Geweihte, aber inzwischen hat sie sich ganz der gütigen Mutter verschrieben. Sie ist sehr ernst und in sich gekehrt, dabei gewissenhaft bis zur Pedanterie.

***Pater Valetudinarii (Vater des Spitals)**:*
Dem „Vater des Spitals" untersteht die Versorgung und Behandlung der Alten und Kranken des Klosters, sowie die Führung des Hospitals. Das Amt bringt es mit sich, daß der Inhaber sehr viel Erfahrung in der Heilkunde haben muß und sich einiges Wissen über die Herstellung von Tinkturen und Heilmitteln angeeignet hat.
Traviahold Buchenschneider ist ein jovialer, älterer Mann (51 Jahre, 1,85 Schritt, Halbglatze, Bauchansatz, stets mit einer fleckigen Lederschürze und in einfacher Kleidung, nur bei Messen in Geweihtentracht), der stundenlange Vorträge über die Anwendung von Heilkräutern und deren Zucht oder die neuesten medizinischen Erkenntnisse halten kann, seine ganze Kraft aber in die Heilung der vielen Kranken steckt, die täglich an die Pforte des Kloster klopfen. Ansonsten frönt er einem Zeitvertreib: der Kunst des Brennens. Er macht einen niederhöllisch guten Obstler, der selbst einem Valpo zu Ehren gereicht hätte.

***Pater agriculturae (Vater der Landwirtschaft, Vater des Ackerbaus)**:*
Dieses Amt hat die Aufsicht über die landwirtschaftlichen Güter und Aktivitäten des Klosters.
Der Pater agriculturae ist für die Bewirtschaftung der Felder, Höfe, Zellen und für die Haltung des Viehs zuständig. Sollte es in diesem Bereich irgendwelche Fragen oder Schwierigkeiten geben, ist er dafür zuständig. Auch der Obst-, Kräuter-, und Gemüsegarten des Klosters untersteht ihm.
Den 43jährigen Karwulf Drachenmuhr (1,94 groß, drahtig, braune Haare, meist in wetterfester Reitkleidung) sieht man selten im Kloster, reitet er doch meist auf seinem Elenviner Vollblut (!) über die Felder des Klosters und kontrolliert die Herden und Äcker. Die Helden begegnen ihm unter Umständen bereits auf dem Hinweg nach Rabenhorst.

***Pater vigilantiae (Vater der Wachsamkeit)** :*
Der Vater der Wachsamkeit ist für die Verteidigungsbereitschaft des Kloster zuständig.
Stetig übt er mit Laien und Chorgeschwistern den Ernstfall, bei dem sich jeder so schnell wie irgend möglich hinter die sicheren Mauern des Klosters zurückziehen muß.
Auch die Kampfausbildung untersteht ihm. Vor allem die Chorgeschwister wissen sich gut mit ihren Stäben zu wehren, auch wenn sie ihr Können nur im äußersten Notfall einsetzen, bevorzugen sie doch den sanften Weg, Konflikte beizulegen.
Zusammen mit dem Pater Architectus ist der Pater vigilantiae auch für die Instandhaltung der Umfriedung verantwortlich.
Glorian Rosenhof (38 Jahre, 1,88 Schritt, Glatze, sehr kräftig) hat bei dem Angriff auf das Kloster ein Auge und eine Hand verloren und liegt noch immer auf dem Krankenbett. Er wird vertreten durch Felinett Kurzwemmer (1,68, schlank, schwarze Haare zu schulterlangen Zöpfen geflochten), zwar Laienschwester, aber eine der besten „Kämpferinnen" des Klosters. Sie ist mürrisch und launisch, hat sie doch nicht verwunden, daß sie dem Angriff der Borbaradianer auf das Kloster nichts entgegenzusetzen hatte.

***Mater ciborum (Mutter der Speisen)**:*
Die „Mutter der Speisen" ist, wie es der Name schon sagt, hauptsächlich für die große Küche und die Pfisterei verantwortlich, von denen mehr als 100 Personen versorgt werden müssen. Außerdem zeichnet sie sich für das Wohlergehen der Gäste verantwortlich und sorgt dafür, daß die traviagefällige

Gastfreundschaft ganz nach den Geboten der Gütigen gewährt wird. Zusätzlich sorgt sie auch für den Verkauf der erwirtschafteten Güter auf dem Markt zu Dergelheim.
Traviata Junkersfall (64 Jahre, 1,72, wohlbeleibt, verschmitztes Lächeln, Zeigefinger der linken Hand wurde bei Überfall abgeschlagen) wird eigentlich von jedem nur „Mutter Traviata“ genannt, denn genauso sieht sie das Kloster: Als große Familie mit vielen, vielen Gästen, die es zu bekochen und zu bemuttern gilt. Trotz ihres ein wenig anstrengenden Gluckengehabes kann man ihr eigentlich nicht böse sein, spätestens dann nicht, wenn man ihren Pflaumenkuchen kostet.

Pater Administrator (Vater Verwalter):
Dem „Vater Verwalter“ obliegt die Verwaltung des Klosters, angefangen von den Zellen und Gütern bis hin zur Eintreibung von Steuern, Abgaben und der Verteilung von Zuwendungen. Auch das Archiv des Klosters untersteht ihm. Dieses Amt erfordert eine enge Zusammenarbeit zwischen Äbtissin, der Priorin und der/dem Mater/Pater bibliothecae, ebenso wie mit den anderen Konventsmitgliedern, da hier die Finanzen des Klosters verwaltet werden.
Alfrik Hellersen (61 Jahre, graue Haare, 1,63 groß, Buckel) ist der Sohn eines Rommilyser Wechselstuben-Besitzers, der seinem Sohn zwar Rechnen, Lesen und Schreiben beibrachte, ihn aber wegen seiner Mißbildung ablehnte. Mit 15 lief Alfrik weg und ging in die Friedensstadt, wo er zum Geweihten wurde. Inzwischen hat er es weit gebracht und lebt gerne im Kloster, wo er sich meistens hinter seinen Bücher verschanzt.

Erste Planungen

Meisterinformationen:
Im Kloster geht es zu wie in einem Bienenstock. Wenn man sich nur unauffällig anstellt, ist es nicht schwierig, unbehelligt zu bleiben. Bei Sonnenuntergang wird das Tor geschlossen und nur hohen Gästen, Kranken, den Bauarbeitern und natürlich den Ordensmitgliedern ist der Aufenthalt im Kloster gestattet. So werden die Helden wahrscheinlich erst einmal „Quartier“ im Zeltdorf vor den Mauern nehmen müssen, wenn sie nicht einen Kniff finden, um sich in das Kloster einzuschmuggeln (wobei es natürlich angeraten ist, erst einmal Informationen zu sammeln).

Das Zeltdorf besteht aus einer Ansammlung von kleinen Hütten, Zelten verschiedener Größe und Prunkentfaltung. Manche schlafen auf der bloßen Erde, mit wenig mehr denn einer Decke (darunter auch viele Pilger), doch gibt es auch prächtige ausgestattete Zelte von Adligen. Hier nun einige besondere Begegnungen in der Zeltstadt:

- Drei Zelte mit Wappen stehen nahe beieinander, von zwei Gerüsteten mit Hellebarde bewacht. Dies ist das Lager des Junkers Lodelfried von Zackingen aus Garetien, der zwar auch als Pilger gekommen ist, aber auf einen gewissen Komfort nicht verzichten will. Die Helden werden mit ein paar Kreuzern abgespeist, wenn sie aufdringlich werden. Ist einer von ihnen adelig, wird der Junker selbstverständlich etwas Zeit für ihn opfern, aber aufgrund des geringen „Platzes“ den Helden und sein „Gefolge“ nicht zum Übernachten einladen.
  Lodelfried ist ein bornierter, arroganter Schnösel von kaum 20 Jahren, der diese „Pilgerfahrt“ nur unternommen hat, weil sein Vater es von ihm erwartet. Er würde sofort wieder abreisen, wenn er könnte, aber er muß einen Brief seines Vaters bei der Äbtissin abliefern, die erst in ein paar Tagen zurückerwartet wird.
- Zwei große, südländisch anmutende Zelte stehen etwas abseits. Und wirklich, zwei dutzend Tulamiden (!) sind inklusive ihrer Kamele (!!) im Lager, um Geschäfte zu machen. Sie gehören zu einer Karawane, die jährlich in Rommilys Handel treibt. Als der Tulachim ibn Feyhach, Sohn eines der Händler, hörte, daß man weiter im Norden noch bessere Geschäfte machen kann, nahm er sich einige Krieger, Knechte und Waren und weiter nach Wehrheim, wo er guten Gewinn machte. Nun will er wieder zu seiner Karawane stoßen und hat beim Kloster eine Rast eingelegtund auch hier noch einige Waren verkauft..
  Die Tulamiden machen sich einen Spaß daraus, die Helden ein wenig zu foppen. Sie werden eingeladen, am Abendessen teilzunehmen. Viele fremdartige Gerichte werden aufgetragen. Tulachim versucht derweil herauszufinden, ob einer der Helden Tulamidya bzw. etwas von den tulamidischen Sitten versteht. Tulachim redet radebrechend mit den Helden und gibt vor, daß niemand sonst sie versteht (was nur bei den Knechten stimmt, der Rest spricht zumindest leidlich Garethi).

  Sobald er sich gewiß ist, daß den Helden die tulamidischer Kultur eher fremd ist, wird er ein besonderes „Festmahl“ auftischen lassen: Schafsaugen ... Tulachim streicht sich derweil gestenreich über den Bauch streicht, leckt sich die Lippen und sgat: „Hmmm, gutt, gutt! Esse, esse!“ Es kostet die Helden schon einige Willenskraftproben (MU und Selbstbeherrschung), ob sie die Augen wirklich essen und ob sie sie auch im Magen behalten können. Die übrigen Tulamiden wachen dabei mit Argusaugen über das Treiben. Als Unbedarfter könnte man meinen, sie würden es nicht sehr nett finden, schlüge man diese Spezialität ab ...
  Die Tulamiden werden sich nach der Tortur kringeln vor Lachen, die Helden danach aber freundlich bewirten und ihnen anbieten, in einem ihrer Zelte zu übernachten. Die Südländer sind ansonsten allesamt freundlich und interessiert an den Sitten des Mittelreiches. Die Helden werden aufgefordert, Geschichten zu erzählen oder Kunststücke zu zeigen, dürfen dafür den Legenden Mhandistans lauschen und ein wenig der Kultur des Diamantenen Sultanats schnuppern. Frei nach dem Motto „Wir haben schon mehr über Zivilisation vergessen, als ihr jemals lernen werdet!“
  Am nächsten Morgen zieht die Karawane weiter. Zuvor

jedoch lädt man die Helden nach Mherwed ein, wo sie im Hause der Feyhachim stets willkommen sein werden.

- An einem Feuer sitzen drei Pilger: Rhun, Kyria und Wyljane Esslinger, alle aus einem Dorf der Baronie Neuborn am Fuße der Trollzacken stammend. Die Geschwister haben ihren Vater Arddur hierher gebracht, weil er bald sterben wird und es sein letzter Wille war, noch einmal im Kloster zu beten. Vor der Schlacht unter Fürstin Hildelind hatte er das damals (als es gegen die Oger ging) auch getan und überlebt, im Gegensatz zu vielen anderen Trollbergern, die der Fürstin gefolgt waren.
  Arddur befindet sich derweil im Kloster. Man rechnet damit, daß es in den nächsten Tagen mit ihm zu Ende geht. Entsprechend gedrückt ist die Stimmung.
  Viel haben die Geschwister den Helden nicht zu bieten, aber das Wenige teilen sie gern. Dazu kann die Gruppe etwas über die Trollberger Kultur (s.a. TS 9) und einige Informationen über das Kloster erfahren.

Du kannst natürlich noch weitere Begegnungen einbauen. Derzeit lagern etwa 100-150 Leuten vor den Pforten des Klosters.
Folgende Gerüchte sollten die Helden aufschnappen (W-wahr; F - falsch, T - teilweise wahr):

- Das Kloster wurde von einer Horde borbaradianischer Söldner überfallen. Einige Geweihte wurden getötet, Teile des Klosters brannten nieder. Der Baron konnte die Unholde jedoch stellen und hat sie fast alle getötet. (W)
- Die Söldner waren keine Borbaradianer. Der Baron selber hat die Söldner angeheuert, um sich beim Kloster beliebt zu machen und sich als Retter aufspielen zu können (F)
- Die Äbtissin Nandel von Buschfelde ist z.Zt. nicht im Kloster, angeblich ist sie zu Besuch im Hauptkloster des Innocensier-Ordens. (T)
- Das Kloster liegt in Fehde mit dem Reichskloster St.-Praiodan nahe Kaiserhain. Die Praioten dort würden wahrscheinlich ihrem Gott danken, wenn die Traviageweihten hier alle tot umfallen würden. (T)
- Die Familie Bregelsaum liegt seit Jahrhunderten im Krieg mit der Familie Rabenmund. Die Bregelsaums unterstützen die Praioten, die Rabenmunds die Travianer. (W)
- Die Äbtissin und der Truchseß verstehen sich nicht besonders. Sie ist ihm wohl zu „aufmüpfig“, sieht er Dergelsmund doch als SEIN Land an, was die Äbtissin aber durch ihren Einfluß unterwandert. (F)
- Die Bregelsaums versuchen seit vielen Jahren, das nahe Dorf Dergelheim wieder zu bekommen, das sie viele Generationen als Lehen besaßen. Durch einen Rabenmund wurde es ihnen einst genommen. (W)
- Die Bregelsaums sind fast so verschlagen wie die Rabenmunds, ihnen wäre zuzutrauen, daß sie das Kloster hier angezündet haben. (T).
- Durch das Feuer ist im Kloster nichts mehr so, wie es war. Der Orden hat sogar Krieger angeworben, die die Gemeinschaft fortan beschützen sollen. Diese tragen allerdings Ordensgewänder, um nicht aufzufallen. (F)
- Durch das Feuer mußten einige Dinge anders geregelt werden. Die Kranken liegen jetzt in den ehemaligen Ställen. Das Archiv ist im Turm u.s.w. (W)

Du kannst dir natürlich noch weitere Gerüchte ausdenken. Die oben genannten sollten aber auf jeden Fall den Helden zu Ohren kommen.

Welchen Plan auch immer die Helden fassen werden, in den Turm einzudringen, in dem sich das Archiv befindet, mach es der Gruppe nicht allzu schwer. Ein wenig Überredungskunst hier, ein kleiner Einbruch da - es sollte sich schon ein Weg finden ...

Der Turm

Der Turm ist um die 30 Schritt hoch und mißt ca. 8 Schritt im Durchmesser. Eine neue Tür aus darpatischer Eiche, mit Eisen verstärkt, versperrt den einzigen Eingang.
Ab dem 2. Stockwerk ist in jedem Geschoß ein Fenster auf der der Tür abgewandten Seite nachträglich in die Wand gebrochen worden. Das Gebäude vermittelt den Eindruck, als könne man darin auch eine Belagerung aushalten.

Meisterinformationen:
Die Tür ist in der Tat neu, beim Überfall der Borbaradianer hatten sich die Ordensmitglieder in den Turm geflüchtet, die alte Pforte wurde Opfer eines Rammbocks.

Eine erfolgreiche Schlösser-Knacken-Probe +2 öffnet den Helden den Weg ins Innere. Eine sehr enge Wendeltreppe (die Helden können nur hintereinander gehen, dabei müssen sie die Schultern einziehen) führt in die oberen Geschosse. Au jeder Etage befindet sich eine Tür, die in ein Gemach führt. Dienten diese zuvor wohl als Quartiere - das Mobiliar besteht aus einen Tisch, ein paar Stühlen und einem Bett, sind die Räume in den ersten drei Stockwerken nunmehr mit Büchern, Pergamenten und alten Urkunden vollgestopft, die wenig ordentlich aufeinandergestapelt sind. Eine systematische Suche ist nicht möglich. Die meisten Schriften sind für die Helden völlig bedeutungslos, es geht um Vertragsabschlüsse zwischen Bauern, Landkäufe, die Beurkundung einer Heirat etc. Zum Teil sind die Dokumente mehrere Generationen alt, einige sehen so aus, als wären sie vor dem „Umzug“ seit Jahrhunderten nicht mehr angefaßt worden.

Die Tür im vierten Stock ist verschlossen (Schlösser Knakken +3).Der Raum dahinter birgt für das Kloster wichtigere Aufzeichnungen: Schenkungsurkunden, Vertragsabschlüsse zwischen Adligen oder reichen Kaufherren (z.T. in solchen Ledertaschen, wie auch die Heldengruppe eine mit sich trägt). Auch die Privatkorrespondenz der Äbtissin wird hier aufbewahrt, in zwei großen Eichentruhen mit Schlössern (Schlösser-Knacken +5). Die Briefe zeugen schon nach flüchtigem Studium davon, daß der Truchseß und die Äbtissin gute Bekannte sind. Ludeger von Rabenmund ist des öfteren Gast im Kloster und nutzt u.a. des öfteren das Archiv.
Außerdem liefern die Schriftstücke unmißverständliche Hinweise darauf, daß die Feindschaft mit dem Reichskloster St. Praiodan bzw. den Bregelsaums sehr intensiv ist.

Die Helden können ihr Lederfutteral einfach dazulegen und

ein Buch wegnehmen. Die Bücher sind samt und sonders auf der Innenseite mit einem Exlibris des Klosters versehen.

Der Überfall

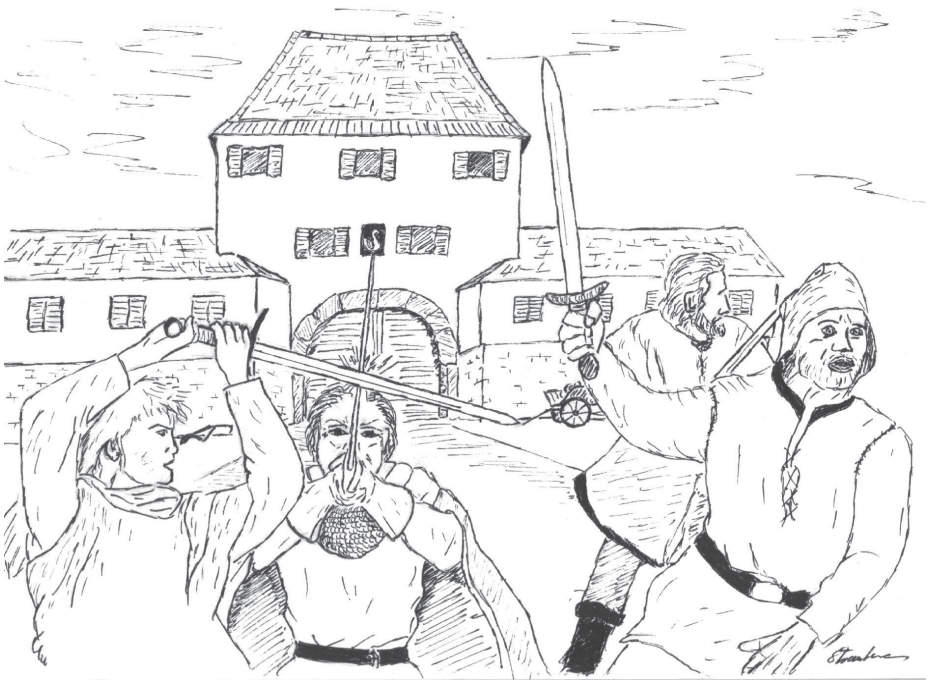
Meisterinformationen:

Als die Helden das Klostergelände verlassen wollen (je nachdem), werden sie von einer Gruppe Bewaffneter überrascht. Die Helden standen seit ihrer Ankunft unter Beobachtung, die Söldlinge haben den günstigsten Zeitpunkt abgewartet, ihren Auftrag zu erfüllen, die Helden zu attackieren und damit ihre Tat bloßzustellen.

Die Söldner (Werte siehe Anhang) sind wie Pilger oder Bauarbeiter gekleidet. Sie stürzen sich mit behelfsmäßigen Waffen (Pilgerstäben, Schmiedehämmern, Knüppeln) auf die Helden und machen allerlei Radau („Hilfe, Diebesgesindel!“) , um andere auf das Geschehen aufmerksam zu machen.

Auf jeden Helden kommen zwei Angreifer. Sollte einer der Helden fliegen (Hexe o.ä.) können, hat einer der Söldner eine Schleuder o.ä., um ihn vom Himmel zu holen. Im Zweifel pfusche ein wenig an deinen Würfelergebnissen, möglichst alle Helden sollten in Folge gefangen genommen werden.

Während des Kampfes zeigt sich, daß die Söldner den Helden nicht wirklich an Leben wollen. Ein Held, der z.B. eigentlich den tödlichen Treffer empfangen müßte, bekommt statt dessen einen Tritt in die Rippen, der ihm für einige Runden den Atem raubt, so daß er nicht aktiv in den Kampf eingreifen kann. Ein Söldling reißt einem Helden von hinten die Beine weg, anstatt ihn aber zu töten, versucht er lediglich ihn bewußtlos zu schlagen.



Nichtsdestotrotz sollten die Gefährten das Gefecht nicht zu leicht nehmen: Selbst wenn die Söldner sie nicht töten wollen, auch eine Wunde kann sehr unangenehm sein ...

Von dem Waffengeklirr und Rufen werden nächtens die Patrouillen (eventuell auch Bewohner des Zeltlagers) alarmiert, des tags werden Arbeiter, Pilger und Mönche, die sich in der Nähe befinden, aufmerksam und eilen herbei.

Nach einigen Kampfrunden treffen die ersten Geweihten/ Arbeiter am Kampfschauplatz ein.

Die Kombattanten werden gefangengenommen, wobei die Söldner es allerdings verstehen, sich in der ganzen Aufregung diskret abzusetzen.

Gefangen!

Jeder Knochen schmerzt im Leib. Die Söldner waren einfach zu viele, sonst hättet ihr es ihnen schon gegeben.

Die grimmigen Geweihten und Ordensdiener, die euch umringen, scheinen allerdings nicht freundlicher. Ihr wurdet nicht getötet, aber das ist schon das beste, was man sagen kann. Man entwaffnet euch, nimmt euch eure Habe (ja, auch den Magierstab, den ein Geweihter an sich nimmt). Alsdann führt man euch ab. Diejenigen von euch, die nicht allein laufen können, werden gestützt, nötigenfalls getragen. Hinter die Klostermauern geht es, krachend schlägt das Tor zu, die herbeigelaufenen Gaffer auszusperren und euch ein ...

Man führt die Helden in einen Schlafsaal. Ein paar Betten werden für die Helden freigemacht. Die Verwundeten werden versorgt, ansonsten läßt man die Gruppe in Ruhe.

Meisterinformationen:

Tja, das ist wohl der Alptraum eines jeden Helden: Gefangenschaft! Nichtsdestotrozu könnte es den Gefährten schlechter ergehen, denn die Gruppe erhält reichliches Essen, das Stroh in den Bettkästen ist sauber, die Verwundeten werden verarztet.

An eine Flucht ist allerdings nicht zu denken. Zumal wenn einige der Helden ärgere Blessuren davongetragen haben. Die Tür ist fest und außerdem gut bewacht, Die Fenster sind hoch oben in der Wand und zu schmal, als daß man sich hindurchzwängen könnte.

Auch eine Geiselnahme, wenn das Essen gebracht wird oder der Heiler kommt, empfiehlt sich nicht.

Die Laiengeschwister, die zu diesen Diensten eingeteilt sind, sind stets zu mehreren und auf der Hut, zudem werden sie von bewaffneten Wächtern begleitet.Auf Fragen reagiert man nicht.

In den nächsten drei Tagen haben die Helden mehr als genug Zeit, sich über ihre Lage klarzuwerden.

Vor allem aber sollten sie sich wundern, was die Söldner eigentlich wollten. Ihren Tod nicht, das ist klar.

Die Befragung

Am vierten Tag eurer Gefangenschaft werdet ihr von einem Geweihten und einigen Laien, allesamt kräftige Burschen und Mädels, aus dem Saal geführt. Über den Hof geht es in ein anderes Gebäude, die Treppe hinauf, bis ihr an eine mit Schnitzereien verzierte Pforte gelangt.

Der Geweihte klopft und bedeutet euch dann einzutreten.

Ihr kommt in ein großes Gemach von sicherlich 15 Rechtschritt, eine Amtsstube o.ä., wie das Mobiliar verrät: Hinter einem Tisch sitzt eine ältere Frau und mustert euch, während der Geweihte euch bedeutet, euch zu setzen.

Die Wache nimmt hinter und neben den Helden Aufstellung. Der Raum hat ein großes Fenster und eine Tür, die auf einen Balkon führt. An den Wänden befinden sich Regale mit Büchern und Pergamenten, dazu ein Gemälde von einem Paar, das gemeinsam die Ernte einholt. Der Schreibtisch ist reich verziert mit Schnitzereien von Gänsen, ein durch einen Wald schreitendes Paar, Männer und Frauen gemeinsam bei ihrem Tagwerk. Die Geweihte sieht die Helden prüfend an. Nach einer Weile beginnt das Schweigen unbehaglich zu werden, als sie zu reden anhebt: „Ihr habt Unfrieden in das Haus der gütigen Mutter gebracht. Ihr habt das Haus der Göttin Travia bestohlen. Ihr habt Blut vergossen. Und ihr habt etwas in diese Mauern gebracht, was es nicht geben dürfte. Was habt ihr zu sagen?“

Meisterinformationen:
Am dritten Tag seit dem Einbruch der Helden kehrt die Äbtissin zurück und wird über die Vorkommnisse aufgeklärt. Die Tasche wurde gefunden, die Dokumente genauestens studiert. Danach läßt Nandel von Buschfelde die Helden zu sich rufen, um von ihnen mehr zu erfahren.
Sollten die Helden versuchen zu lügen, wird die Äbtissin dies schnell durchschauen. Sie läßt keinen Zweifel daran, daß die Gefährten einen schlimmen Frevel begangen haben, dem sich keinen weiteren hinzufügen sollten. Das Kloster ist ein heiliger Ort, der Einbruch ein Vergehen an der Gütigen selbst.
Nichtsdestotrotz haben manche Ungereimtheiten, die durch die Erzählung der Helden sich noch eher mehren als aufgeklärt werden, die Äbtissin nachdenklich gemacht.
Die Dokumente, die die Helden mit sich trugen, verkünden langschweifig auf Bosparano, den letzten Wille des Fürsten Jabbour von Bregelsaum-Rabenmund: Ein Testament, das es nicht geben dürfte. Dort wird u.a. bestimmt, daß die Lehen Mistelhausen und Rosenbusch an das Haus Rabenmund fallen sollen. Beide Lehen gehörten damals (und heute!) der Familie Bregelsaum ...
Wer hätte ein Interesse daran, das Testament in das Kloster zu schmuggeln? Die einzigen Nutznießer scheinen die Rabenmunds zu sein. Aber warum sollten die eine Heldengruppe beauftragen, das Dokument in das Kloster zu schmuggeln? Baron Ludeger hätte mehr als einmal die Gelegenheit gehabt, das Testament höchstselbst in das Archiv zu schaffen.
Noch etwas ist merkwürdig: Die Absicht der Helden war kein Geheimnis. Man hat an der Stelle des Kampfes ein Pergament gefunden, in dem die Helden und ihr Auftrag bis aufs I-Tüpfelchen beschrieben werden. Die Helden können es sich ansehen ... und bemerken, daß die Handschrift dieselbe ist wie die auf der Wegbeschreibung zum Kloster!
Als drittes: die Männer und Frauen, die die Helden angegriffen haben, sind verschwunden!
Das ist alles mehr als mysteriös! Was sollte das? Jemand scheint das Haus Rabenmund diskreditieren zu wollen, denn einiges deutet in diese Richtung. Urkunden- und Siegelfälschung, Betrug, um an eine Lehen zu gelangen, Betrug an der Kirche der Gütigen Mutter gar - das ist stark. Sollten die Rabenmunds tatsächlich dahinterstecken, das gute Einvernehmen mit der Traviakirche wäre dahin, ganz abgesehen von weiteren rechtlichen Konsequenzen.
Warum wurden die Helden verraten? Sollte es keine Überlebenden geben? Warum wurden die Helden dann nicht getötet, als die Angreifer die Möglichkeit hatten? Wer hätte etwas davon, wenn die Rabenmunds diskrediert wären? Die Bregelsaums? Oder doch das Reichskloster bei Kaiserhain?

Es gibt nur eine Möglichkeit, das Geheimnis zu lüften: Sie Helden müssen ihre Auftraggeberin ausfindig machen, sie gefangennehmen und zum Kloster bringen! Sollte sich dann ihre Unschuld erweisen., seien den Helden ihre Verbrechen vergeben.
Wenn nicht ... Ein Bann der Travia hat schon manchen zur reuevollen Buße gebracht! Ein Feuer will sich in der Wildnis nicht entzünden lassen, Wirtsleute haben ein „schlechtes Gefühl“ bei und lassen die Gefährten nicht ein, Räuber und wilde Tiere suchen öfter als gewöhnlich das Lager der Gruppe heim. Ja, auch die milde Mutter hat ihre Wege, Frevler zur Räson zu bringen!
Falls die Helden danach fragen sollten: Nein, es gibt keinen Passierschein o.ä. vom Kloster, damit die Helden es vielleicht an der ein oder anderen Stelle ein wenig leichter haben oder sich auf hohe Instanzen berufen können.
Sie sind Diebe und Frevler, und so wichtig ihre Mission auch sein mag, soweit geht das Vertrauen dann doch nicht. Sollten sie keine haben, werde ihnen aber Pferde gegeben (Klepper träfe es wohl besser). Außerdem erhalten sie ihre Waffen (nicht aber ihre sonstige Ausrüstung) zurück. Was ihre Barschaft angeht: Man erwartet stillschweigend, daß die Helden den größten Teil als Wiedergutmachung spenden ...

Die Jagd

Es ist Nachmittag, als ihr Kaiserhain erreicht. Wie hieß noch die Schenke, in die ihr gehen solltet? Ja, richtig, „Zum durstigen Einhorn“. Und tatsächlich, schnell findet ihr die Lokalität. Wenig vertrauenerweckend ist es: der Putz bröckelt von der Fassade, das einstmals prächtige Schild mit einem Einhorn, das an einem Bach steht, hat schon bessere Tage gesehen. Die schiefe Tür führt vielmehr in ein finsteres Loch denn in eine heimelige Schenke.
Der Wirt, ein Mitvierziger mit leuchtend blonden Haaren, steht hinter dem Tresen und putzt die dreckige Theke mit einem noch dreckigeren Tuch. Naja, vielmehr verreibt er den Schmutz. Im Schankraum befindet sich sonst niemand.

Meisterinformationen:
Falker Bäckinger hat seinen Handwerk verfehlt, eindeutig. Die Schenke übernahm er vom Vater, doch ist er selbst sein bester Gast (von „der Gast ist Graf“ hat er noch nie gehört). Kein Wunder, daß sich nur selten jemand in seine Kneipe verirrt. Jedoch, einen Vorteil hat Falker: Er ist verschwiegen, was in einigen Kreisen sehr gern gesehen wird. So hält er gerne seine Hinterzimmer für Treffen von zwielichtigen Gestalten bereit, die ihm blanken Taler einbringen.
Nach Malvidia befragt, zuckt er nur mit den Schultern. „Kenn ich nich.“ Dabei schielt er auf die Geldbörsen der Helden ... Weiß man nur eine angemessene Münze (oder Münzen) diskret über den Tresen zu schieben, schwindet seine Vergeß-

lichkeit: „Ja, die war bis gestern hier. Hat auf jemanden gewartet. Is aber nich gekommen, also ist sie abgehaun. Hat mich gefragt, wie weit Perz weg is ...“
Ganz ohne Fährnisse verläuft die nun folgende Verfolgungsjagd nicht: Mal ist ein Wagen ist auf der Straße umgekippt, und es geht nur mühevoll vorwärts (wehe dem, der einfach über die Äcker links und rechts der Straße reitet. So etwas kann einem leicht die Büttel auf den Hals hetzen). Oder die Helden werden von einer Patrouille des Barons angehalten und werden nach einem Passierschein gefragt. Oder ein Pferd verliert ein Hufeisen. Es dauert gut zwei Stunden, einen Schmied zu finden und ein neues Eisen anzupassen. Vielleicht fallen dir ja auch noch nette Dinge ein, um das Rennen ein wenig „offener“ zu gestalten.
In Perz hat die Gesuchte im „Hirsch und Jäger“ übernachtet, doch weiß man nicht genau, wohin sie dann geritten ist. Ihre Kleidung wird als prächtig beschrieben, keine Rede von einem fleckigen Mantel. Sie ritt allein und dürfte höchstens 2 Stunden voraus sein.
Entscheiden sich die Helden für den Weg nach Wehrheim, werden sie spätestens an der Fähre erfahren, daß Dame dieser Beschreibung heute noch nicht übergesetzt hat.
Der Weg nach Holderhof bzw. Port Randolph ist der richtige. Malvidia hat ihren Vorsprung derweil auf vier Stunden vergrößert, doch weiß man immerhin, welche Richtung sie eingeschlagen hat. Malvidia reitet ein prächtiges Pferd (ein Kenner wird es als Goldfelser klassifizieren).
Die ganze Jagd ist natürlich ein abgekartetes Spiel: Die FDEA-Agentin legt die Spur, damit die Helden der echten Malvidia auf den Fersen bleiben. In Port Randolph kehrt sie auf einem Bauernhof nicht weit vom Dorf ein und darauf warten, daß die Helden vorbeigaloppieren (die Bauersleute sind instruiert, bei einer etwaigen Nachfrage die Helden ins Dorf zu schicken).

Die letzte Schlacht

Als ihr Port Randolph erreicht, seht ihr, wie ein prächtiger Rappe von einem Knecht in die Stallung eines nahen Gasthofes geführt wird.

Das Fachwerkhaus hat sicherlich schon einigen Generationen Wirtsleuten und Gästen Obdach geboten, ist aber immer noch gut in Schuß. EinSchild (mit Schrift darunter!) zeigt einen Angler, der Name des Gasthauses lautet: „Zum fröhlichen Fischer“.
Es gibt zwei Türen, eine in den Hinterhof, wo auch die Stallungen sind, der Haupteingang führt auf den Marktplatz.
Das Haus hat Butzenscheiben mit buntem Glas, arm kann der Wirt nicht sein. Leider kann man deshalb auch nicht in den Schankraum sehen, lediglich die Umrisse von Gestalten sind zu erkennen.

Meisterinformationen:
Der Endpunkt der Reise ist gekommen. Während die Helden noch überlegen, was sie tun sollen, stürzt Malvidia hinter einer Hausecke hervor. Sie trägt zwar keine Schminke, aber die Narbe im Gesicht ist deutlich zu erkennen. Sie ruft: „Da seid ihr also, um mich zu töten, Gesindel! Aber das wird euch nicht gelingen! Auf sie mit Gebrüll!“
Aus Hauseingängen, hinter Fässern und Zäunen springen Gestalten auf und stürzen sich mit lautem Gebrüll auf die Gefährten. Benutze die Werte der Söldner im Kloster (allerdings sind sie jetzt in Leder gerüstet und tragen Blankwaffen). Auf jeden Helden kommt ein Söldner, auf den Stärksten zudem Malvidia (Werte im Anhang).

Nun findet die Intrige des Truchsessen ihre Vollendung: Er ließ der echten Ritterin Malvidia, von einem angeblichen Boten der Bregelsaums berichten, daß man erfahren hätte, daß jemand - wahrscheinlich die Rabenmunds - ihren Tod wünschten. Die Beschreibung der angeblichen Meuchler (der Helden) wußte man ihr auch gleich mitzuteilen. Sollte sie sich in diesem Kampf bewähren, sollte es ihr gar gelingen, die Häscher zu überwältigen, so daß man ihre Aussagen wider die Rabenmunds verwenden könne, erwartete sie eine reiche Belohnung, sogar die Erhebung zur Junkerin. Außerdem teilte man ihr mit, daß sie in Port Randolph neue Order bekommen würde. Also was lag näher, als den Helden dort eine Falle zu stellen? Malvidia heuerte einige Söldlinge an und erwartete die vermeintlichen Mordbuben.
Das Gefecht wogt ein paar Runden hin- und her. Dann aber ist der Spaß vorbei: Wie auch immer das Gefecht gerade stehen mag, einige gerüstete Büttel eilen herbei, gespannte schwere Armbrüsten im Anschlag. Ihre Wappenhemden weisen sie als Leute des Truchsessen aus. Wer noch steht, wird abgeführt, wenn sich jemand wehrt, wird er erschossen (ein Söldner könnte aus Demonstrationszwecken einen Bolzen in den Hals bekommen). Die gesamte Baggage wird zusammen (!) im Wachhaus eingekerkert, nachdem man ihnen die Waffen abgenommen hat. Die Söldlinge erzählen freimütig, daß die Ritterin sie angeheuert habe, um einem erwarteten Angriff zu begegnen. Vom Kampf am Traviakloster ist niemand darunter. Einzig Malvidia wird separiert. Sie schimpft, daß sie eine Ritterin des Hauses Rabenmund sei, daß die Büttel sie sofort loslassen sollen etc.pp. Selbst im Wachhaus sind ihre wütenden Rufe noch zu hören, bis es auf einen Schlag still wird ...

Die Helden werden kurze Zeit später von den Bütteln aus dem Gefänhgnis geholt und in eine Kutsche gesetzt, die von vier Ulanen bewacht wird (durchweg grimmig aussehende Leute, keiner unter 1,80 Schritt, mit geschwärzter Brünne). So geht es zurück nach Perz.

Epilog...

In Perz geht es zur Burg hinauf. Man führt die Helden durch lange Flure. Schließlich wird die Gruppe in den Thronsaal geführt. Auf dem Thron, hinter dem ein großer Gobelin mit dem Wappen des Truchsessen hängt, sitzt ein Mittdreißiger mit kurzen schwarzen Haaren, die von ersten grauen Strähnen durchzogen sind. Ein Vollbart umrahmt das Gesicht des Truchsessen, seine Kleidung ist aus feiner Seide, in Schwarz und Silber gehalten. Er mustert die Helden interessiert.
Außerdem befinden sich zwei weitere Ulanen in dem Saal, dazu ein Magier und ein Mann mit einem Klemmbrett.

Meisterinformationen:
Der Truchseß läßt es sich nicht nehmen, den Endpunkt seiner komplizierten Intrige zu setzen. Insgeheim bewundert er, wie mühelos sein Plan aufgegangen ist. Es gab so viele

Wahrscheinlichkeiten, daß seine Pläne hätten durchkreuzt werden können, aber nun ist alles gut.
Er läßt sich von den Helden noch einmal alles ganz genau schildern, wobei sein Lächeln immer breiter wird. Schließlich sagt er: „Danke, ich habe genug gehört. Aus dem Innocensier-Kloster bekam ich bereits eine ähnliche Nachricht. Ihr habt der Familie Rabenmund einen großen Dienst erwiesen. Wisset, daß die Ritterin Malvidia von Hohensteigen zwar eine Lehensfrau unserer Familie ist, aber schon seit langem im geheimen für die Familie Bregelsaum arbeitet. Bei ihr wurden Beweise gefunden, die das belegen.
Sie hat euch angeworben, um dieses falsche Testament in das Archiv des Klosters zu schmuggeln. Unzweifelhaft sollten wir später dadurch in Mißkredit gebracht werden. Nachdem ihr eure Schuldigkeit getan hattet, solltet ihr wohl sterben. Preiset die Götter, daß die gedungenen Söldner davor zurückschreckten, aus welchem Grund auch immer.
Eine infame Intrige, um das Ansehen der Rabenmunds zu schädigen. Diese Verräterin wird dergleichen nie wieder tun (seine Augen glitzern kurz)... Die Bregelsaums sind durchschaut. Alle Welt soll von ihrer Missetat erfahren! Wie auch immer, ich bin euch sehr dankbar. Nehmt dies als kleine Gegenleistung.“ Einem der Helden wird ein Beutelchen mit 30 Dukaten ausgehändigt, dazu reicht man jedem ein Bündel neuer, trefflicher Kleidung. „Ich weiß, viel ist es nicht, doch Darpatien ist geschwächt durch den Feind im Osten. Doch seid gewiß, die Familie vergißt nicht. Sollten wir einmal eurer Hilfe bedürfen, werden wir nicht zögern, euch zu rufen. Ihr mögt jetzt gehen.“

...oder doch nicht?

Meisterinformationen:
Es bleibt dir überlassen, ob du folgende Szene den Helden einfach vorliest oder die Entdeckung von einer geglückten Sinnenschärfe-Probe abhängig machst.
„Als ihr aus der Burg hinaus geführt werdet, fühlt ihr euch erleichtert. Wohlig brennt die Sonne auf euren Gesichtern. Endlich scheint ihr einigermaßen wohlbehalten dieser verwickelten Geschichte entronnen zu sein. Zudem...die Rabenmunds sind eine bedeutende Familie, vielleicht soll sich ihre Verbundenheit in der Zukunft einmal als Segen erweisen ...
Ihr seht noch einmal zur Burg hinauf. Da, an einem Fenster, wenn das nicht der Truchseß ist! Und er nickt Euch zu, ... äh ... nein, doch nicht, sein Blick schweift über euch hinweg. Als ihr euch umdreht ... Verflucht, die Sonne blendet. aber, ist das nicht die Frau, die euch angeworben hat? Und wischt sie sich just mit einem Tuch die vermeintliche Narbe ab?
Doch als ihr die Stelle erreicht, an der sie gestanden hat, ist sie bereits im Gewühl des Dorfes verschwunden ...

Belohnung:
100 AP für den erfolgreichen Abschluß des Abenteuers
+20 AP, wenn sie einen besonders listigen Weg in das Kloster gefunden haben
+ 10 AP, wenn sie sich mit den Tulamiden angefreundet haben
+ 20 AP für besonders göttergefällige Helden (Bedenken bei Annahme des Auftrages, sofortige Übernahme des Auftrages der Äbtissin etc.)
Dazu darf jeder einen Freiwurf auf Staatskunst und Menschenkenntnis machen. Schließlich ist es einem nicht jeden Tag vergönnt, an einer Intrige auf höchster Ebene teilzunehmen, wenn auch nur als Bauer auf dem Schachbrett ...

Anhang:

Jabbour von Bregelsaum-Rabenmund
Obwohl die Familien schon damals verfeindet waren, ergab sich aus der Liebe eines Rabenmunds und einer Bregelsaum eine Ehe, deren einziger Sproß Jabbour war. 128 v. H. erhielt er die Fürstenkrone Darpatiens durch kaiserlichen Befehl. Das Kaiserhaus erhoffte sich damals, damit den Familienstreit zu beenden, der schon viele, darunter auch einige Fürsten, das Leben gekostet hatte. Jedoch, auch Jabbour war kein langes Leben vergönnt: Schon wenige Tage nach seiner Krönung fand man seine Leiche, Opfer eines Jagdunfalles, wie es hieß. Offiziell gab es nie ein Testament des Fürsten, obwohl oft davon gemunkelt wurde, daß es existiere.

Die Werte für die Söldner:
MU 13; **GE** 11; **KK**13; **AT/PA** 12/10; **TP** 1W+2 (Behelfsmäßige Waffen) bzw. *1W+3 (Säbel)**; **RS** 1 - 2 (Kleidung) bzw. *3 (Lederrüstung)**; **LE** 42; **MR** -2; **ST** 4

** Kursiv gesetzte Werte gelten für die Söldner beim finalen Kampf*

Malvidias Werte:
MU 13; **GE** 12; **KK** 13; **AT/PA** 12/10; **TP** 2W+4 (Zweihänder); **RS** 4 (Kettenhemd, Unterzeug); **LE** 45; **MR** 1; **ST** 5

TOTENSTARRE

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden zur Dritten Dämonenschlacht

von Anton Weste

mit Dank an die Testspieler Peter Diehn, Michael Hasenöhrl, Ralf D. Renz und Karl-Heinz Witzko

"Was, bei den Drachen von Alveran, tust du da?" Mit Entsetzen blickte ich auf den Krummarmigen, der das Unaussprechliche über das Holz wuchtete. "Muß es in den Sarg kriegen." gluckste er zurück, ohne mich anzublicken. Plötzlich brach er sein Tun ab und trat zornerfüllt gegen das Furnier. Seiber troff aus seinem Mund. "Paßt nicht rein. Schon in Totenstarre. Können nicht unter der Erde verschwinden lassen. Zu groß."

—Aus dem Traumbuch des Borontempels zu Winhall

Totenstarre ist ein melancholischer Epilog zur Trollpfortenschlacht; eher Quellenmaterial zum "Tag danach", als ein dramatisches Abenteuer. Der **Rausch der Ewigkeit** ist über das Land gekommen, die kämpfenden Heere haben sich zerstreut, zurück bleibt nur Grabesstille. In den Horror des Schlachtfeldes taumeln die Helden, betraut mit einer morbiden Aufgabe. Dieses Abenteuer kannst du auch mit Spielern (nicht jedoch mit Helden) in Szene setzen, die bereits die Dritte Dämonenschlacht aus nächster Nähe miterlebt haben. Dann ist es vor allem eine rollenspielerische Aufgabe, sich den Relikten des Krieges zu stellen. Für den Meister sind Kenntnisse des Abenteuers **Rausch der Ewigkeit** (**RdE**) und des Romans **Der Dämonenmeister** dringend zu empfehlen. Die Helden sollten überwiegend reichstreu oder zwölfgöttergläubig sein. Erfüllt deine Gruppe hingegen den letzten Punkt nicht, so argumentiert Marschall Golambes bei der Auftragsvergabe, daß nach der II. Offenbarung von Balträa Sterbliche allen Glaubens zusammenstehen müssen.
Passe den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers den Stufen deiner Helden an, indem du aus den Begegnungen und Fährnissen auf dem Schlachtfeld entsprechend auswählst.

Das Rauschen des Allvogels

"Dies aber ist das Ende des von Dagal eingeleiteten Zeitalters, fey: *Verschlungen von Feuer, aber nicht von Dunkelheit."*

—Worte eines lichten Elfen auf einem Regenbogen zu Aubrüdern vom Natter, 28 Hal

Meisterinformationen:
Stürze deine Gruppe mitten in die Geschehnisse. Idealfall ist, wenn die Gruppe sich vor einigen Wochen dem Heerzug der Verbündeten angeschlossen hat und erst wieder zu dieser Szene aufgeblendet wird.

Allgemeine Informationen:
Brand liegt über dem Land, schwärt in den Tälern und fegt über die Berge. Die Welt ist in Flammen aufgegangen und ihr seid durch das Feuer gegangen, das euch jeglichen Horizont genommen hat: Das Universum des Krieges ist für euch grenzenlos geworden in Kampf, Blut und Schmerz. Am heutigen Tage hat sich Aventurien für immer verändert.
Es ist der 24. Ingerimm im 28. Jahr nach der Thronersteigung Hals. Ihr steht in den südlichen Ausläufern der Schwarzen Sichel, umgeben von klirrendem Metall, kaltem Bergwind und gebrüllten Befehlen. Ihr kämpft an Seite der zwölfgöttergläubigen Menschen gegen die Finsternis. Darpatische Pikeniere, berittene Plänkler, einige Geweihte und Zauberer. Provisorische Feldlager und Gräben sind errichtet worden um die gewonnen Berghänge zu sichern. Ihr habt zwei Tage lang etwa fünfzehn Meilen nördlich der Ogermauer gekämpft, um dem Hauptheer der Verbündeten unter König Brin die Flanke zu sichern. Gesichtslose Feinde hatten sich euch entgegengestellt: Schwarze Berggeister, tierhafte Berserker und Untote, die vor ihrem Dahinscheiden auf eurer Seite gekämpft hatten. Ihr habt alle zurückschlagen können, doch das Garderegiment *Ogerwacht* hat schwere Verluste hinnehmen müssen. Nun gilt es nur noch geduldig auszuharren und auf Nachrichten von der gewaltigen Schlacht an der Ogermauer zu warten, die das Schicksal der Welt besiegeln wird.
Der Himmel ist in Zwielicht getaucht, das schwärzer wird, je weiter man in die Abgründe des Ostens blickt.

Meisterinformationen:
Wenn nötig, fasse bisherige Ereignisse aus dem **Aventurischen Boten** und **RdE** zusammen. Von den Vorfällen bei der Ogermauer ist jedoch alles, was nach dem Morgen des 21. Ingerimm geschehen ist, reines Hörensagen.
Die Soldaten des Regiments (hier nur zweihundert, der Rest behauptet sich an der Ogermauer) sind abgekämpft, aber standhaft. Gestandene Männer umklammern albern anmutende Talismane, Geweihte sprechen Mut zu, Verwundete werden versorgt und die Opfer nach einem Segen zusammengetragen. Seit einem Tag gibt es keine Nachricht mehr von der eigentlichen Schlacht, doch immer wieder machen neue Gerüchte die Runde. Alles scheint in Chaos aufgegangen zu sein.

Gerüchte

- "König Brin ist gefallen. Hinterrücks gemeuchelt von einem Verräter."
- "Die Ogermauer hat sich erhoben und ist auf die anstürmenden Reichstruppen marschiert, um sie zu zermalmen."
- "Al'Anfanische Truppen haben die Gunst der Stunde genutzt und Perricum genommen."
- "Hochkönig Albrax und seine Zwergenkrieger haben den untoten Drachen Rhazzazor mit Spießen niedergemacht."
- "Diese heimtückischen Horasier haben nach dem Tod Brins noch auf dem Schlachtfeld das Bündnis aufgelöst."
- "Der Boden hat sich an der Trollpforte aufgetan und die

kämpfenden Heere verschluckt."

- "Die Mondfinsternis und die Fratzen am Himmel sind das Zeichen für den endgültigen Untergang der Welt."
- "Siebenstreich ist in gleißendes Feuer aufgegangen und hat sich in zwölf gewöhnliche Schwerter mit Edelsteingriffen verwandelt."
- "Answinistische Truppen unter dem greulichen Gero von Hartheide haben sich plötzlich auf Seiten des Reichs geschlagen, da sie das ganze niederhöllische Gekreuch nicht mehr ausgehalten haben."
- "Die Orks haben erneut zum Krieg gerufen, das Reichsheer wird zwischen den Fronten aufgerieben werden."

Kranker Marschall, toter König

Allgemeine Informationen:
Die Sonne erhebt sich mittags gerade aus den allesumhüllenden Nebeln des Krieges, als sich euch ein Herold in staubiger Montur mit Reichswappen und Truppenwimpel nähert. Eine blutige Schramme zieht sich über eine Schulter. Er humpelt. "Ihr Streiter des Reiches, Marschall Golambes wünscht euch eiligst zu sehen. Folgt mir, in Rondras Namen!"

Spezielle Informationen:
Das Rundzelt des Marschalls erhebt sich inmitten des Stabareals. Dahinter befinden sich die Troßeinheiten sowie kleineres Schanz- und Sappeurgerät. Dohlen hocken in den Bäumen, die gerade neue Blätter hervorbringen.

Allgemeine Informationen:
Ihr schlagt das dicke Tuch beiseite, das den frischen Gebirgswind davon abhält, in das Zelt des Marschalls einzudringen. Ein Geruch von übelerregenden Miasmen drängt sich in eure Lungen. Ihr erfaßt Großschilde mit Wappen, einen Planungstisch, Hocker, einen der zwölf geweihten Marschallshelme von Rhys dem Schnitter und ein schmuckloses Schwert. Umgeben von Sieche liegt der Marschall im Halbdunkel auf einem Feldbett, rotbraune Flecken verunzieren Garether Samt. Zauber konnten seine Verwundung heilen, doch der niederhöllische Geifer blieb in seinem Blut. Ein alter Medicus tupft dem Feldherren die Stirn ab. Das Elfengesicht ist bleich, die Haut schweißig. Doch als er die wie Saphire schimmernden Augen aufschlägt, sind sie noch immer vom alten Glanz erfüllt.

Meisterinformationen:
Des Marschalls Stimme ist schwach. Seit den Morgenstunden des 21. Ingerimm hat er sich nicht mehr im Heerlager des Reichsbehüters aufgehalten und führt das Kommando über die Stellungen südlich des eigentlichen Schlachtfeldes. Von keuchenden Pausen unterbrochen spricht er in den Raum.

- "Laßt mich mit ihnen allein, mein guter Ferdun."
- "Ich habe es soeben erfahren. Das Blut, das an dieser Nachricht klebte, war noch frisch: Die Schlacht hat getobt und dennoch gab es keinen Sieger. Der einzige, der triumphiert hat, war der unersättliche Krieg. Dennoch: Der Dämonenmeister wurde zurückgeworfen und wird sein siebengehörntes Haupt in dieser Ära nicht mehr erheben. Aber sein Vermächtnis bleibt bestehen. Viele sind gefallen, viele werden noch ihren Wunden erliegen. Hört ihr es als erste im Lager: König Brin ist zu Boron gegangen."
- "In der Nachricht heißt es, er fiel auf dem Schlachtfeld, doch sein Leichnam konnte nicht geborgen werden. Beide Heerscharen haben sich von der Wallstatt zurückgezogen, nur noch Versprengte, seltsame Phänomene und Widernatürlichkeiten sind zurückgeblieben."
- "Ich wünsche, daß ihr, meine stolzen Recken, loszieht und den Leichnam des Königs bergt. Er ist nicht nur unser Herrscher, sondern auch mein königlicher Vetter. Ihm soll Frieden im Tod gegeben werden. Sein Körper soll uns Mahnmal des Kampfes wider das Dunkle Reich sein. Rettet die Reichsinsignien, wenn sie noch bei der Leiche sein sollten: Die Kaiser-Gerbald-Krone, das Schwert Silpion, den Siegelring, die Armreife Rauls und das Fuchsamulett von Vulpecula."
- "Zieht sofort los zur Ogermauer und säumt nicht. Ich kann niemand weiteren entbehren, denn unsere Aufgabe ist es, diese Stellung zu halten - was auch immer noch kommen mag."
- "Bringt ihn nach Burg Mersingen in den Trollzacken. Dort ist er sicher, dorthin hat sich womöglich auch die Königin zurückgezogen, wenn sie noch unter den Lebenden weilt."

Die Burg liegt in der Baronie Pulverberg und wurde zur Drehscheibe für Nachschub und Entsatz bestimmt - und zum Rückzugspunkt ...
Der Medicus unter vier Augen: "Es steht nicht gut um ihn. Golgari ruft nach ihm. Das Dämonengift wird bald sein Elfenherz erreichen und es zersprengen, wenn kein Wunder geschieht."

Als Ausrüstung wird auf Verlangen gestellt: ein Beutel mit Fackeln, eine Totenbahre (Tuch mit Stangen, Schlaufen und Boronszeichen), ein Grautier als Lastesel sowie nach einiger Suche halbwegs ausgeruhte Radromtaler Pferde in Anzahl der Helden.

Allgemeine Informationen:
Die Reichsfahnen werden langsam eurem Blickfeld entrückt und verschwinden schließlich hinter Schieferbrüchen der Schwarzen Sichel. Bergföhren und Birnbäume säumen euren Pfad über die Täler und Sattel des Gebirges. An den leicht verdrehten Knospen des Frühlings, erkennt ihr auch hier schmerzhaft, wie weit der Schwarze Atem weht. Wolken treiben über euch hin. Sie kommen aus Richtung Süden, von der Trollpforte. Stern- und spiralförmig breiten sich vom Ort des Kampfes die Winde aus und treiben alle Himmel vor sich her. Ihr passiert ein verwüstetes Gehöft, einen Wildbach und eine Ansammlung dieser seltsamen Megalithen.

Meisterinformationen:
Auf dem Weg kann es zu Begegnungen mit marodierenden Goblins, aber auch ganzen Halbbannern borbaradianischer Truppen kommen, die nach der Schlacht zurückliegende Stellungen sichern.

Wo zehntausend Lichter erloschen

"Die Zeit gekommen, der Tod ist nah,
vom Schwert getroffen liegt er da.

Golgaris Schwingen tönen dumpf,
sie sind zu hör'n im ganzen Sumpf.
Er läßt sich bei dem Kämpfer nieder,
die Qual vorbei, kommt niemals wieder."
—Aus dem Verszyklus "Der Daimonenmeister"

Allgemeine Informationen:
Ein letzter Hügel, den ihr bewältigt, dann steht ihr vor dem Ort der Entscheidung. Das Herz rast vor Erwartung, Hitze schießt euch in alle Glieder. Der Atem stockt euch beim monströsen Anblick.
Brandrot sinkt die Sonne im Westen dem Abend entgegen. Die Schatten werden länger, tauchen das vor euch liegende weite Tal in glühende Flächen und verborgene Winkel. Die Ogermauer ist eine geborstene Wand, die die Trollpforte durchschneidet. Wälle, Türme und Nuraghen erheben sich, verfallen vom Alter oder gesprengt durch die Gewalten der Schlacht, in den nebelverhangenen Himmel. Zu beiden Seiten, zwischen den schiefergrauen Hängen der Schwarzen Sichel und dem schroffen Kalk der Trollzacken, erstreckt sich die Wallstatt der Dritten Dämonenschlacht.
Aus der Ferne sind es gräßliche Mosaiken von Rot und Metall, Splitter von braun, Schleier von grau und Schlünde von ewigem schwarz. Doch ihr wißt, daß es zerstörte Wälle, verbrannte Wagen, verendete Pferde, geschlachtete Leiber und zersprungene Knochen sind. Sie blitzen vor euch auf, ihr könnt euch ihres Anblicks nicht erwehren: Blanke Spitzen, verschmolzene Räder, ein abgerissener Fuß, ein Feld voll Asche, ein sich bewegender Schemen, seltsam spiralförmige Krater, die Ruinen eines Geschützes, gepfählte Rotpelze und eine gewaltige Schlucht.
Die Sonne geht unter und hüllt den Anblick in gnädiges Zwielicht. Hier wurde eine der größten Schlachten der Geschichte geschlagen. Tausende Leben endeten hier, Götter und Dämonen blicken auf diesen Ort. Nun liegt die Wallstatt in Totenstarre da. Ihr steigt hinab in das Tal der Finsternis.

Meisterinformationen:
Am Hauptschauplatz des Szenarios treffen die Helden auf die Reste des größten Zusammenstoßes von Licht und Dunkelheit seit eintausend Jahren. Achten Sie darauf, daß die Begegnungen nicht zu einer reinen Nummernrevue des Grauens werden, sondern überlassen Sie im Zweifelsfall den Helden die Initiative und dosieren Sie je nach Stimmungslage der Spieler.
Helden, die verständlicherweise lieber bis zum nächsten Tag mit der Suche nach Brins Leichnam warten wollen, sind daran zu erinnern, daß sich hier noch immer geistesgegenwärtige Schergen aufhalten mögen, die den König zuvor finden könnten.

So vergeht der Ruhm der Welt

Allgemeine Informationen:
Bei eingen Troßwagen liegt Goldglanz vor euch auf dem Boden. Ein gülden bestickter Ornat, eine Sonnenkappe, unter der weiße Haare hervorquellen. Es ist ein Praiosgeweihter, der mit seinem Lebenselixier den Boden tränkt, wo Madariten sprießen. Ein Kurzschwert ist durch seinen Leib getrieben.

Spezielle Informationen:
Vom Sonnenszepter ist keine Spur zu sehen. Es handelt sich um einen einfachen Geweihten um die 60 Jahre, anhand einer Aufstickerei als dem Ragather Tempel zugehörig zu erkennen.
Das Kurzschwert ist nach Machart der Sonnenlegion mit dem Zitrin im Knauf und einem Greifen als Heftschmuck.
Auf einem Stein schrieb der Priester mit seinem Blut: “Sic transit gloria mundi.”

Meisterinformationen:
Selbst in diesen Tagen wirkt die unselige Kirchenspaltung nach: Ein ergebener Jarielit, der angesichts der Nachricht daß Hilberian der neue Bote des Lichts sei, seinen Zorn gegen die Hilberianer wandte und von einem Legionär im Gefecht erschlagen werden mußte.

Die Wallstatt

Spezielle Informationen:
Luft: Ihr kennt den Geruch von verbranntem Fleisch, von Dämonenschwefel und schwärendem Eiter. Doch über der Trollpforte haben sich alle würgenden Dünste zu einem unsäglichen Hauch zusammengetan. Er schmeckt nur nach dem Willen zu töten.
Geräusche: Die Stille hat sich wie die Nacht über das Feld gelegt. Keine Vögel, kein Grillenzirpen. Und doch sind da vereinzelt Geräusche, deren Ursprung ihr gar nicht erfahren möchtet: Hallendes Metall, das aufeinanderschlägt? Ein langgezogener Schrei, oder nur der Wind aus den Höhen? Schmatzen in den Leibern der Gefallenen?
Boden: Zertrampelt ist Sumus Erdreich: Ihr seht Fußspuren, Radfurchen, die die Grasnarbe verschwinden ließen, und hier und da seltsame Abdrücke: Siebengespaltene Hufe, Schlangenspuren im Schlamm.
Vegetation: Dämonenkralle ist taufrisch aus dem Erdreich gesprossen. Graugrüne Boviste breiten sich über Leichen aus. Hartriegelsträucher bilden kleine Strauchgruppen in der Ebene, das gelbgrüne Gras ist durchsetzt mit Ginster und Wacholder. Äußerst eigenartig sind allerdings die blauen und schwarzen Artgenossen, die ihre Blätter zudem wie Tentakel bewegen ... Auffällig oft sind Feuerlilien an feuchten Stellen (Rondras Pflanze) sowie Schwarze Schwertlilien und der Blaue Eisenhut, der wie ein Söldnerhut aussieht.
Fauna: Kaum ein Vogel hält sich in der Luft auf: Einige tote Nachtwinde (angezogen von den magischen Energien der Schlacht) liegen auf dem Feld, Neuntöter lassen vereinzelt von sich hören. Leichenfresser machen sich über die Toten her: Wolfsratten, Knochenmaden (die das Fleisch bis zu den Knochen abfressen) und Schädelbohrer (die Eier in den Kopf der Leiche legen). In der Dunkelheit kommen Gruftasseln hervor, Ungeziefer und Schlangen halten sich nahe der geborstenen Mauer auf.
Magie: Die arkane Reststrahlung macht die Zauber Odem Arcanum und Oculus Astralis nahezu sinnlos (mehrere Spielrunden anhaltende Verwirrung und Erblindung des Zauberers) und verfälscht auch einen Analüs immens. Die Höhe von ASP-Kosten und Boni/Mali bei Zauberproben können flexibel gehalten werden. Zauberei kann ungewöhnliche Effekte mit sich bringen.

Meisterinformationen:
Weiterführende Informationen zum Schlachtfeld und einzelnen Örtlichkeiten finden Sie in **RdE** S. 37f.

Der leuchtende Abgrund

Allgemeine Informationen:
Ein immenser Riß zieht sich längs durch das Erdreich der Ebene. Meilenweit spaltet er das Schlachtfeld und durchteilt die Ogermauer. Auf seiner ganzen Länge ist er ein schroffer Abgrund, der sich verzweigt, zusammenläuft, Krallen und abgesenkte Gesteinsplatten bildet.
Nebel steigt aus seinem Schlund herauf und verweht im Himmel. Eure Schritte hallen aus der Tiefe wieder - und andere Geräusche, die ihr mehr erahnt als hört. Ihr blickt hinab und könnt keinen Grund erkennen. Nur abfallende Wände, Zakken, Steinkegel und Schründe.

Spezielle Informationen:
Der Spalt ist bis zu vierzig Schritt breit. Wer genau darauf achtet (*Sinnesschärfe*-Probe), merkt aber, daß er zusammenschrumpft, gut einen halben Schritt pro Stunde. Feine Risse schweißen sich sichtlich von selbst wieder zusammen.

Meisterinformationen:
Da sich der Riß im nördlichen Teil des Schlachtfeldes ausgebreitet hat, müssen die Helden eine geeignete Stelle zum Überqueren finden, wenn sie ihn nicht umgehen wollen. Möglich sind waghalsige Gleichgewichtsaktionen mit darübergelegten Holzbalken, eventuell auch eine Seilbrücke. Die Spalte verläuft entlang einer Kraftlinie und ist bodenlos, d.h. sie geht nach Dutzenden von Schritt direkt in den aufgebrochenen Limbus über.
Zu jeder vollen Stunde erhebt sich die endoätherische Gewalt aus den Tiefen in einem singenden Lichtschein, der aus dem Riß fällt.

Allgemeine Informationen:
Ist das nicht ein Klang, der aus dem Boden kommt? Ja, da ist etwas. Ein summendes Aufbrausen, das immer mehr anschwillt. Es rauscht heran wie die Brandung des Ozeans.
Plötzlich ist das Schlachtfeld hell erleuchtet, die Dunkelheit wird verschluckt. Eine Lichtkaskade ergießt sich aus dem Spalt lotrecht in den Himmel. Ein Säule flimmernden Lichts, dessen Farbe die ganze Wallstatt eintaucht.
Wolken werden beiseite geschoben, wo die Kaskade auf sie trifft. Ihr glaubt, ein Wind rauscht über euch hinweg, aber eure Haare flattern nicht, die Sträucher bleiben ruhig.
Abrupt endet das Leuchten hörbar. Der Klang aus der Erde erstirbt. Steine bröckeln entfernt. Dann hört ihr nur noch eure Herzen schlagen.

Meisterinformationen:
Für jeden Helden hatte die Kaskade eine andere Farbe: türkisblau, sonnenrot, giftgrün, blaßgelb und tiefviolett.
Diese Ruptur wurde geschaffen durch das Aufeinandertreffen und Bersten der Erzartefakte *Dämonenkrone* und *Siebenstreich*, die Wut eines losgelassenen Himmelswolfes und die

entfesselte Macht des Rausches der Ewigkeit. Feinste Risse setzten sich nach Osten und Westen bis zu dreißig Meilen weit fort und lassen selbst noch Bauern in Gallys abwehrende Gesten machen.

Heptagramm

Allgemeine Informationen:
Aus Knochen sind zwei Spann hohe Wälle gebildet: Nicht einfach dahin geworfen, sondern kunstvoll so miteinander zusammengesetzt, daß sie sich gegenseitig in den verrenktesten Positionen halten: Pferdehufe, Menschenschädel, Vogelknöchelchen, obskure Exoskelette großer Gliedertiere, Trollschulterblätter im Zentrum. Sie alle bilden ein Heptagramm von gut 10 Schritt Durchmesser.

Meisterinformationen:
So sie nicht direkt aus Limbuspforten heranschossen, wurden hier bei anbrechender Nacht Gehörnte beschworen, die sich den Verbündeten entgegenwarfen. Fügen sie bei Bedarf Paraphernalia und Zhayad-Zeichen spezieller Archodämonen hinzu.

Die Ogermauer

Allgemeine Informationen:
Die Ogermauer hat in ihrer langen Geschichte wohl schon viele Schlachten gesehen und überstanden. Selbst die Menschenfresser konnten sie nicht mit dem Katapult *Ogerlöffel* zerstören. Doch nun steht sie verfallen da: Zwiefach durchteilt, von Hitze gesprengt, von Steinkugeln zertrümmert. Es scheint, daß nirgendwo der Kampf so heftig tobte, wie an der Mauer. Ein öliger Glanz spiegelt sich von ihr wieder.
Ganze Skelette, aber auch einzelne Schädel, Gerippe und Knochen sind an Gerüsten und gekreuzten Balken angekettet, angenagelt oder festgebunden.

Meisterinformationen:
Wenn sich die Helden der Mauer nähern, löst sich ein kugelrundes Felsgeschoß wie ein kalbender Eisberg knirschend aus der Mauer und rollt den Abhang auf die Helden zu (*Ausweichen*-Probe sonst 2W20 TP).
Die Mauer ist nach dem Abklingen von *Bastrabuns Bann* (RdE S. 54) in weiten Teilen wieder dämonisch belebt: Kommt man ihr zu nahe, bilden sich unzählige Krallenhände, Glotzaugen, Rachen, und Greifarme (PANDÄMONIUM), die nach den Helden schnappen.

"Mit einem durchdringend schmatzenden Geräusch kommt plötzlich Leben in die Mauer: Die Steine deformieren sich, beulen sich aus und entlassen schließlich Augen, die euch anstarren, Krallenhände, die nach euch greifen, Tentakel, die euch umzingeln und Mäuler, die nach euch lechzen."

Das Heerlager

Allgemeine Informationen:
Mehrere Meilen westlich des Walles erkennt ihr noch ruinöse Reste des Heerlagers der Verbündeten: Einige niedergerissene Palisaden, Zeltgerüste und die Zeichen von eiligem Auf- und Abbruch.

Das Rote Feld

Allgemeine Informationen:
Du stapfst durch die Nacht. Unter deinen Füßen verändert sich der Boden: Er scheint mit einer spröden Kruste bedeckt, in die du durchbrichst und dann in etwas Flüssiges oder Glibberiges trittst. Du blickst hinunter und siehst Rot, überall nur Rot: Blut, das den Boden in einer spanndicken Kruste bedeckt. Wo du entlanggeschritten bist, schimmern Pfützen von Halbgeronnenem durch. Leichenteile schwimmen in diesem Meer des Grauens. Wie hilfesuchend reckt sich ein Arm aus dem Erstarrten, abgezogenes Fleisch, entleerte Körper.

Meisterinformationen:
Hier ist eine *TA-Probe –5* fällig, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und in dem Glibber baden zu gehen. Gelingt eine normale *TA-Probe*, sinkt der MU für den Rest des Abenteuers um 1, bei einem Patzer (1 gewürfelt) permanent.

Spezielle Informationen:
In dicken Windungen ist das Blut erstarrt, bisweilen bildet es unnatürliche Wucherungen. Der Wind trägt es bereits als braunroten Staub mit. Das Areal erstreckt sich über gut 20 x 20 Schritt. Unweit sind mehrere Beschwörungslinien zu sehen, die in den Boden geritzt wurden. Gruppen von Ratten huschen an den Ufern entlang.

Meisterinformationen:
Hier wurde das Magnum Opus der Nekromantie durchgeführt. Menschenblut wurde zum Sprudeln gebracht, um die Aufmerksamkeit von aberhundert Nephazzim zu wecken, die Unleben in den Boden brachten (RdE S. 57).

Schemen im Dunkel

Nacht

Allgemeine Informationen:
An Schlafen ist in dieser Umgebung ohnehin nicht zu denken: Der Schlaf lockt den Tod an. Nirgendwo stimmt dieses Sprichwort mehr als hier. Wer weiß, was sich für Gezücht eurer Träume, eures Leibes oder gar eurer Seele bemächtigen würde. So entzündet ihr Fackeln und Lichter und streift auf der nocturnen Wallstatt herum, stets auf der Suche nach den Gebeinen des Königs.

Spezielle Informationen:
Obwohl der Himmel rundherum bedeckt ist, scheint ein Windloch über der Wallstatt zu herrschen. In einem kreisrunden Areal leuchten über euch die Sterne.
Sternkunde: Uthars Pforte steht im Zenit, auch das Sternbild des Helden ist nicht fern von dort. Der Drache sinkt im Westen hernieder, fast schon hinter dem Horizont, die Planeten Ucuri und Marbo strahlen ungewöhnlich hell.

Eiskaltes Händchen

Allgemeine Informationen:
(*TA-Probe:)* Du möchtest all das Elend lieber nicht mit blo-

ßen Händen anfassen. So weit muß es nicht kommen. Da liegt ein intakter Lederhandschuh. Du hebst ihn auf und merkst entsetzt, daß er noch *besetzt* ist. Bleich lugen noch die Handwurzelknochen hervor.
Gerade hast du das Leichenteil fortgeworfen, da krampfen sich die Finger plötzlich zusammen. Die Hand krabbelt mit atemberaubender Geschwindigkeit auf dich zu und saust dir an die Kehle.

Meisterinformationen:
Die Leichenhand ist noch immer von einem Dämon aus Tijakools Reich besessen.

Die Werte des Händchens: **MU** 15; **AT** 13; **PA** 10; **LE** 10; **RS** 1 (Handschuh); **TP** 1W (Kratzen), Würgen; **GS** 6; **AU** unendlich; **MR** 10; **GW** 5
Die würgende Hand verursacht in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 2W SP, in der dritten 3W SP usw. Sie kann durch *KK-Probe+5* entfernt werden. Überzählige SP durch Waffen an der Hand gehen dem Gewürgten verloren (Hals gestreift).

Mindergeister

"Vor deinen Augen, nur wenige Schritt entfernt, bäumt sich die Asche am Boden auf und setzt sich zu einem wirbelnden Männchen zusammen, das dir zuwinkt. Kaum, daß du näherkommst, bläst es dir Aschenstaub ins Gesicht."

"Auf der Mauer steht ein Stein, der wie von Zauberhand ein Gnomengesicht und kleine Füße und Arme ausgebildet hat. Er hüpft von der Mauer und zerspringt am Boden. Die Splitter bewegen sich, und auch an ihnen erkennst du winzige Runzelgesichter. Sie purzeln gegeneinander, bis sie nur noch Staub sind."

Meisterinformationen:
Es sind nur relativ wenig Mindergeister vorhanden, da die meisten von magischen Lanzen vernichtet, limbischen Strömungen vertrieben und niederhöllischen Präsenzen verschlungen wurden.

Erdmoloch

Allgemeine Informationen:
(HELD) habt ihr für einige Momente aus den Augen verloren. Erst als ihr ruft, findet ihr wieder zueinander. Wer weiß, wie schnell man hier von einer Kreatur geholt werden kann, wenn man allein umherstreift.

Meisterinformationen:
Lasse die Helden selbst erklären, daß sie von nun an eng zusammenbleiben. Andernfalls erwischt der Moloch nur wenige Abenteurer.

Allgemeine Informationen:
(HELD) vermeint gerade, daß sich der Untergrund verändert hat, als plötzlich alle Niederhöllen über euch hereinbrechen: Um euch herum schießen monumentale Fangarme in den Himmel, zwei Spann durchmessend, rollen auf euch zu. Auf das Zentrum, wo sich zwischen euch im Boden ein röhrendes Maul öffnet, starrend vor Zähnen.

Meisterinformationen:
Die Helden sind auf ein Seesternwesen oder Molochen von sieben Schritt Durchmesser gestoßen, der sich spanntief im Boden eingräbt und auf Erschütterung reagiert. Das daimonide Wesen ernährt sich angeblich nicht nur vom Fleisch der Opfer.

Die Werte des Molochs: **MU** 6; **AT** 7 (Arm, 3/KR) 12 (Maul); **PA** 0; **LE** 100; **RS** 5; **TP** 5W (Fressen); **GS** 0; **AU** unendlich; **MR** 12; **GW** 11
Die Arme ergreifen das Opfer, das sich mit einer einfachen *KK-Probe* befreien muß, und führen es in der folgenden KR zum Maul, dem eine weitere AT gelingen muß.

Geister

"Im Flammenschein tanzen die Schatten von Steinen, Waffen, Leichen. Doch waren da nicht Schatten, die sich selbst bewegt haben - ohne daß irgendein Körper da war?"

"Du hörst ein kullerndes Geräusch. Drei Elfenbeinwürfel, die im Dunkel leuchten. Sie rollen vor dich hin und zeigen allesamt die Sieben. Als du die Würfel aufhebst und untersuchst, fühlen sie sich kühl an. Solange du auch suchst: Es sind sechs Seiten, aber doch sieben Zahlen! Plötzlich schmelzen sie in deinen Händen und versickern im Gestein."

"Zwei beinahe durchsichtige Schemen von Menschengestalt führen auf einer Anhöhe einen lautlosen Zweikampf mit langen Klingen durch. Mit einem Mal scheint sich einer der beiden gleichwertigen Gegner zu ducken, so daß die Waffe des Feindes über ihm hinweggleitet, und sticht von unten herab zu. Grauenhaftes Gelächter ertönt nach der Stille. Der unterlegene Geist wird von einem plötzlichen Windstoß weggefegt, schließlich verblaßt auch der Sieger."

Der Trommlerjunge

Allgemeine Informationen:
Ihr hört Trommelgeräusche von rechts, etwa 20 Schritt entfernt an einer der alhanischen Nuraghen. Als der Turm in Reichweite eurer Lichtquellen kommt, erkennt ihr eine Nebelschwade von vager Menschenform, die mit Geisterhänden auf eine Trommel am Boden einschlägt. Kaum, daß die Kreatur eurer gewahr wird, verschwindet sie unter den Steinen.

Spezielle Informationen:
Nur zwei Schritt daneben hat sich ein dunkelhaariger Junge zusammengekauert, vielleicht 13 Jahre alt. Er hat die Arme um die Beine geschlungen und wippt im stets gleichen Höllentakt des Geistertrommlers auf dem Boden hin und her. Er trägt das Emblem der Almadaner Wehr. Ein reich befiederter Pfeil steckt in seinem Bein.

Meisterinformationen:
Feine Zhayad-Zeichen auf dem Pfeil bedeuten schlicht: *Allein*
Der Trommler wurde Opfer eines auf den Pfeil applizierten

EIGNE ÄNGSTE, der ihn noch bis Mitternacht umfangen wird. Danach erwacht er schreiend und ist vollkommen wirr. Er schreit plötzlich auf und brabbelt zusammenhanglos von Schlachtszenen.
"Die Schlangen. Die Schlangen am Wall. Es kriecht überall ... oh nein. Zähne. Schwärme. Alle weg."
"Sie wurden gezogen. Einfach unter die Erde und weg. Weg. Weg."
"Ulbrim sei ruhig. Ulbrim sei ruhig. Ja, Hagen, ja. Aber das Gekreuch. Es ging einfach über sie, hüllte sie ein. Überall. Biß sie. Nur noch Knochen."

Gegner

Meisterinformationen:
—Ghule, in Gruppen von bis zu W6 (**Bestiarium Aventuricum** S. 227)
—eine Fischerspinne in einer Nuraghe (**Bestiarium** S. 198)
—Gotongi (**G T N**), die das Schlachtfeld beobachten, den Helden aber nie zu nahe kommen.
—Gruftasseln, die sich satt fressen (**Bestiarium** S. 192)
—ein Tlaluc nahe der Mauer (**Mysteria Arkana** S. 169)
—ein Nachtalp, (**MA** S. 112)
—Untote jeder Art, (**MA** S. 174 ff.)
—Goldghule, die Tote berauben wollen und sich nicht einmal durch das unheimliche Schlachtfeld abschrecken lassen.
Die Werte der Söldner: **MU** 14; **AT** 14; **PA** 12; **LE** 47, **RS** 3; **TP** 1W+3 (Säbel, Kurzbogen) 2W+3 (Kriegshammer); **GST1**; **AU** 60; **MR** 3; Schußwaffen 15

Verschüttet

Allgemeine Informationen:
Ihr tappt durch die Dunkelheit. Sträucher verbergen einige Tote. Da hört ihr plötzlich gedämpfte Rufe, als würde jemand in ein Tuch schreien: "So laßt mich doch nicht hier in der Dunkelheit. Wer immer ihr auch seid, kommt mit dem Licht her!" Eine kräftige, befehlsgewohnte Stimme.

Spezielle Informationen:
Begraben unter einem Wagen der *Maulwurfsgarde* liegt ein Mann Mitte Vierzig. Ein kantiges Bartgesicht. Über seinen Kopf zieht sich eine große Narbe bis zu einem schorfigen Loch an der Schläfe. Er trägt einen Schuppenpanzer und ein edles Langschwert. Sein rechtes Bein ist gebrochen, Splitter haben seine Haut aufgerissen.

Meisterinformationen:
Vor den Helden liegt Graf Danos vom Reichsforst, Herr von Luring. Nachdem er sein Pferd verloren hatte, übernahm er das Kommando über die Sappeure (die ohne Oberst waren) und wurde dabei im Kampf gegen einen Berserker verletzt und dann von einem von Ogerhand geschleuderten Wagen begraben. In den Wirren des Kampfes wurde der Bewußtlose nicht mehr gefunden.
Die Helden haben anstatt eines toten Königs einen lebendigen Grafen gefunden, der nichts so sehr fürchtet wie die Dunkelheit: Stets fordert er, die Fackel doch in seine Nähe zu halten und traut sich kaum einen Schritt alleine zu tun. Davon abgesehen, ist er noch immer wachen Geistes. Wenn die Helden den Grafen von der Wallstatt retten, können sie den Erfolg ihrer Bemühungen im **Aventurischen Boten** 76 S. 6 wiederfinden.

Funde

"Kalte Alriks" – Leichen

- "Vor dir liegt ein Schwertschwinger in den Farben der maraskanischen Adlergarde. Sein Kurbul ist von Kriegshämmern durchstoßen, aber du erkennst keine tödliche Wunde. Blutgerinnsel in der Haut, Frostsprünge: Es scheint vielmehr, als wäre er erfroren."
- "Ein Goblin, ärmlich bewaffnet. Prellungen auf dem unbehaarten Gesicht, als wäre er einfach totgetreten worden."
- "Mit gelben und roten Gambesons liegen sie verstreut über eine Mure: Pikeniere des Garether Bürgerregiments. Viele schlangen noch im Todeskampf die Arme schützend um Kopf und Gesicht. Ihre Leiber sind durchbohrt von spitzen Gesteinssplittern: Hagelschlag, der vom Himmel kam."
- "Eine Borbaradianerin: Zwar trägt sie noch das Zeichen der Markgrafschaft Warunk auf der Schulter, aber auf der Stirn prangt das blutige Stigma der Dämonenkrone. Es scheint, als lächle sie noch. Ihre ganze Brust ist verbrannt wie von einem großen Feuerstrahl."
- "Deine Füße verhaken sich plötzlich. Knochengerassel. Du bist in ein gewaltiges Rückgrat getreten. Mächtige Gebeine, breite Armknochen. Der Kopf ist überdimensional breit, die Kiefer gespickt mit Malmzähnen. Zweieinhalb Schritt groß ist das Skelett: Ein Oger. Hinter ihm liegt noch einer, und noch einer, ein ganzes Dutzend. Sie haben sich verkeilt im Kampf mit Ferdoker Lanzerinnen. Manche haben sich mit ihren untoten Händen geradezu in Pferdeleibern vergraben."
- "Wieder nur eine Leiche, denkst Du. Du möchtest sie gar nicht mehr sehen. Es ist eine Al'Anfanerin mit einem Sklaventod, ein Boronsrabe. Den schwarzen Helm hat sie fortgeschleudert, wie wahnsinnig beißt sie in den Eisenkragen ihrer Rüstung. Du siehst, daß ihre Zähne bereits gesplittert sind. Was für Schmerzen muß sie gehabt haben! Zuerst glaubtest du, sie kniet, doch in Wahrheit ist sie bis zu den Oberschenkeln mit dem Boden verwachsen: Ihr Leib zerlief zweigartig und verband sie mit dem Boden. Jetzt ist das widerwärtige Geflecht so hart und hallend wie ihr Harnisch."
- "Im Tode vereint liegen ein Mann in den Farben der Horaslegion und eine Frau mit der blauen Schärpe des Mittelreiches von der Albernischen Königsgarde, sie haben sich gegenseitig ihre Klingen in den Körper getrieben, die Gesichter verzerrt von Haß."
- "Hier liegt das Skelett eines grauenhaften Mischwesens, dessen Knochen sich in einem abartigen Ritual widernatürlich zusammengefügt haben: ein Oger mit mehreren Armen und Beinen, von denen manche eindeutig nichtogrisch sind."
- "Vor euch findet ihr mehrere Zwergenkämpfer, die kreisförmig um ein berittenes Ungetüm liegen. Etliche Äxte sind in das pferdeähnliche Monstrum mit dem verkohlten Eisenreiter gerammt. Viele der Zwerge tragen schwere Verbrennungen. Noch immer züngeln manchmal blaue Flammen aus dem Reiter Widharcals."
- "Dort wartet einer unbeweglich auf euch. Er steht auf-

recht und blickt in eure Richtung. Eine Kartenrolle in der einen Hand, die andere um den Schwertknauf. Offenbar ein Stabsoffizier der Darpatier. Als ihr näher kommt, schimmert er im dunklen Schieferglanz. Er ist versteinert."

Die Spur

Allgemeine Informationen:
Du folgst mit den Augen einer Bodenwelle, die Ausbuchtungen bildet, dich komplett umgibt. Der Trog, den sie bildet, ist gut einen halben Schritt tiefer, als alles Umliegende, Sprünge gehen vom Rand aus. Es dauert, bis du begreifst, daß es eine gewaltige Fußspur ist. Kreisförmig und 8 Schritt im Durchmesser! Was war das nur?

Spezielle Informationen:
Von einer höheren Position erkennbar: Eine Kreatur von gut 20 Schritt Länge, vierbeinig, die durch das Tal gestapft ist. Fast an der Mauer endet die Spur in einem riesigen Krater, in dem man ein Kriegsschiff versenken könnte.

Meisterinformationen:
Ein OCULUS ASTRALIS ergäbe die Anwesenheit von einem hochrangigen Diener Widharcals, Amrifas. Dies war eine der Wandelnden Festungen, der Dschagganoth. (**Aventurischer Bote** 76 S. 17f.)
Weitere Wandelnde Festungen waren die Stählerne Schildkröte (10 Schritt langes Eisenwagen-Konstrukt von Leonardo; nun nur noch ein Haufen unbelebtes Altmetall) und die Steinerne Riesenschlange von Paavi (über 100 Schritt langer, bis über 10 Schritt breiter Homonculus aus der Pyrdacor-Zeit. Das Schlängeln hinterließ bachbettartige Spuren).

Ogerlöffel

Meisterinformationen:
Falls in deiner Runde das Riesengeschütz der Oger neu konstruiert wurde/werden soll, so lasse die Helden auf dessen Relikte stoßen.

Allgemeine Informationen:
Praktisch auf der Mitte des Schlachtfeldes ragen die Reste eines gigantischen Katapults in den Himmel, dessen Proportionen jedes andere Geschütz übertreffen: Der Ogerlöffel. Wieder schlug er Breschen in die große Mauer, wieder wurde er vernichtet. Zwanzig Schritt mißt der Onager in der Länge. Schon von hier aus seht ihr die Munitionshaufen: Quaderschwere Brocken, die mit Hilfe von Flaschenzügen auf den Löffel gelegt wurden. Halden von Faust- bis kopfgroßen Steinen, die ganze Banner auslöschen können.

Spezielle Informationen:
Brandspuren oder Axthiebe sind an der Holzkonstruktion nicht zu erkennen, dafür scheint sie überall zerfressen und aufgelöst sein, als hätte man Vitriol darübergeschüttet.
Etwa ein Dutzend Leichen (in Gambeson oder Kettenhemd, mit Kurzschwertern und Bögen) und zwei tote Trolle um den Ogerlöffel zeigen ebenfalls Säurefraß. Sie gehören zum Bombarderegiment *Trollpforte*.
Sinnenschärfe-Probe: Von irgendwoher ist ein sabberndes Geräusch zu hören, verbunden mit leisem Quieken.

Meisterinformationen:
Der Nachbau des vor 18 Jahren in der Ogerschlacht eingesetzten Katapults diente zur Bombardierung der Mauer und Zerstreuung borbaradianischer Truppen. Die beiden Trolle gehörten (nach viel Überzeugungsarbeit) zur Bedienung des Mechanikums.
Einer der beiden Sordule (**SDL**), die mit der Vernichtung des Ogerlöffels beauftragt waren, hält sich noch hier auf und attackiert die Helden: Er fällt von einem höher gelegenen Balken herunter.

Die Werte des Sorduls: **MU** 15; **AT** 12; **PA** 8; **LE** 40; **RS** 2; **TP** Säure; **GS** 10; **AU** unendlich; **MR** 10
Die Säure löst alles auf, was nicht Stein oder Metall ist: Verlust von drei Punkten Rüstungsschutzes, Verrotten von Holzteilen einer Waffe oder 2W+2 SP an ungeschützten Stellen. Der Sordul kann nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt werden. Gebannt wird er mit einem PENTAGRAMMA+22.

Spätestens durch den Kampf besteht große Einsturzgefahr der Überreste. Zum Hinausretten ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe vonnöten, sonst erleidet man 2W20 SP.

Was vom Kriege übrigblieb

—ein seltsamer Glitsch von blau phosphoreszierender Farbe, der sich in Schlangenlinien mehrere hundert Schritt weit findet.
—eine verbogene Barons-Krone
—ein mächtiges Hühnerbein von 4 Schritt Länge und 300 Stein Gewicht, das offenbar von einer großen Sichelklinge abgetrennt wurde
—eine Mumie, noch über und über mit Totenschmuck behängt: Ringe, Ketten, ein Diadem. Alle Farbe ist aus den Edelsteinen gewichen.
—bunte mhanadistanische Kopftücher
—Ogerschelle mit Boronssymbolen, Karneol, Türkis und Bernstein, Verzierungen aus Ebenholz: geweihte Golgaritenwaffe
—entwurzelte Bäume und fortgewehte Sträucher (Arjunoor, WINDHOSE, ZORN DER LUFT)
—ein violettes Banner mit der zhayadischen Aroqa-Rune T-R-G-N-T
—das *Große Buch der Abschwörungen*, mit Brandspuren und mit Blutflecken verunziert, mit eingelegtem Zettel: "Informationen über den Contra-Contra-Zauber Protagionis? Custodianum? sammeln."
—ein Tiegel mit Waffenbalsam E.
—ein zerbrochener Zauberstab aus Blutulme
—niedergerissene Palisaden und blutige Pflöcke
—ein Baburiner Hut
—ein Wagen der Borbaradianer (Aufschrift mit Dämonenkrone: XerVIII) mit einer zweieinhalb Schritt langen Lederrüstung aus Hirschhäuten, dazu ein mächtiger, menschengroßer Streitkolben, dessen Eisenstück mit mehreren Stein Mindorium ummantelt ist: gedacht für den Riesen Milzenis, der dann doch nicht zur Schlacht erschien. (siehe **Von Meuchelmördern und Drachentötern** S. 42ff.)

—eine pailosartige Axt, scheinbar echsischen Ursprungs
—ein Glücksbringer: eine Fuchspfote, bespritzt mit Blut
—ein bornländisches Bärenfangeisen, auf Haffaxens Befehl vor der Schlacht im Boden vergraben (*Gefahreninstinkt*-Probe oder 2W+2 TP, Befreiung mit KK-Probe +10).
—eine Seilrolle für ein Geschütz
—weit verstreute Eisenschrapnelle und faustgroße Metallsplitter
—eine horasische Balestrina, unbrauchbar

Uthars Wink

Allgemeine Informationen:
Endlich habt ihr Aussicht auf Erfolg: Um euch herum seht ihr Tote in den glänzenden Wappen der Löwengarde, der Leibgarde des Königs. Zerbrochene Piken markieren den Platz ihres heroischen Kampfes. Sie standen weit östlich der Mauer offenbar im Zentrum des Geschehens. Wenige Dutzend Schritt nördlich klafft der bodenlose Riß. Viele haben einen Tod gefunden, der unaussprechlich ist.

Meisterinformationen:
Die Löwengarde zählte zu den Kerntruppen der Schlachtordnung. Hier kämpften unter anderem auch Emer, Siebenstreich, einige Löwinnenschwerter und die Sieben Gezeichneten.
Häufig sind Dämonenspuren: Schwefelgeruch, niederhöllische Kälte, abgeschlagene Hörner, Pentagramme, Waffen des Heshthot.
Dutzende Schritt östlich ragt der große Beschwörungshügel auf, der nun nur noch von grauem Staub bedeckt und von roséfarbenen Schwaden umwölkt ist, die die Sicht auf die Kuppe verwehren. Magiebegabte bekommen in dieser Umgebung heftige Kopfschmerzen und Tränenfluß. Wer noch näher herangeht, fällt für W20 Stunden in einen kosmischen Rausch, der ihn ziellos durch die Gegend torkeln läßt. (siehe auch **AB 76** S. 5) Sorgen Sie so dafür, daß die Gruppe den Hügel nicht betritt: Hier warten Mysterien, die ihren Einfluß erst ausdehnen.

Allgemeine Informationen:
Ihr hört ein metallisches Klirren hinter euch, dann ein gequältes Stöhnen. Eine Kämpferin der Garde, die einsam inmitten des Grauens hockt. Blonde Haare, staubbedeckt, hängen wirr in das Gesicht. Sie wendet den Blick zum Boden. In der Hand spielt sie versonnen mit einem Schweren Dolch.

Spezielle Informationen:
Sie besitzt schon etliche selbst zugefügte Schnittwunden an Armen und Händen. Rüstung und Kleidung sind nur noch in Fetzen.

Meisterinformationen:
Die Löwengardistin Arlinde sieht für sich nur noch einen Ausweg, die Bilder in ihrem Kopf loszuwerden. Den Rausch der Ewigkeit hat sie schon nicht mehr gesehen. Beim Sprechen stehen Wut, Ohnmacht und Selbstmitleid im steten Wechsel.

- "Was seid ihr denn für Aasvögel? Müßtet ihr nicht längst tot sein - oder geflohen über alle Berge und Meere, wenn ihr diese Schlacht gesehen habt?"
- "Der Reihe nach sind sie gefallen. Alle! Diese Dämonen! Was nützen schon eiserne Rüstungen, blanke Waffen?"
- "Arlinde heiß' ich. Aber was soll euch mein Name? Fühlt ihr euch jetzt besser? Kann euch mein Name irgend etwas bringen? Nein, denn er ist ebenso wertlos wie ihre Trägerin, die es nicht geschafft hat, die mordenden Horden aufzuhalten."
- "Der König? Der ist tot. Schon vor Beginn der Schlacht hat es ihn erwischt Es wurde verheimlicht. Seinen Leichnam haben sie weggebracht. Zur Golgaritenburg Messingen oder so."
- "Ihr, Zauberer! Wagt es ja nicht, näher zu kommen. Übles Gelichter und Bluttrinker seid ihr, nichts weiter. Ihr habt doch die Welt verflucht mit euren 'Künsten'."

Allgemeine Informationen:
"Wißt ihr was: Schlechter als diese Welt kann der Tod auch nicht sein - egal wohin er mich bringt. Die zwölfgöttlichen Paradiese? Es kann keine Götter geben, denn sie würden dies hier nicht geschehen lassen." Sie kichert kurz, dann wird ihr Blick hart: "Ich bin lieber die erste in den Niederhöllen, als die Zweite in Alveran!" Blitzend hat sie ihre Klinge mit beiden Händen erhoben und treibt sie bis zum Heft in den Hals. Hellrotes Blut sprudelt hervor, pulsiert über Brust und Arme. Langsam schließt sie die Augen und fällt mit einem Gurgeln vornüber.

Meisterinformationen:
Selbstmord ist in Aventurien weniger verpönt. Es ist die eigene Entscheidung. Nichtsdestotrotz ist er für eine Kämpferin, deren Kraft noch gebraucht wird, frevelhaft. Sollten die Helden den Suizid verhindern können, wird sie zu greinen beginnen und sich winselnd in ihr Schicksal fügen: "Nicht einmal der Tod ist einem vergönnt."
Die Helden wissen nun, daß ihre Suche hier sinnlos ist. König Brin wurde bereits am Tag der Waffenschmiede von Galottas Zantim überraschend in den Tod gerissen. Vorbereitung und Durchführung dieses schockierenden Attentats haben Galotta viele Ressourcen gekostet, die ihm in der Schlacht gefehlt haben. Bis auf das Reichsschwert Silpion konnten alle Insignien und der Leib des Herrschers gerettet werden.

Ein neuer Tag

"Ja, Matissa, auf jede Nacht folgt ein neuer hoffnungsvoller Morgen. Aber den vergangenen Tag wirst du nie wieder zurückholen können. Jede Nacht hinterläßt ihre Spuren."—Erklärung der Tsageweihten Laniare in Dragenfeld, 22 Hal

Allgemeine Informationen:
Als die Morgendämmerung den Osthimmel erglühen läßt, habt ihr das Schlachtfeld schon einige Meilen hinter euch gelassen. Ihr wißt, daß in diesem Krieg alle verloren haben: Triumphieren können zu beiden Seiten des Sternenwalls nur der blutstapfende Kor und der brüllende Karmoth.
In den Bäumen sprießt das Grün, Vögel begrüßen trällernd den neuen Tag, der Frühling hat begonnen. Ihr seid euch si-

cher: Durch diese Schlacht konnte eine Hälfte der Welt gerettet werden, doch die andere Hälfte ist verbrannt.

Meisterinformationen:
Schnell treffen die Helden auf eine Patrouille der Greifenfurter Grenzreiter, dann auf ein ganzes Heerlager darpatischer Landwehr und der Wehrheimer Garde, die die Neuankömmlinge scharf kontrollieren. Ihnen entgegen kommt ein Trupp von zwei Dutzend Borongeweihten, zwanzig Golgariten und an die 100 Totengräbern, die sich der Toten auf dem Schlachtfeld annehmen wollen. Die Helden wissen, sie sind dennoch zu Wenige.
Schließlich nimmt man eine nach Südwesten verlaufende Bergstraße, die zu Burg Mersingen in den Trollzacken führt. Der Klang des ständig geschlagenen Totengongs hallt den Helden entgegen. Rund um die Festung sind Zelte aufgestellt, allerlei Verwundete säumen den Weg, ebenso Leibgarden aller Provinzen und zahlreiche Adlige aus dem ganzen Reich und fernen Landen. Keiner weiß wirklich, was nun geschehen wird.

- "Der König ist tot. Es heißt, Königin Emer will selbst das Heft in die Hand nehmen und hat für die neue Lage bereits eine Reichsreform geplant."
- "Die Fürstin Irmegunde von Rabenmund ist ist auch gerade angekommen, greifen die Rabenmunds jetzt wieder zur Macht?"
- "Es gilt nun, weiter nach Tobrien hineinzumarschieren und die Dämonenknechte ins Perlenmeer zu jagen."
- "Der Bote des Lichts wurde von den Dämonen geholt. Der Bethanier ist besiegt? Daß ich nicht lache."

Die letzte Audienz

Meisterinformationen:
König Brin ist feierlich im kühlen Gewölbe der Burg aufgebahrt worden. In stiller Trauer erwiesen ihm Hunderte Frauen und Männer edlen Geblüts die letzte Ehre. Wenn die Helden von ihrem Auftrag berichten, wird ihnen nach einiger Wartezeit ebenfalls die letzte Audienz mit dem gefallenen König gewährt.

Allgemeine Informationen:
Es ist klamm und duster in der fackelbeschienenen Gruft, aber dennoch bekommt ihr ein Gefühl von Vertrautheit, als ihr auf die Steinplatte zutretet. Bedeckt vom Banner des Raulschen Reiches liegt Brin von Gareth, Kind einer unruhigen Zeit und Vater des Sieges über den Dämonenmeisters. Sein gesäubertes Gesicht und der gestutzte Bart können nicht ganz die Greueltaten der Tigerdämonen verschleiern. Er liegt nicht in Totenstarre da, sondern in der erfüllten Zufriedenheit Alverans. Fortan wird er das Symbol für die neue Ära sein: Das Zeichen, das alles möglich ist – wenn man bereit ist, selbst große Opfer zu bringen.

Spezielle Informationen:
Heraldik/Geschichtswissen+5: Der König ist hier schlicht und ohne jegliche Herrschaftszeichen aufgebahrt, was in dieser schweren Zeit symbolisieren soll, daß zwar der Träger der Krone gefallen ist, nicht jedoch die Krone selbst. Ein ehrerbietiger Brauch, der seit der Zeit der Klugen Kaiser nicht mehr begangen worden ist.
Staatskunst: Thronprätendentin ist Brins ältere Zwillingstochter Rohaja von Gareth, jetzt erst zwölf Jahre zählend. Bis sie 36 Hal die Kaiserkrone annimmt wird Königin Emer dem Reich als Regentin vorstehen.

Meisterinformationen:
Das Testament Brins von Gareth wurde bereits teilweise vor den versammelten Adligen auf Burg Mersingen verlesen. Doch der persönliche Teil ist derzeit nur Emer und den Reichserzämtern bekannt und wird – insbesondere die gravierende Fünfte Explikation – bis in die nächsten Jahrzehnte die Geschicke des Reiches beeinflussen.

Ende und Anfang

"König und Dämonenmeister sind gefallen, die Giganten wurden entrückt. Doch ihre Erben stehen auf beiden Seiten des Zwielichts bereit, gewappnet mit den Klingen, den Erfolgen und der Weltauffassung der Vorbilder. Sie werden bis zum Letzten kämpfen, um das Vermächtnis zu erfüllen."
—Durian von der Heydt, Schriftführer der Chronica Eternia zu Punin

Einen Tag später erfahren die Helden, daß Marschall Golambes von Gareth-Streitzig von seinem Siechtum gerettet werden konnte und sich auf dem Weg der Besserung befindet. (Wenn Sie möchten, können Sie aber auch einen Nebenplot einbauen, bei dem die Helden den Marschall mit einem Fundstück vom Schlachtfeld heilen können.)
Graf Danos vom Reichsforst zeigt sich erkenntlich und sorgt dafür, daß die Helden außerordentlich gut versorgt werden und sogar für erlittene materielle Verluste entschädigt werden. Er bietet ihnen an, den Sommer auf der gut erleuchteten Burg Luring zu verbringen ... doch vielleicht möchte ihre Gruppe viel lieber den Kampf aufnehmen gegen **Borbarads Erben**.

Abenteuerpunkte
Jeder Held bekommt grundsätzlich 100 AP. Für jede gerettete Person (Trommlerjunge, Graf Danos, Löwengardistin) werden noch einmal 70 AP auf die Gruppe aufgeteilt. Einfühlsames Rollenspiel, vor allem dargestellte Angst, werden mit bis zu 80 AP pro Held ausgezeichnet. Die Totenangst darf um einen Punkt gesenkt werden, dafür steigt entweder der Aberglaube um einen Punkt (1-4 auf W6) oder der Mut sinkt um den gleichen Betrag (5-6).

Der Gott Ohne Namen

Eine Quellensammlung über das, was unfaßbar ist von Michelle Schwefel

mit einem Beitrag von Ralf D. Renz

Von dem, der hinter dem Frieden lauert ...

Ruhig liegt das weite Land in der Mittagssonne. Bis zum Horizont erstrecken sich weite Felder, von schmalen, staubigen Wegen durchzogen. Korn- und Wiesenblumen bilden bunte Tupfer im satten Gelb der Ähren. Der mattblaue Himmel spannt sich sommersatt über die Felder, ein Praiosliebchen trällert sein fröhliches Lied. Träge zuckelt eine kleine Wagenkolonne durch die Hitze, der Kutscher auf dem vordersten Bock döst vor sich hin, geduldig ziehen die Ochsen über den gewohnten Pfad. Frieden liegt über dem Land, praiosgesegnet, schwer und süß wie die Sommerhitze.

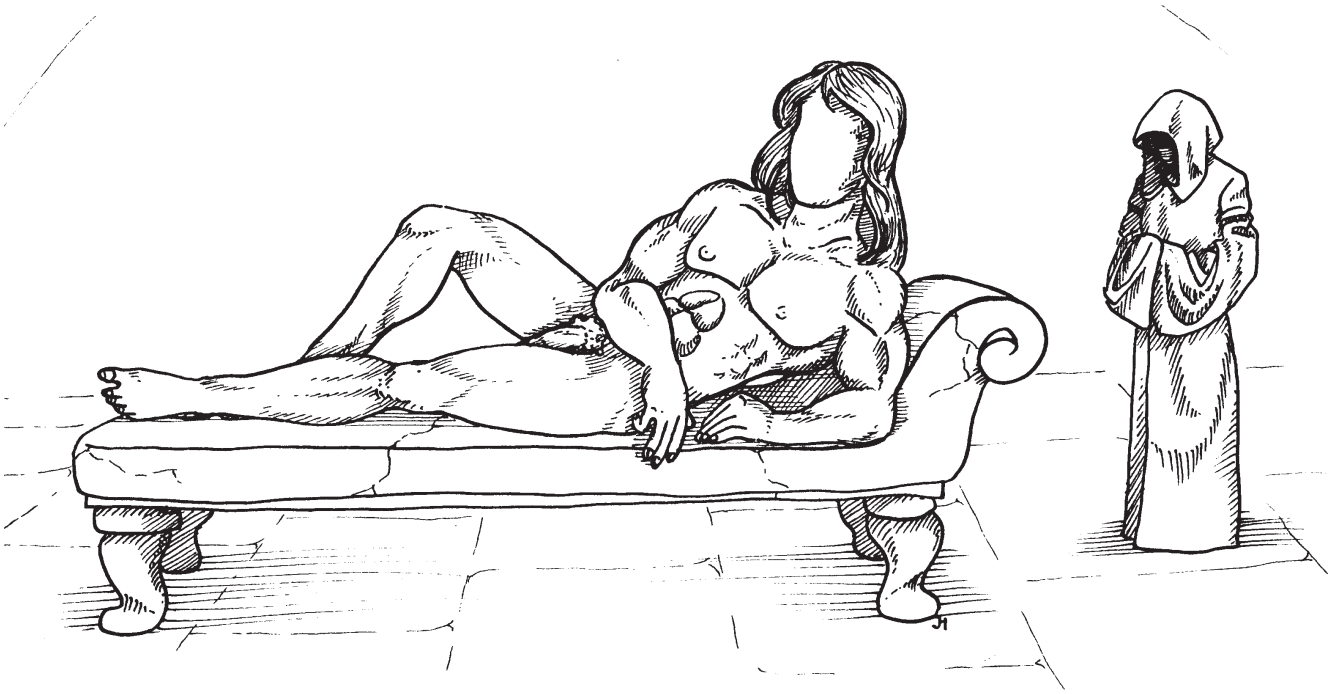
Doch jähem tritt wie aus dem Nichts eine rapide Veränderung ein: Wolkenwirbel wie von Gewittern quellen am Horizont auf, ein schneidender, giftiger Lufthauch kräuselt das Meer der Ähren. Die Wagenkolonne hat angehalten, die Zugtiere bäumen sich in plötzlichem Schrecken, ihr angstvolles Schnauben zerreißt die flirrende Luft. Und auch die Menschen spüren die drohende Gefahr, wirr vor Angst rennen sie durcheinander, schreien, werfen sich zu Boden, erheben flehentlich die Hände zum Gebet.

Tief in der Erde beginnt es zu rumoren, zunächst nur für die Pflanzen und Tiere bemerkbar. Vögel schrecken hoch und fliegen in panischer Angst davon, die Ähren neigen sich vor der rohen Macht, die über sie hinwegfegt, brechen unter dem unsichtbaren Sturm.

Dann birst die Krume unter ungezügelter brutaler Kraft, ächzend bricht ein Spalt auf, eine himmelstiefe Wunde in Sumus Leib. Blutroter Lichtschein quillt widernatürlich zäh aus der Tiefe, die Erde zittert ob der zerstörerischen Kräfte, die sich in unseliger Wut ihren Weg empor bahnen, in eine Sphäre, die nicht ihr Element ist und die sie doch immer wieder zu beherrschen trachten.

Mit einem Mal bricht unheilvolle Schwärze aus dem Spalt empor, legt sich ölig-zäh über das Land. Praios' Licht muß weichen, kein Sonnenstrahl vermag die Düsternis zu durchdringen, und mit der niederhöllischen Finsternis greift lähmende Angst nach den Herzen von Mensch und Tier. Die Schwärze umhüllt sie, drückt sie nieder, bis sie sich in unermeßlichen Qualen auf dem Boden wälzen, dem Boden, der keine Sicherheit mehr bietet, bäumt und zuckt er doch selbst, ächzend und voller Pein. Giftige Dämpfe ätzen die Lungen jener Verlorenen, die unter der Finsternis liegen, glutheiß ist die Luft, bis daß die Haut der Unglücklichen aufspringt. Schreckliche Marter peinigt die unseligen Opfer, verzweifelt bäumen sie sich gegen das Unvermeidliche. Vergebens. Ihre Stimmen suchen um Hilfe zu rufen, ein rettendes Gebet, doch die Finsternis verschlingt jeden Laut, noch ehe, daß er über die Lippen gedrungen ist. Zäh quillt die Schwärze in die Kehlen der Verlorenen, bis rasselnd die Lungen ihren Dienst aufgeben. Am ärgsten jedoch ist die Einsamkeit, das Gefühl unendlicher Verlassenheit. Kein Seelentrost, kein göttlicher Beistand. Und selbst Golgari vermag den schwarzen Schrecken nicht zu durchdringen, so daß die Seelen, diese unglücklichen Seelen, in jener Schwärze gefangen bleiben, bis sie schließlich in den tiefen Schlund hinabgezogen werden ...

(Fragment über eine Manifestation des namenlosen Gottes in der Nähe von Childachion, einer Stadt im Güldenland. Entstehungsdatum und Verfasser unbekannt, aus dem Besitz Phileasson Foggwulfs)



Vom Wesen und der Entstehung des Gottes ohne Namen

„... Während viele Legenden und Überlieferungen vom Entstehen und Wirken der Zwölfgötter künden, wissen wir von ihrem größten Widersacher, den man den Gott ohne Namen oder einfach den Namenlosen nennt, nur wenig. Oh, gewiß, in der Praiosschule wartet man mit Geschichten auf, die klipp und klar das schändliche Wesen des Namenlosen verdeutlichen und die Überlegenheit der Zwölfe über den Allbösen verkünden. Doch muß der Wahrheitsgehalt solcher, wie auch vermeintlich fundierterer Quellen bezweifelt werden. Man hüte sich davor, so einem an einer streng wissenschaftlichen Betrachtung der Dinge gelegen ist, sich durch angeblich echte Quellen täuschen zu lassen, mit denen die Kirchen, insbesondere die des Praios, aufzuwarten wissen:
Nicht wenigen Dienern der Zwölfe scheint es zu eigen zu sein, besser eine falsche Interpretation eines Sachverhaltes zu geben, als den Fragenden ohne Antwort zu lassen. Selbst manche Gläubige der Herrin der Weisheit halten es offenkundig für erträglicher, Lügen oder Halbwahrheiten in die Welt zu setzen, als zuzugeben, wie wenig sie tatsächlich wissen. Diese verräterisch eilfertig preisgegebenen „Weisheiten" sind nicht selten das schiere Produkt der Alpträume der Geweihten oder verfälschen das Fünkchen Wahrheit, um das sie sich ranken, zu einem Moloch reinster Phantasie. Der Wissensdurstige möge seine Sinne geschärft halten, um das wenige Wahre von der Spreu der Lüge zu trennen.
Wenn man auf der Suche nach der Wahrheit um den Unaussprechlichen Gott ist, bleibt einem wenig mehr als die raren fragmentarischen Texte aus der Zeit vor Bosparans Fall und die wüsten Geschichten von Seefahrern, die sich einige Zeit im Güldenland aufhielten, eingehend zu untersuchen, und darauf zu hoffen, daß die Herrin der Weisheit einen lenke. Unstrittig muß einem jeden Forscher sein, daß angesichts der unsicheren Quellenlage, man wohl immer im Zweifel bleiben wird, ob und inwieweit die hier angeführten Darstellungen der Wahrheit entsprechen."

Unter der zerbrechlichen Schale von Sumus Leib, hinter der hauchdünnen Barriere zwischen dieser Sphäre und der nächsten, lauert eine ungeahnte Kraft, eine fremde Macht, die sich in verzweifelter Wut gegen ihre Fesseln wirft. Fremdartig ist sie und wild zugleich und von solcher abscheulichen Verderbtheit, daß das Gras welkt und die Tiere verenden, wenn sie sich ihrer nur nähern. Nur die Sinne der Unsterblichen erahnen den kosmischen Zorn, der sich wie in einem Schlummer gefangen gegen das schwache Hindernis des Firmaments lehnt. Wehe, wenn er erwacht! Wehe den schwachen sterblichen Wesen!"
Aus dem Tractatus betreffend den Gott ohne Namen, von Magistra Islaina daSalva aus Perricum, geschrieben im Jahre 3 Reto

"Was aber ist „Gut" und was ist „Böse"? Nun, auf diese ebenso einfach scheinende wie schwierige Frage hat jede Weltanschauung ihre ganz eigene Antwort.
Für die Anhänger der Zwölfgötter liegt die Antwort leuchtend klar, gleich dem Antlitz ihres Götterfürsten auf der Hand: Alles das, was Praios, Efferd, Travia, Hesinde und die anderen tun, ist „gut"! Die Handlungen der Götter werden bestimmt von Reinheit, Wahrheit und nicht zuletzt von der Sorge um die Ihnen anvertrauten Lebewesen. Zwar mögen sich die verschiedenen göttlichen Kräfte manchmal entgegenstehen und von ihren Geweihten verlangen, Dinge zu tun, die einem anderen Kult schaden; es mögen auch Meinungsverschiedenheiten darüber bestehen, welcher Kult der wichtigste und „richtigste" ist - aber im Grundsatz herrscht Einigkeit darüber, daß das Streben der Zwölfe und die Götter an sich „gut" sind.
Und auch über das, was „böse" ist, ist man sich weitestgehend einig: Es ist die Sphäre der Dämonen und all dessen, was widernatürlich und nicht derisch ist, und als ihr Herrscher oder ihr finsterster Bewohner gilt eine unbekannte göttliche Kraft: der Gott ohne Namen, für den Menschen Inbegriff dessen, was destruktiv, chaotisch und schädlich ist. So unendlich boshaft ist diese Wesenheit, daß niemand es wagt, ihren Namen zu nennen, ja, so weit geht gar die Furcht vor der Macht des Unaussprechlichen, daß sein Name vergessen wurde über die Generationen, daß niemand mehr vermag, ihn zu rufen. Im Gott ohne Namen vereinen sich die Bosheit der Dämonen und die höchste Zerstörungskraft zügelloser Magie."
(Aus den Vorlesungen des Firdanyo von Kuslik, einem umstrittenen, der Ketzerei beschuldigten Lehrer, 324 n. BF, übertragen von Iltar von Gareth, Hochinquisitor der Heiligen Inquisition, Geheimbibliothek Seiner Hochgeboren Baron Nemrod)

„... Finstere Bücher und hinter vorgehaltener Hand erzählte Legenden berichten, daß die Kraft, die wir heute den Namenlosen nennen, aus dem ersten Blutstropfen entstanden sei, der aus Los' Wunden auf Sumus Körper tropfte. Dieser Tropfen war noch ganz mit der Wut des Kampfes und dem beiderseitigen Haß erfüllt und dieser Haß habe sich auf alle von Los durch Sumu erschaffenen Kreaturen (und so auch die anderen Zwölf) übertragen. Am Ärgsten aber wütet diese dunkle Kraft in jener erstgeschaffenen Wesenheit.
(Aus den „Chroniken von Ilaris", den wichtigsten Schriften einer ketzerischen Hesindesekte, die vor etwa 200 Jahren ihr Unwesen in der Gegend von Zorgan trieb)

„Sein Treiben allein ist aber Haß und Verderbtheit, und nimmermehr kann Gutes erwachsen aus dem, was er ersinnt. Kein Bund, der mit ihm geschlossen, kann das Gedeihliche hervorbringen, und wie sehr er auch seinen Anhängern schmeicheln mag und was er ihnen auch verspricht, es ist am Ende doch nur das Inferno, das seinen Taten folgen kann. Das und ewige Verdammnis für alle, die sich ihm zugewandt, in ihrer Eitelkeit und blinden Gier nach Macht."

„Sein Trachten aber ist es, sich eines Tages wider die Zwölfe, die ihn in Fesseln geschlagen und besiegt haben, zu erheben und sie mit seiner daimonischen Macht zu schlagen und hinfortzuschleudern, wie sie ihn einstens aus seinem Reich vertrieben haben. Dann aber beherrscht erneut die Dunkelheit die Welt und nichts und niemand kann uns mehr retten, wenn es dem Namenlosen und seinen Dienern eines Tages gelingen sollte, Praios Antlitz vom Himmel zu vertreiben und Phexens Sternenmantel zu verhüllen."

„Sein Wesen ist Wahnsinn, Chaos, Zerstörung. Er bringt Verderben und kennt auch nichts anderes. Er verschlingt alle, derer er

habhaft werden kann, seien sie aufrecht Gläubige oder Frevler in seinem Namen. Seine Verheißung ist nicht das Paradies, sondern ein schreckliches Martyrium, er verzehrt die Seelen, verschlingt die Leiber und da ist nichts, außer Äonen voller Qual, ohne Aussicht auf Rettung."
(alle drei Lehrschrift aus dem Hesindetempel zu Kuslik)

„Dareinstens, als die Zwölfe die ketzerischen und frevlerischen Menschen im Westen ob ihrer Untaten, ihrer Zügellosigkeit und ihrer Sünden mit schweren Strafen belegten, da weigerten sich diese, ihre gerechte Buße zu üben, sondern sie wandten sich ab von denen, die doch ihre Hüter waren, und verleugneten sie. Wie ein trotziges Kind die Hand gegen die strafende Mutter erhebt, die doch auch nur das Beste will für ihren Schützling, stießen sie die Altäre der Zwölfe um und machten sich vier Götzenbilder nach ihrem Geschmack: Zügellosigkeit, Gier, List und Haß.
Sie schufen ihnen güldene Abbilder und huldigten diesen falschen Idolen mit solcher Inbrunst, daß diese falschen Götter sich ob der ihnen zuströmenden Kraft manifestieren konnten. Das Wesen der Götzen aber begründete sich auf dem falschen Wesen ihrer Jünger, nicht das Gute, sondern das Böse im Menschen hatte sie erschaffen. Und deshalb war es Böses, das aus dem Wirken der Götzen erwuchs.
Wohl jubelten die Menschen ihren Abgöttern zu, denn zunächst wandte sich deren Boshaftigkeit gegen jene, die nicht dem Irrglauben folgten. Doch als kein Volk auf dem Westeiland mehr dem wahren Glauben folgte, da wandte sich die Grausamkeit der Vier gegen die eigenen Anhänger, bis auch diese niedergeworfen waren. Als dies getan war und viele, viele in ihrem Blute lagen, zerschmettert von der unendlichen Gewalt der falschen Götter, da langweilten sich die vier. Da erinnerten sie sich jener, die vor ihnen da gewesen waren, und sie beschlossen diese herauszufordern. Doch vermochten sie die Unsterblichen nicht zu bezwingen, denn es herrschte Uneinigkeit unter ihnen, so daß sie gegen den Bund der Zwölf nicht anzukommen vermochten.
Da kam der List eine Idee. Nie würde sie ihre Brüder und Schwestern zu einem Bund bewegen können, auch vermochte sie sie nicht unter ihre Herrschaft zu zwingen, denn allein schon der Haß war dreimal stärker als sie. So erinnerte sie sich dessen man sie rühmte. Es gelang ihr, ihre Geschwister durch schlaue Rede gegeneinander aufzubringen, so daß der Haß die Zügellosigkeit erschlug. Die Gier, die erkannte, daß der siegreiche Bruder die Kraft der Zügellosigkeit gewann, warf sich auf ihn und griff ihn mit solcher Leidenschaft und Wut an, daß der Haß strauchelte. Eng ineinander verkrallt, merkten die beiden nicht, wie die List sie mit einem Bann belegte und in ein magisches Netz schlug, aus dem es kein Entrinnen gab. Die List erschlug den Haß und die Gier und labte sich an ihrer Kraft. Doch war die unfaßbare Grausamkeit, die sich ergab, nun da all das Böse der vier Geschwister in einem Astralleib vereint war, mehr als die List tragen konnte. Wahnsinn gesellte sich zu dem Üblen, was da vorher schon war. Und ES vergaß, daß ES List, Haß, Zügellosigkeit und Gier gewesen war und wurde zu einem, dem Allbösen. Und Wahnsinn ist es, der das Allböse beherrscht. Nun aber, da sich die unheilvollen Kräfte der vier Geschwister vereint hatten, erhob sich das monströse, irrsinnige Götzenwesen, sich wider die Zwölfe zu stellen ...
(Aus den Vorlesungen des Firdanyo von Kuslik, einem umstrittenen, der Ketzerei beschuldigten Lehrer, 324 n. BF, übertragen von Iltar von Gareth, Hochinquisitor der Heiligen Inquisition, Geheimbibliothek Seiner Hochwohlgeboren Graf Nemrod)

„Der Namenlose ist einer von drei Götzen, die einst im Fernen Westen verehrt wurden. Er erschlug seine Mitbrüder, um die Macht über ihre Verehrer an sich zu reißen. Seine Geweihten brachten in seinem Namen Angst und Schrecken über die Menschen, bis die Zwölfe ihn im Krieg der Götter schlugen und ihn aus dieser Sphäre verbannten. Die Zwölf tilgten seinen Namen, auf daß er nie wieder in diese Welt beschworen werden kann."
(Anonymus, Bibliothek des Hesindetempels zu Kuslik, übertragen von Eledana von Ilmenstein, 789 n.BF)

„Der Namenlose ist nichts als das Böse an sich, der Verderber, der Versucher, der die reinen Seelen der Menschen an sich zu reißen sucht, sich und seine daimonische Brut davon zu nähren. Voller Verschlagenheit und List ist sein Wesen, er haßt wenig mehr als den offenen, ehrlichen Kampf, seine Waffen sind nicht Schwert noch Lanze, sondern Heimtücke, Verstohlenheit, Gift und Verrat.
Die aber, die an Geist und Glauben schwach sind, versucht er mit Versprechungen von Macht und Reichtum. Wehe aber jenen, die ihm folgen, denn sie geben ihre Seele um eitlen Tand und leere Worte."
(Aus „Almanach der Zwölfgöttlichen Unterweisung")

„Als aber die Götter den Allbösen niederwarfen, da nahmen sie ihm nicht allein sein Namen, sondern auch sein Gesicht. Denn es war vor allem seine süße, gifttriefende Zunge, die den Menschen Versprechungen machte, und sein liebreizendes, verlogenes Antlitz, mit de, er die Menschen auf seine Seite zu ziehen vermochte."
(Anonymus, wahrscheinlich aus dem Jahr 17 n BF, Stadt des Lichtes zu Gareth)

„Und es waren drei Götzen, die einst im Fernen Westen verehrt wurden, Götzen voller Grausamkeit und blinder Wut, von abscheulichem Wesen und übler Niedertracht, einer jeden Kreatur feindselig gesonnen und voller Boshaftigkeit. Diese drei streiften über das Land, peinigten Mensch und Tier in ihrer Bösartigkeit, blendeten sie mit falschen Wundern und versprachen ihnen unheilige Macht, wenn sie nur zu ihnen beten wollten. In ihrer Not, den Martern durch die drei falschen Götter zu entgehen, fielen die Menschen vor ihnen auf die Knie, in der Hoffnung, der eine möge sie vor seinen göttlichen Geschwistern behüten, wenn sie ihm nur willfährig zu Diensten waren. Doch die Götzen verlachten ihre Diener und trieben ihr böses Spiel um so ärger. Einen unter den Dreien jedoch überkamen nach Äonen Zweifel, hatte er sich doch in einer Sterbliche verliebt, und die Pein, die sie erdulden mußte, dauerte ihn sehr. Und als einer seiner Brüder Hand an seine Erwählte legen wollte, da schlug er ihn mit göttlicher Kraft nieder, daß der Angreifer winselnd von dannen ziehen mußte. Als dies aber die Menschen sahen, da wandten sie sich dem Gott zu, in der Hoffnung, sie könnten gleich dem Mädchen seine Güte wecken. Und ihre Herzen schwangen ihm entgegen und der Gott verspürte, wie ihn große Macht durchströmte, aus der bangenden Hingabe der

Menschen. Und er gewann an Kraft und wuchs über seine Brüder. Er fand Gefallen am Treiben der Menschen und an ihrer Liebe und schützte sie fürderhin vor den Heimsuchungen seiner Geschwister. Die aber neideten ihm seine Macht und schmiedeten einen finsteren Plan, ihren Bruder ins Verderben zu stürzen. Es gelang ihnen, ihn in eine Falle zu locken und ihn mit vereinter Kraft zu erschlagen.
Als aber das letzte Blut des sterbenden Gottes verflossen war, da erhoben sich Zweifel in der Brust des einen, der der verderbteste unter ihnen gewesen war, sein Bruder könnte es seinem toten Mitbruder gleichtun und große Macht über die Gläubigen an sich reißen, denn er wußte wohl, daß die Menschen ihn am meisten haßten. Und er wartete einen günstigen Moment ab und erschlug seinen arglosen Bruder, daß dieser reglos über die Leiche des von ihnen Getöteten sank. Und nunmehr war der dunkelste unter ihnen allein, und niemand konnte an seiner Allmacht rütteln. Und fürderhin herrschte er über seine Sphäre, mit irrwitzigem Schrecken, blindem Haß und lodernden Zorn und nur die Verderbtesten unter dem Menschengeschlecht vermochten sein kaltes Herz zu rühren und ihnen gab er große Macht, daß sie sein Verderben unter die Menschheit trugen.
Als aber die Zwölfe das Wehklagen der Sterblichen vernahmen, da wandten sie sich in ihrem Zorne geeint gegen den bösen Götzen und warfen ihn nieder mit ihrer göttlichen Macht, schlugen ihn in Fesseln und verbannten ihn an den Rand der Zeit, in die Sphäre der Dämonen, und diese Epoche ist unter dem Namen „Krieg der Götter" bekannt. Die Zwölfe aber tilgten seinen Namen, auf daß er nie mehr in diese Welt zurück beschworen werden kann."
(Frühbosparanische Quelle, Autor unbekannt, Hesindetempel zu Kuslik)

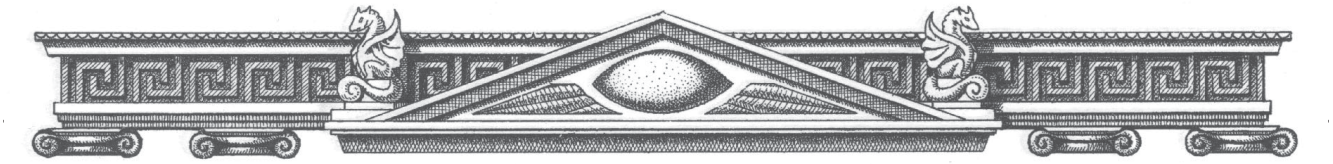
„... daß aber der All-Eine, der Zwiegesichtige, der dunkle Vater, als er sich dem Ansturm der jungen Götzen beugen mußte, verraten von seinen eigenen Kindern, aus Wut über seine Niederlage seinen Namen verschlang, auf daß weder die Zwölfgötzen länger Macht über ihn gewinnen konnten, noch daß jene, die ihn so sträflich verrieten, ihn je wieder um Beistand anzurufen vermochten. Und er tilgte zugleich sein Antlitz, daß die Frevler ihn nicht länger erkennen konnten und verhüllte seine Züge. Und nur einigen wenigen Getreuen offenbarte er sich daraufhin in all seiner Macht, und er forderte von ihnen Opfer ihrer Treue, die sie bereitwillig gaben, denn seine Macht ist allgewaltig und allumfassend, und er ist Liebe und Haß, Milde und Rache, Licht und Schatten."
(Fragment, aus den Chroniken des Brajantempels zu Balan-Kantara, Bibliothek des Sephirim Isyahadan Laescadir, nunmehr im Besitz des Praiostempels zu Warunk)

„Es steht geschrieben daß an jenem Tage, da der Stein, in den wir unseren Glauben an IHN gemeißelt haben, das Gold, das wir zu SEINEM Abbild geformt haben, uns SEIN Antlitz offenbart, SEINE Zeit herangebrochen ist!"
(Aus dem Credo des Dunklen Zirkels, Bibliothek des Sephirim Isyahadan Laescadir, nunmehr im Besitz des Praiostempels zu Warunk)

(...) Wehe aber, wenn eines Tages das geschieht, was in den dunkelsten Offenbarungen der Ilmanthea geschrieben steht, wenn nämlich das Antlitz des Verderbten offenbar wird. Dann ist der verfluchte, der verhaßte Tag nicht fern, wo seine Jünger seinen Namen voller Hohn und Haß ausrufen werden, 13 mal, und der Klang seines schrecklichen Namens wird die Wurzeln dieser Sphäre erbeben lassen, und er wird dringen bis in die nächsten Sphären, ja bis an die Mauern von Alveran. Und er wird selbst vor diesem göttlichen Monument nicht haltmachen. Dann aber ist der Tag für den großen, den letzten Kampf gekommen, an dem die Götter geeint ins Feld ziehen, gegen den Einen, ihren allbösen Widersacher. Und danach gibt es nur eines, den Sieg oder aber das Ende der Welt (...)
(Lehrschrift aus dem Hesindetempel zu Kuslik)

„... Ihr seht, es ist ein schwieriges Unterfangen, die Wahrheit über den Gott Ohne Namen herauszufinden. Wir bevorzugen jedoch die Version, wie man sie allüberall an den Praiosschulen lehrt, denn sie allein erklärt die unumstrittene Macht dieses Gottes, die sogar an die gesammelte Macht der Zwölf heranreichen soll."
(Schriften der Praiowynne Al'Yeshar, Hochgeweihte des Götterfürsten im Jahre 2 Hal)

Als die zwölf Götter zum Leben erwachten, begannen sie, das Reich zu erforschen, über das sie herrschen sollten. Sie bewanderten das feste Land Deres, erkundeten die zweite Sphäre und stießen dort auf die Elementarherren. Ingerimm machte sich Feuer und Erz untertan, Firun das Eis, Peraine den Humus und Efferd Wind und Wasser. Nur über den Elementarherren der Kraft vermochte keiner der Zwölfe zu triumphieren. Er widerstand den Zwölfen und wies sie stolz zurück. Dies erzürnte die Götter sehr und Praios schwor der Kraft Rache. Mit seinen Alveraniaren belagerte er die Feste des Elementarherren. Ihn störte besonders, daß andere Götter die Elemente bezwungen hatten und er leer ausgegangen war.
Hesinde indes hatte eine mutige Tochter namens Mada, die das Wissen ihrer Mutter und die Schläue ihres Onkels Phex in sich vereinte. Eines Nachts schlich sie sich in die Feste und zerstörte den Kristall der Kraft, den Fokus der Macht des Elementarherren. Die schützenden Bannzauber fielen und die Alveraniare stürmten in die Feste. Bald stand Praios über dem besiegten Elementarherren. Doch sein Sieg war getrübt. Ohne den Kristall konnte er über die Kraft nicht herrschen. Mada aber hatte die Kenntnisse der Kraft schon ihren sterblichen Freunden gebracht. Darob war Praios sehr erzürnt und befahl Phex, die ungehorsame Mada an ein einsames Licht am nächtlichen Himmel zu binden.
Den Elementarherren der Kraft erwartete hingegen ein viel schrecklicheres Schicksal. Die Zwölfe raubten ihm seinen Namen, zerstörten und zerstreuten ihn in alle Winde. Denn sie fürchteten die Rache des mächtigsten Elementarherren. Namenlos wurde der er verstoßen und namenlos blieb er. Als der Namenlose gewann er einen neuen Namen, schuf sich unter den Sterblichen eine Schar von Anhängern und verband sich mit den Dämonen, um gegen die Zwölfe zu kämpfen. So endete das Goldene Zeitalter und ein finsteres begann. Es heißt, daß der Name des Elementarherren nicht ganz verloren ist. Mada, die als einziges göttliches Kind einen Blick in den Kristall der Kraft hatte werfen können, soll ihn auf eine Tafel geschrieben und diese zerbrochen haben, die Brüchstücke aber hat sie an sicheren Orten



versteckt. Doch ist das Wissen darum geheim. Niemand soll davon wissen und niemand weiß, wo Mada den Namen verborgen hat.
(Aus einer geodischen Überlieferung, jüngst in der Bibliothek des Konzils der Elemente gefunden)

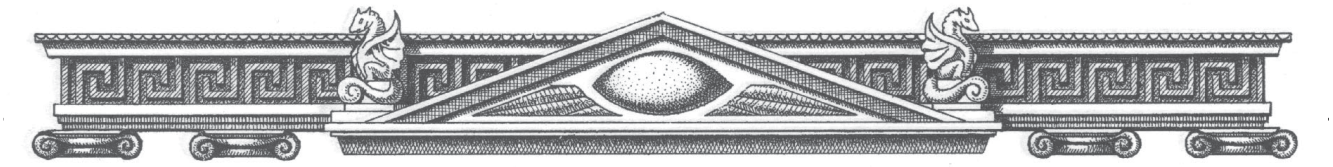
„Es gibt solche, vornehmlich unter den unbelehrbarsten und fanatischsten Anhängern des zwölfgöttlichen Irrglaubens, die behaupten, hinter der Maske des jungen Gottes Rastullah verberge sich in Wahrheit derjenige, den sie den Namenlosen nennen. Sie gehen so weit, gar den Überfall der Truppen Al'Anfas als göttergerechten Schwertzug zu bezeichnen. Andere behaupten, die Götter der Mohas, Nivesen und anderer Völker, die nicht von den Kantarern abstammen, seien seine Diener, und es gelte sie mit Feuer und Schwert zu bekämpfen. Wir lernen daraus nur eines, daß ihnen nämlich alles, das anders ist als sie, zutiefst suspekt ist. Wie überraschend und erschreckend zugleich muß es für einen überzeugten Anhänger der Zwölfe klingen, daß manche Kulturen ebensowenig von der heilvollen Macht der Zwölfe wissen, wie von einem allbösen Verderber, geschweige denn in der Gestalt des Namenlosen, und sie existieren doch, ohne dem Bösen anheim gefallen zu sein."
(Aus einer Vorlesung des Philosophen Daitano Agilian an der Universitas von Al'Anfa, vor kurzem als Ketzer im Mittelreich verhaftet und zum Feuertode verurteilt)

„Es gibt unbestreitbare Evidenzien, daß der Namenlose in Wirklichkeit nichts anderes ist als der, den man den Dämonensultan oder auch Fürsten der Finsternis nennt. Wie sonst wäre seine enge Verquickung mit dem Reich dieser Unkreaturen, dieser schauderhaften Entitäten zu erklären? Wie seine große Macht über sie, daß er über sie gebieten kann, wie der Schäfer über seinen Hund?"
(Tarkon Illumin von Vallusa, Bannstrahlritter, der sein Leben der Erforschung und Bekämpfung des dunklen Kultes gewidmet hat, in einem Vortrag an seine Knappen)

„So machte der, dessen Namen sie vor uns verbargen, alles auf dem großen continent und er schuf allerlei Gepflanz und Getier, füllte die Ströme mit Wasser und türmte mit Stein die Berge. Denn die Welt ward aufgeteilt in den continent und ein großes Eiland, welches da lag, wo das Meer die Sonne verschlucket. Und die ersten Geschöpfe blickten zu ihm auf, denn er hatte alles gut gemacht, und er herrschte voller Lust über sie. Andere Geister aber, die jünger waren als er und von demselben Stoffe, die im Himmel sich versammelten, blickten voll Neid auf die blühenden Lande des continents und bald begab es sich, daß sie auch dort umherstreiften und die Geschöpfe ermahnten, sie anzubeten. Damit aber zerbrachen Harmonie und Ordnung und es ward aufgehoben die Teilung der Welt, und mit ihr die Harmonie und der Friede. Denn wisse, die göttlichen Geschwister, selbst noch Kinder, äugten voller Neid und Mißgunst zum anderen und fürchteten um ihre Pfründe. Und bald brach offener Hader aus unter den Göttern, er, dessen Namen man auf dem Eilande nicht nennen darf, der Beherrscher der Meere, und andere auf der einen, der Gott des Lichtes als der Zweitälteste und seine Getreuen auf der anderen Seite. Der Kampf war schwer und lange unentschieden, doch eines Tages verführte einer aus der Gruppe des Lichtgottes mit List und Diebstahl die Mitstreiter des älteren Gottes, und sie erhoben sich wider ihn. Auch die Geschöpfe der Flure und Wälder verrieten nun ihren Herrn. Da packte den Mächtigen ein großer Zorn, der sich um sein Gemüt legte wie eine schwarze Wolke und er verfluchte die Welt. Er erschuf sich eigene Geschöpfe voller Arglist und Macht, die wir als die Shaana`Tain, die Archidaimonen kennen und noch etliche mehr. Mit ihnen zog er in die Schlacht, aber es waren zu viele wider ihn. Da die jungen Götter ihn nicht töten konnten, vertrieben sie ihn nach schrecklichem Kampfe voll Blitz und Donnerwerk von dem Eiland und von der Welt. Fürderhin verboten sie den Geschöpfen seinen Namen zu nennen, denn sie wollten alles Denken an ihn auslöschen und selber regieren die Berge und Ströme. Auf dem continent aber blieb die Erinnerung an ihn wach und dort verehrt man ihn weiter als „Ruchhoi ai Barnak", was nicht sein Name ist aber bedeutet: „Der mit den zwei Gesichtern". Denn immer noch weiß man von der großen Güte des Gottes und deshalb tragen alle seine Statuen ein lächelndes Gesicht. Aber ein schrecklich verzerrtes Antlitz bedecket die Rückseite seiner Bilder; damit erinnert man an seine Wut über den Verrat, welche bis in den Irrsinn reicht und ihn die grausamen Shaana `Tain erschaffen ließ, welche sich vermehrten wie Krankheiten in den Gassen der Städte. Und der getrübte Sinn des Gottes schwankt zwischen diesen beiden Gesichtern, so furchtbar im Zorn, so milde in seiner Güte. Sein Streben aber gilt, den Verrat nicht vergessend, der Rache an seinen hinterlistigen Geschwistern, ihrer Schwächung und ihrem Untergang."
(Aus den Rollen der Thele A'Saar, Schriftrolle alt-güldenländischen Ursprungs, Übersetzer unbekannt, Bibliothek des Sephirim Isyahadan Laescadir, zunächst Praiostempel zu Warunk, vor einigen Monden jedoch von Unbekannten gestohlen)

Von den Namenlosen Tagen

„360 Tage zählt das Jahr des Göttergefälligen, ein jeder Mond hat 30 Tage und Nächte, den Zwölfen zum Wohlgefallen, Sinnbild immerwährender Harmonie zwischen den göttliche Geschwistern. Doch der Verderbte, das Allböse, der Verruchte war es, der kraft seines Willens einen weiteren Mond in Satinavs Gefüge zu zwängen trachtete, ihm zum Gefallen, den Menschen aber zum Verderben.
Das aber bemerkten die Zwölfe, und sie stemmten sich mit all ihrer Macht gegen das böse Treiben ihres dunklen Widersachers. Doch vermochte der Dunkle sie für einen Augenblick zu schwächen und in diesem Moment erschuf er 5 Tage und verankerte sie im Gefüge der Welten, und seitdem kennen wir die widernatürlichen Namenlosen Tage, die den Göttern verboten und an denen sie schwach sind, und an denen sich der Allböse erhebt, seine Macht mit der der Zwölfe zu messen. Und kein Zwölfgöttergefälliger darf diese Tage zu keinem anderen nutzen denn dem Gebet, will er nicht sein eigenes Seelenheil aufs Spiel setzen, denn groß ist die Macht des Namenlosen in dieser Zeit, und allein der aufrechte Glaube vermag den Menschen vor dem Verderben zu retten."
(Almanach der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Ausgabe für die Unterweisung von Praiosnovizen)



„So war es denn, daß durch die Hinterlist und Verschlagenheit des verfluchten Gottes ein Riß entstand im wohlgefügten Lauf der Zeit und dort, wo eigentlich das neue Jahr beginnen sollte, ein Spalt aufklaffte, so tief und unergründlich, daß kein menschliches Auge den Grund zu sehen vermochte. Die guten Götter aber ahnten nichts von diesem Unheil, hatte der Verderbte doch ein Trugbild gewoben, sie zu täuschen. Und Angst und Schrekken herrschten auf Sumus Leib, und die Menschen zitterten und fürchteten sich, daß nimmermehr ein Neujahr sollt beginnen und daß der dunkle Spalt sie sollt verschlingen, auf daß sie gefangen sind im Bann des verfluchten Gottes. Düster wars, kein Licht erhellte den Himmel und Dämonenhorden zogen lachend über das Land. Da erhob sich ein Flehen und Klagen gen Himmel: Schwach war die Stimme des Einzelnen, doch zusammen waren sie von solcher Kraft, daß sie konnten erreichen die Sphäre der Göttlichen dort droben.
Da fiel das Blendwerk des Namenlosen in sich zusammen, die Zwölfe sahen nun wie es stand. Schon eilten sie herbei in goldenem Gepränge und Rondras Donnern klang über das Land. Des Praios Zorn war ihm Schild und Klinge, Efferd, Ingerimm und Hesinde folgten gleich auf. Auch Boron sah man, Tsa, Peraine und Travia, Firun, Phex und Rahja eilten hinzu. Den Frevel des Namenlosen galt‘s zu sühnen, groß war ihr Zorn und groß war ihre Macht. Eine Ewigkeit wollt dauern wohl das Ringen. Fünf Tage warteten die Menschen in ihrer Angst. Blitze leuchteten und Donnerschlag folgte darauf. Fremdartiges Licht erhellte den dunklen Himmel und ein Brausen gab‘s, wie man‘s nie zuvor gehört. Die Menschen aber ließen nicht nach zu beten, den Schutz der Zwölfe zu erflehen. Und plötzlich war ein Leuchten dort gen Rahja, ein winz‘ger Lichtstrahl brach von dort hervor, wurde stärker, breitete sich über das Land. Bald erglühte der Horizont im goldenen Licht des neuen Tages. Ein Jubel erhob sich alsbald unter den Menschen, die Freudentränen rannen ihnen über die Gesichter, sie jubelten und priesen ihre Götter, die nicht vergessen hatten ihre treuen Seelen.
Der Dunkle aber mußte nun entfliehen, in Schlaf zwangen ihn die göttlichen Geschwister. Doch blieb der Sieg der Götter nicht ohne Tränen, denn eines war gefügt für alle Zeit: Fünf Tage sollte es fürderhin geben, dem namenlosen Gott geweiht. In dieser Spanne erhebt er sich aus seinem Schlaf, Unheil zu bringen über Stadt und Land. Frei streifen dann die wilden Kreaturen und Angst und Schrecken suchen uns heim. Das ist die Zeit, in der die Götter sich dann neuerlich messen, auf daß erneut entschieden werde, wer herrschen soll auf Sumus schönem Leib. Eine ewige Schlacht ist dies, drum laßt uns beten, daß immerfort der Triumph den Zwölfen gehört.
Viel Macht gehört dem Dunklen in diesen Zeiten, sein Zorn gesammelt übers Jahr, er gibt ihm Kraft. Kein Mensch alleine kann ihm widerstehen, der Götter Hilfe bedarf es, will er bestehen. Drum hüte dich nun, da die Zeit gekommen ist, der Namenlose ist auf Seelenfang. Nur eines, Mensch, so höre, kann dich retten: Bleib auf dem Pfad der Zwölfe immerdar.“
(aus einer Lehrschrift des Praiostempels zu Greifenfurt, überliefert aus alten Quellen)

„Als aber die grausamen zwölf Geschwister den EINEN packten und in Fesseln zu schlagen trachteten, da klammerte dieser sich mit letzter Kraft an Satinavs Hörner, der Verbannung in den Sphärenriß zu entgehen. Und der Daimon warf erschrokken sein mächtiges Haupt auf und für einen Augenblick geriet ihm der Faden der Zeit durcheinander. ER aber in seiner Verzweiflung packte den Faden und zerriß ihn voller Zorn. Die beiden losen Enden der Zeit aber waren nunmehr nur durch SEINE Hände verbunden. Und Satinav, der sah, daß es in SEINER Hand lag, den Lauf der Welt zu unterbrechen, er handelte klug und formte aus einem Teil von IHM einen neuen Faden, die Enden miteinander zu verschmelzen. So aber wurde ER Teil der Zeit und IHM gehört ein Stück davon. Und einmal in jedem Zwölfmond kommt SEINE Zeit, erfüllt von SEINER Kraft.“
(Aus den Chroniken von Ilaris)

Von den Verbündeten und Dienern des Namenlosen Gottes

„Neben all den Menschen, die IHM folgen und die SEINE Armee darstellen, sind es vor allem jene, denen ER das Leben schenkte, die IHM freudig zur Seite stehen, SEINE Lehren zu verbreiten und die Welt für SEIN neuerliches Kommen zu bereiten. In ihrem Zorn über alles Unrecht, das man IHM angetan hat, sind sie fürchterlich in ihrem Rasen, sie zerschmettern einen jeden, der sich IHM entgegenstellt. Sie bereiten den Akker für eine neue Weltordnung. Gelobet sei der Tag, an dem es gelingt, die Barriere zwischen ihrer Sphäre und dieser endgültig zu durchdringen. Gelobet sei dieser Tag, da sie frei und ungezügelt unter uns wandeln werden, und die, die treu zu ihm stehen, von denen zu scheiden wissen, die ihn hassen. Dann aber ist der Tag SEINES Kommens nah!“
(Aus dem Credo der dunklen Gemeinschaft, Bibliothek des Sephirim Isyahadin Laescadir, gestohlen von einem Söldling, als die Burg geschleift wurde)

„Eine Armee von Dämonen ist’s, die ihm, dem Dämonensultan, voranprescht, wenn er eines Tages sein Schwert erheben wird, diese Welt ins endgültige Verderben zu stoßen“
(Aus den Schriften einer Weltuntergangssekte)

„Kein derisch Tier noch anderes Wesen aber vermöchte das verderbte Wesen des Namenlosen wiederzugeben, noch hat man einen Namen, ihn zu benennen, ein Sigil oder sonstwedes Symbol. Wohl aber kennt man von den Schriften der dunklen Magi das Zeichen, das sie ihm, dem Allbösen, zuordnen.
Seine Farben aber sind das Schwarz und das Purpur, welches die Farben der daimonischen Sphären sind und jedem zwölfgöttergefälligen verboten. Und nimmer soll ein aufrechter Gläubiger in Schwarz und Purpur sich kleiden, und tut er es doch, so muß man sich sicher sein, daß er dem Götzen ohne Namen dient.“
(Schriften der Praiowynne Al’Yeshar, Hochgeweihte des Götterfürsten im Jahre 2 Hal)

„Einem jeden Tag des Götterlaufes aber sei ein Daimon zum Patrone bestellt, die Bemühungen der wahrhaft Gläubigen unter ihren Schutz zu stellen und sie nach Kräften zu unterstützen.
Die mächtigsten unter ihnen aber regieren die Tage des Herrn und ihre Namen lauten Isyaharin, Aphestadil, Rahastes, Madaraestra und Shihayazad“
(altbosparanische Quelle, Bibliothek des Sephirim Isyahadan

„Eine ist unter ihnen, die man Pardona nennt, die nicht wahrhaftig ist von dieser Welt. Ihr Leib ist nicht aus sterblichem Fleische gemacht und sie gebietet über unheilige Macht, verbarg sich eine andere Gestalt zu geben und über den Willen der Menschen und anderer Wesen zu gebieten. Oft zeigt sie sich voller Liebreiz, betörend und sinnestoll, und vermag so die Herzen der Menschen zu rühren und sich gefügig zu machen. Selbst vor Dienern des Güldenen hegt sie keine Achtung und stürzt sie ebenso ins Verderben, als wären sie ungläubighe Ketzer. Doch einem jeden, der sich mit diesem Weibe einläßt, sei es aus freien Stücken oder ob ihrer finsteren Hexenkunst, fällt dem Verderben anheim, denn Verderben ist es, daß die Dämonenbuhle sät."
(Anonymus, Swafnirtempel zu Olport)

Man sagt, viele Hexen gehörten zu seinen Buhlen, denn er schenkt ihnen Macht und die Kraft, ihre Nächsten zu verderben und sich selbst Vorteile zu verschaffen. Das aber geschieht, indem er sich die Gestalt eines dunklen, geflügelten Mannes gibt und ihnen auf verderbteste Art und Weise beiwohnt. Und es geschieht gar, daß er eine von ihnen mit seinem unheiligen Samen befleckte, auf daß die Brut, die dieser Sünde entspringt, zu einem seiner verschworenen Diener werde. Zwar heißt es, daß es solche unter den Hexen gibt, die diese Mesalliance verabscheuen und die dem Verderbten nicht verfallen sind. Doch gibt es verläßliche Kunde, die davon zu berichten weiß, daß nicht einer ihrer geheimen Zirkel frei wäre von seinen Einflüsterungen. Und so gilt es dem Hexenunwesen mit der gleichen Unerbittlichkeit entgegenzutreten wie den anderen Dienern des Alldunklen Götzen und sie nach bestem Wissen der reinigenden Kraft des Feuers auszusetzen, auf daß ihr böses Spiel ein Ende habe.
(Inquisitorische Streitschrift aus dem Greifenfurtschen, etwa 400 v. Hal)

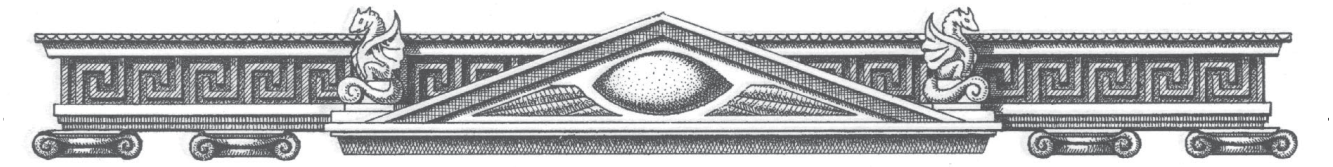
„Gegen den einen aber, den die Kleingläubigen in ihrer Einfalt den Dämonenmeister nennen, hegt ER einen wilden und unstillbaren Zorn. Denn dieser Wurm wagt sich in Sphären, die allein IHM gehören und wagt es IHN in seiner Hoffart zu verhöhnen. Pardona aber, in ihrem Hochmut sich anzumaßen, sie wisse was ER begehre, zu glauben, in SEINEM Sinne gehandelt zu haben, als sie sich diesem Elenden angedungen hat wie eine billige Hure, sie wird ihre Tat noch bitter bereuen. Denn SEINE Strafe wird sie verzehren für die Schmach, die sie IHM bereitet und für ihre Untreue gegen SEINEN Willen. Denn SEIN Wille ist das Gesetz, dem wir folgen."

„ER wird sich dieser kleingläubigen Einfaltspinsel, dieser winselnden, kriechenden Elendskreaturen bedienen, sich dieses Ärgernisses, daß die Ungläubigen mit dem Namen Borbarad betiteln, zu entledigen. Und diese Leichtgläubigen, in ihrer sabbernden Anbetung ihrer nichtswürdigen, ignoranten Götter, werden nicht einmal ahnen, wer ihnen beigestanden hat. Sollen sie getrost ihre albernen Götzen, die sich keinen Deut um die krabbelnden Massen ihrer Diener scheren, denen ihr kleingeistiges Gezänk wichtiger ist als das Leid ihrer Jünger, sollen sie diese für ihren Beistand preisen. Eines Tages wird ihnen die Wahrheit offenbart werden!"
(Beides aus einem Brief eines Dieners des Namenlosen an einen eingeweihten Freund, durch Zufall in die Hände des Verfassers dieses Tractates gefallen)

Der Kult des Namenlosen und seine Geweihten

„Der Kult des Namenlosen wurde zweifelsohne mit den güldenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht, nicht anders als der Kult der Zwölfe, auch wenn diese Anmerkung in den Ohren eines strengen Zwölfgöttergläubigen wie Ketzerei klingen mag. Es existieren noch Fragmente von Dokumenten, die von unsäglichen Riten, von Menschenopfern und Schlimmerem unter den Siedlern sprechen. Tatsache ist, daß die Anbetung dieser Gottheit in Güldenland weiter verbreitet ist als in Aventurien, ja man munkelt dort sogar von Landstrichen, die ganz verfallen sind. Ob allerdings der Ritus des Namenlosen, so wie wir Aventurier ihn kennen, der Verehrung ähnelt oder gar gleichkommt, wie man ihn auf dem fernen Westkontinent zelebriert, vermag kein aventurischer Wissenschaftler mit Gewißheit zu sagen. Und auch über die aventurische Form der Verehrung des Namenlosen gibt es nur wenige und kaum verläßliche Quellen, ist es doch bislang der Inquisition nur selten gelungen, einen seiner Anhänger, der ihnen in die Netze gegangen ist, dazu zu bewegen, Kunde zu tun, von den geheimen Ritualen des Kultes. Doch muß man die Gerüchte von schwärzester unheiliger Magie, von Blutopfern und Bündnissen mit Dämonenwesen, von Ritualmorden und allen sonstigen Ausschreitungen, die man den Dienern des Götzen ohne Namen nachsagt wohl glauben, bedenkt man allein die Skrupellosigkeit und tiefe Verderbtheit, mit der seine Diener den unheiligen Glauben ihres Herrn auf Deres zu verbreiten suchen, um seine Macht zu mehren. Man kann nur mutmaßen, wie viele Anhänger dieses verderbten Kultes in Aventurien ihr geheimes Leben führen, doch mögen die Zwölfe es geben, daß es nur wenige sind."
(Aus dem Tractatus betreffend den Gott ohne Namen, ergänzte Abschrift von Hesindiane da Layana, Academia zu Zorgan, 17 Hal)

„Zutiefst im Geheimen wirkt der Kult des Namenlosen und nur wenig davon dringt je an das Licht Deres.



Man weiß, daß sich seine Diener in Roben in Schwarz und Purpur hüllen, doch tun sie dies nur während ihrer geheimen Rituale an verborgenen Stätten, ansonsten sind sie nur schwerlich zu erkennen.
Es heißt, daß sie, um einen Pakt mit ihrem Gott zu schließen und so zu Macht zu gelangen, einen Teil ihrer selbst opfern müssen, ein Körperglied, einen Zeh oder Finger als erste Stufe der Selbstaufgabe, später ein Auge, dann den Schatten. Als höchstes und letztes Opfer bieten die unheiligen Jünger ihrem Götzen ihre Seele dar, die dieser mit großer Lust verzehrt. Solche Opfer aber verlangt der dunkle Götze, um die wahrhaft Gläubigen von den Zauderern und Wankelmütigen zu scheiden, denn nur die, die gewillt sind, sich selbst ihrem Herrn zu opfern, sind würdig, daß er sich ihnen offenbart. Hat der Namenlose aber erst einmal die Seele seines Dieners genommen, so kann selbst einer der Zwölf diesen Verdammten nicht mehr retten."
(Codex über den Namenlosen, Praiostempel zu Gareth)

„Wie kleingläubig und dumm sind die Diener der Zwölfe, die tatsächlich glauben alles Böse mache sich an der äußeren Gestalt einer Kreatur bemerkbar. Es gibt nicht wenige, die der Überzeugung sind, daß alle Entstellungen und Verunstaltungen Zeichen der Götter seien. So ist es denn auch zu erklären, daß in manchen Gegenden Bucklige, Kriegsveteranen und von Krankheiten Entstellte Mühe haben, nicht auf dem Scheiterhaufen zu landen. Über uns verbreiten sie, wir würden, einer wie der andere, eines unserer Glieder hergeben, als Zeichen der unbedingten Hingabe zu unserem Herrn. Ha! Kleingläubige Einfaltspinsel! Sicher, es gibt solche, die diesen Weg gehen. Doch hält man uns für so dumm, daß ein jeder solch ein Stigma offen trage? Hält man IHN für so dumm, dergleichen zu fordern? Sie wissen nichts über SEIN Wesen, nichts über uns. In ihrer Dummheit glauben sie jedem Ammenmärchen, das sie zu hören bekommen, wenn es sich nur in ihr armselig enges Weltbild fügt. Laß sie nur weiter in ihrem Glauben und jenen nachspionieren, die durch Unglück, Krankheit oder Krieg versehrt worden sind, denen ihre launischen Götter ein Mal aufdrückten, in ihrer Leichtfertigkeit. Wir werden dies zu nutzen wissen!"
(Dokument unbekannter Herkunft, angebliches Protokoll eines Gespräches mit einem Geweihten des Namenlosen, möglicherweise eine Fälschung, Geheimbibliothek Seiner Hochwohlgeboren Dexter Nemrod)

„Mein Kind, man will Dir in der Praiosschule weismachen, daß die Diener des Bösen von denen des Guten leicht zu scheiden sind, zeige sich ihre Verderbtheit doch in Äußerlichkeiten, wie fehlenden Gliedern oder Augen. Die langen Jahre der Beschäftigung mit diesem Phänomen haben mich gelehrt, daß dem nur selten so ist. Allzu oft verbrigt sich das Böse gerade hinter der Maske der Unschuld.
Ich sage Dir aber, wenn es den Dienern des Allbösen an einem mangelt, dann ist es am Herzen, und das ist es, was sie ihm als Opfer darbringen. Wie aber soll selbst der Scharfsichtigste diesen Mangel mit bloßen Auge erkennen?"
(Aus einem Brief der Magisterin Elêpha Eisenhand an ihre Scholarin)

„Wohl wissen wir zu sagen, daß die Größe des Opfers zugleich Ausdruck des Ranges der dunklen Geweihten darstellt, doch wissen wir nicht zu sagen, mit welchen Titeln sich die Unheiligen benennen und wie unterschiedlich ihre Machtfülle ist. Einzig der Titel des „Erzopferer des dunklen Ornats vom Orden der Zweiköpfigen Schlange" ist uns bekannt, einem hohen Geweihten des Götzen aus dem fernen Güldenland, der in früheren Zeiten auf geheimen Wegen nach Aventurien kam, sich den Gläubigen des frevlerischen Götzen zu widmen. Doch ist seit Jahrhunderten nicht mehr bekannt geworden, daß ein solcher Erzopferer seinen Fuß auf aventurischen Boden gesetzt hat, was heißen mag, daß sich die Wege der Verehrung des Allbösen in Aventurien und Güldenland trennten und einander fremd wurden. Doch mag es ebenso bedeuten, daß die Schliche der Götzenanbeter verschlungener wurden und wir ihren Spuren nicht länger zu folgen vermögen. Ob und wieweit es noch Verbindungen zwischen dem güldenländischen und dem aventurischen Kult gibt, wer weiß es zu sagen?
Auch weiß man nicht, wie lange der höchste Priester des Namenlosen sein hohes Amt bekleidet, doch herrscht allgemein die Überzeugung, daß diese Periode dreizehn Jahre währt und daß die Wahl des Nachfolgers natürlich an den verfluchten fünf Tagen stattfindet, die man die „Tage des Namenlosen" nennt."
(Yandelind Zwölfetreu, Geweihte der Hesinde zu Kuslik, in einer Vorlesung, basierend auf Dokumenten, die von Güldenlandfahrern mitgebracht wurden, 17 Hal)

„Die Orte der Anbetung des Namenlosen aber erkennt man an einer widernatürlichen Pflanze, die an diesen Orten bevorzugt wächst, sie sind ein Zeichen Peraines, seine schändlichen Jünger aufzuspüren, seine Tempel zu finden und seinen ganzen verderbten Kult auszumerzen."
Almanach der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Ausgabe für die Unterweisung von Praiosnovizen)

„Dir, All-Einer, Hüter meines Schicksals, Herr über mein Leben, soll alles gehören, das ich bin. Dieses Fleisch sei dein Fleisch, dieses Blut, dein Blut. Mein Verstand, er gehört dir, mein Herz, es schlage nur für dich, ich atme allein für dich. Nimm, und verfüge über mich, wie dir beliebt. Ich bin dein Werkzeug, dein Diener, ganz dein ..."
(Credo der dunklen Bruderschaft)

„Es gibt gar solche, die lassen sich von den Pfaffen weismachen, es gäbe ein Kraut, daß nur dort wächst, wohin wir unsere Schritte setzen und unsere heiligen Handlungen tun. Ich sage, bestärkt sie in diesem jämmerlichen Irrglauben. Und vergeßt nicht abseits im Wald dieses Pflänzchen zu züchten und beizeiten im Garten eines Pfaffen auszusetzen ..."
(Dokument unbekannter Herkunft, angebliches Protokoll eines Gespräches mit einem Geweihten des Namenlosen, möglicherweise eine Fälschung, Geheimbibliothek Seiner Hochwohlgeboren Dexter Nemrod)

Über das Trachten des Kultes weiß man, daß sein ganzes Streben dem gilt, diese Welt ins Verderben zu stürzen, die Macht der Zwölfgötter zu schwächen und die Lehren ihres dunklen Götzen zu verbreiten, daß er an Einfluß zunimmt, bis er eines Tages so machtvoll sein wird, sich wider die Zwölfe zu erheben.
Die heilige Ordnung der Zwölfe zu zerstören, darin liegt das Ziel des Allbösen, und so üben sich seine Diener zugleich in allem, was bestehende Herrschaft schwächen kann, spiegelt sich die göttliche Ordnung doch auch in den Reichen der Menschen wieder. Und eine jede Tat, die ein Menschenreich erschüttert, und sei es

auch noch so unbedeutend, ist ein Sieg für den Namenlosen und eine Niederlage für die Zwölfe."

„Von den Geweihten des Namenlosen weiß man, daß sie durch überdurchschnittlichen Mut, hervorragende Klugheit und ein faszinierendes Charisma gekennzeichnet sind. Doch sind sie zu gleicher Zeit ausgesprochen gefühlskalt, berechnend und skrupellos, sowie von tiefer Machtgier erfüllt."
(beides aus der Abhandlung eines unbekannten Praiosgeweihten über das Wesen des Namenlosen, Tempel zu Greifenfurt)

„Im geheimen wirkt der Kult des Namenlosen und ebenso im Verborgenen liegen die Weihestätten des verderbten Gottes: Wilde, öde Landstriche, in denen die praiosgefällige Weltenordnung kaum Fuß zu fassen vermag, Gebiete, die keinen Herrscher kennen, noch eine Ordnung, Gefilde, in denen Gesetz allein ein hohles Wort ist und ein jeder allein sich seine Regeln formt. Dies sind die Orte, da sich vornehmlich die Zirkel des Verabscheuungswürdigen zusammenfinden. Wilde Steppen, unwegsame Wälder, hohe Gebirge, Gefilde fernab jeglicher Zivilisation, fernab jedes Landesherrn, der über Wohl und Wehe des Landstriches und seiner Bewohner wachen kann, dort mag man auf Stätten der Anbetung treffen: uralte Steinkreise, Moorinseln oder verborgene Täler, unergründliche Höhlenlabyrinthe, die Kuppe eines Hügels, uralte Walstätten, verrufene Gemäuer, Orte, an denen Sphären oder Elemente aneinander stoßen, Stätten voll alter Magie, dies sind bevorzugte Plätze, die sich die Kultisten des Namenlosen für ihre schimpflichen, verderbten Rituale erkiesen. Die heiligsten Stätten des namenlosen Gottes aber sind in Aventurien unbekannt und in den Güldenlanden zu finden."

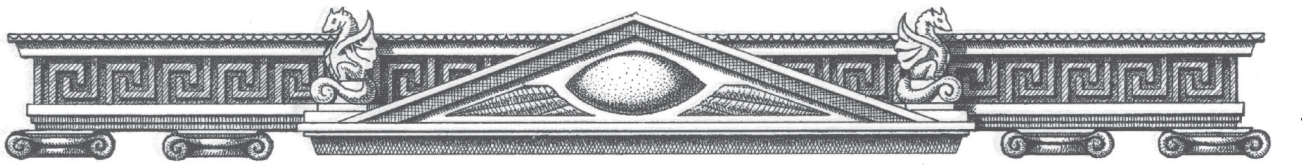
„Von einem Platz, da man den Verruchten anbetet, hat man in jüngster Zeit erfahren: das Schloß des Grafen Laescadir, einem der verderbtesten und verruchtesten Diener des schwarzen Götzen. In den wilden Hügeln Ysiliens gelegen, war die Feste ein Hort für die Übelsten der Üblen, und allerlei unheiliges Stückwerk fand man dort verborgen. Die heilige Inquisition hat dem verderbten Treiben ein Ende bereitet und die Kultstätte auf ewig zerstört, doch muß man fürchten, daß die flüchtigen Diener des Namenlosen schon bald an ähnlicher Stelle eine neue unheilige Bastion errichten, ist das Land doch wild und bar der praiosgefälligen Herrschaft, seit die Oger das Land verwüsteten. Das aber sind die Voraussetzungen, die die Götzenanbeter für ihr unheiliges Tun brauchen: Chaos und Anarchie."

„Vor allem aber an den 5 Tagen, denen der Gott seinen Namen gab, regt sich der widerliche Kult und begeht seine hohen Feste. In dieser Zeit reisen von überall her die Angehörigen des Ritus' an diese verschwiegenen Plätze, treffen sich und suchen die Nähe ihres erstarkten Beschützers. Man weiß von hymnischen Anrufungen des Namenlosen, von orgiastischen Festen ebenso wie von Ritualen eiserner Zucht. Blut-, Tier- und Menschenopfer bestimmen die Riten, auch werden unheilige Wesenheiten beschworen und in diese Sphäre entlassen, Unheil zu verbreiten unter den Zwölfgöttergefälligen."

„Man weiß von keiner Verbindung der Zirkel des Namenlosen untereinander, noch von einer zentralen Macht, die Umtriebe der Geweihten und Gläubigen zu lenken, doch läßt die Effizienz und Macht, mit der sich die Taten der Ketzer offenbaren, den Schluß zu, daß sie auf geheime Weise miteinander verbunden sein müssen."
(Alles aus verschiedenen Quellen über den Namenlosen, aus Tempelbibliotheken der Hesinde und des Praios', sowie aus den Schriften der Inquisition)

„Vernehmungen jener, die uns nach der Zerschlagung jenes zerstörerischen Zirkels zu Burg Laescadir in die Hände gefallen sind, haben wenig genug erbracht. Kaum eine Silbe war jenen verderbten Kreaturen zu entlocken, die uns weiteren Aufschluß über die Structures dieses unseligen Kultes gegeben hätte, noch über weitere Un-Personae, die sich dem Allbösen in blinder Verehrung hingegeben haben. Selbst in der praiosgefälligen Befragung wußten sie sich der Wahrheit zu verschließen, kein klares Wort vermochten wir ihren verderbten Lippen zu entlocken. Bei einigen umnachtete sich der Geist ob des düsteren Wirkens ihres Götzen - diese haben wir, nachdem kein Quentchen Verstand mehr in ihnen zu finden war den reinigenden Flammen übergeben. Andere nutzten die Stunden, da man ihnen Ruhe gewährte, um zur Einsicht zu kommen und auch um ein vorschnelles Ableben zu vermeiden. Trotz vorschriftsgemäßer Fesselung gelang es einigen, sich selbst zu entleiben, zumeist, indem sie sich mithilfe ihrer eigenen Fesseln erwürgten oder indem sie ihre Häupter wieder und wieder an die Mauern schlugen, bis ihnen die Hirnschale zerbarst. Dabei schrie oder stöhnte nicht einer von ihnen, um sein unheiliges Tun nicht zu verraten.
Als erschreckendstes Beispiel, welche Macht der dunkle Götze über die ihm Verfallenen ausübt, erschien uns aber eine, die ihm so zu eigen war, daß sie unter der Macht der hochnotpeinlichen Befragung sich selbst die Zunge abbiß. Das Weib war dabei noch so kaltschnäuzig, das abgetrennte Stück dem ehrenwerten Herrn Inquisitor ins Gesicht zu spucken. Auch diese haben wir dem Feuer übergeben, nicht ohne die Guvernianischen Litaneien zu verlesen. Dies, wie auch ihren Tod ertrug das Weib in schier unheimlicher, stoischer Ruhe. Indem sie sich gab wie eine heilige Märtyrerin verspottete sie noch im Moment der Verdammnis die hochhehren Zwölfe. Es ist erschreckend, wie viel Kraft diese unseligen Kreaturen aus ihrem falschen Glauben zu schöpfen vermögen.
Nebenbei bemerkt kam es bei den Hinrichtungen, bei denen ich Zeuge war, in nicht einem Fall zu jenen, in einschlägigen Berichten angeführten schrillen, unsphärischen Schreien, die man darauf zurückführt, daß die Seele in die ewige Verdammnis gerissen wird. Dessen ungeachtet hat Vater Hilarion solche Passagen in die offiziellen Protokolle aufgenommen, denn er führt das Fehlen dieses sicheren Indizes dessen, was den Dienern des Allbösen droht, auf eine Sinnestäuschung zurück, einen letzten Versuch der Delinquenten, uns mit Zweifel zu erfüllen, auf dem ihr dunkler Glaube so trefflich zu keimen vermag."
(Aus dem Bericht des Praiostempels zu Warunk nach der Ergreifung von Sephirim Isyahadin Laescadir)

„Nicht wenige Anhänger des Götzen ohne Namen findet man aber unter den Mächtigen dieser Welt: Solche des Adels, die der Überdruß zum Bösen treibt, ebenso wie manch einflußreichen Bürger, der in seinem Kampfe wider seine Konkurrenten sein Heil in unheiligem Bunde sucht. Und auch Magi, die auf ihrer



Suche nach Wissen verbotene Pfade betreten, die besser keines Menschen Fuß je berührt hätte, fallen den Einflüsterungen des Namenlosen anheim. Doch auch einfache Menschen sind gegen die Versuchungen des Verderbten nicht gefeit: In Zeiten wirtschaftlicher Not, in Kriegen oder Hungersnöten sind gerade die Ärmsten nicht selten von ihren Göttern enttäuscht und willig, den Versprechungen der umherreisenden Geweihten zu glauben."
(Aus einer Lehrschrift Anselm Horningers, Hochgeweihter des Praios und Inquisitionsrat)

„Die Verheißung von Erfüllung und großen Freuden, im Diesseits, ebenso wie im Jenseits, vor allem aber das Versprechen, ihnen Macht zu schenken, ist vornehmlicher Grund für jene, die sich dem Götzen ohne Namen andingen. Und im Gegensatz zu denen, die ihr Heil im Bund mit einem Daimon suchten, sagt man vom Namenlosen, daß er noch nie eines seiner unheiligen Kinder im Stich gelassen habe."
(Anonymus, 29 Hal, Bibliothek der Inquisition zu Rommilys)

„Sie wollen uns glauben machen, ER würde uns auf einen Irrweg führen, sich unser zu Nutze machen, um uns am Ende doch nur zu verraten und von unseren Seelen zu zehren.
Woher nur nehmen sie diese Gewißheit, daß ihr Weg der einzig richtige sei, woraus nur nährt sich ihre Überheblichkeit, die einzige Wahrheit zu kennen?
Wenn man sich ihre kindlichen Vorstellungen vor Augen hält, unsere Gemeinschaft, unsere Ziele und SEIN Bestreben betreffend, soll es einen eigentlich nicht wundern. Dummheit ist es, Schlichtheit und Borniertheit. Sie wollen nicht sehen, was nicht sein darf.
Sie verstehen nichts, weil sie die Erkenntnis nicht zulassen können, daß die Welt mehr als eine Wahrheit birgt."
(Dokument unbekannter Herkunft, angebliches Protokoll eines Gespräches mit einem Geweihten des Namenlosen, möglicherweise eine Fälschung, Geheimbibliothek Seiner Hochwohlgeoren Dexter Nemrod)

„Bislang dachte man, die Diener des Namenlosen könnten geweihten Grund nicht betreten und die Präsenz heiliger Gegenstände sowie die Berührung geweihter Priester nicht ertragen, so daß ihre Maskerade durch all diese Dinge aufzudecken sei. Doch wehe, erst vor kurzem mußten wir feststellen, daß wir uns geirrt hatten, ist doch dem Edlen von Niederklee, einem allen als götterfürchtig bekannten Mann, der keinen Weihedienst versäumte, von den Inquisitores, die die Kindsraube in dieser Gau untersuchten, die harmlose Maske von seiner verderbten Fratze gerissen worden. Wie bitter war der Moment, in dem uns offenbar wurde, daß er sich der Traviapriesterin des Dorfes bedient hatte, die Kinder in Arglosigkeit zu sich zu locken. Er war nicht davor zurückgeschreckt, ihre Sinne zu verwirren und mit seinen verqueren und abgrundtief bösen Lehren zu füllen, bis sie ihm willfährig zu Diensten war. Kann es denn sein, daß es den Zwölfen nicht gelingt, IHRE Diener davor zu bewahren?"
(Protokoll des Praiostempels zu Greifenfurt, 27 Hal)

„Sicher, der Weg zu SEINEM Reich führt durch die Zerstörung. In der Zerstörung des Bestehenden liegt die reinigende Kraft, das Chaos reinigt die Sphären. Doch verbirgt sich in ihm auch der Keim des Neubeginns. Dann aber, wenn Dere von all dem Falschen, Häßlichen und Dummen gereinigt ist, wenn SEINE Gesetze gelten, wenn Bruder und Schwester frei von Zwängen wandeln, dann offenbart sich seine wahre Gestalt, seine Liebe zu uns, die wir sehen, und wir werden frei und ungezügelt leben, denken und handeln können ..."
(Aus einem Brief Sephirim Isyahadin Laescadir an seine Schüler, jetzt Praiostempel zu Warunk)

„Dennoch, die Zahl der Anhänger des Namenlosen ist, verglichen mit der Schar der Gläubigen, die dem wahren Glauben folgen, wie ein Kelch fauligen Wassers, den man in den reinen Weltenozean ergießt. Doch soll man die Macht des Ritus nicht unterschätzen, tummeln sich unter diesen Wenigen doch solche von außergewöhnlicher Machtfülle und Einfluß."
(Vortrag eines unbekannten Praiosgeweihten)

Mannigfach sind die Verkleidungen der Götzendiener, es gibt nicht eine Larve, mit Ausnahme der geweihter Diener der Zwölfe, die sie nicht anlegen und trefflich vorzugaukeln vermögen. Es ist ihr Gott, der sie in ihrer Maskerade behütet, seine Präsenz vernebelt die Sinne der Scharfsinnigen und täuscht die Instinkte des einfachen Volkes, die doch oftmals das Böse intuitiv zu erkennen vermögen.
(Almanach der zwölfgöttlichen Unterweisung, Ausgabe für Praiosnovizen)

„Jahrelang kann man unwissentlich Umgang mit einem seiner Götzendiener pflegen, ohne auch nur zu ahnen, wem man sein Vertrauen geschenkt hat, denn jeder von ihnen ist ein Meister der Täuschung. Harmlos leben sie ihr Leben fort, kaum einmal mag einem eine Geste, ein Wort befremdlich anmuten. Wehe aber, wenn ihre Täuschung gelüpft zu werden dräut: Manch argloser Bürger hat erst in dem Momente Kenntnis von der wahren Natur seines vermeintlichen Freundes bekommen, als dieser ihm ob einer unbequemen Frage mit niederträchtiger, zauberischer Macht die Zunge aus der Kehle riß, um ihn dann endgültig zum Verstummen zu bringen."
(Aus einer Lehrschrift Anselm Horningers, Hochgeweihter des Praios und Inquisitionsrat)

„Obacht ist geboten im Umgang mit den Dienern des Bösen, denn oftmals vereinen sie weltliche mit überderischer Macht. Dem Gimpel aber, der einfältig genug ist zu glauben, daß es keine große Kunst sein kann, einen Geweihten des dunklen Gottes zu enttarnen, wird seine Dummheit und Borniertheit mit dem Leben bezahlen.
Viele von ihnen verfügen über ein ausnehmend charismatisches Wesen, sind von hoher Intelligenz und in der Lage, selbst ihre Nächsten, ja, sogar Anverwandte, über ihre wahre Natur zu täuschen. Ihre Fähigkeit, Ränke zu schmieden, ist sprichwörtlich, desgleichen ihre Skrupellosigkeit. Es heißt, daß einige unter ihnen magische Kräfte bergen, wiewohl ihnen doch auch die Gabe ihres Götzen zu Gebote steht. Es ist nicht erwiesen, ob diese widernatürliche Kraft vergleichbar der der Borbaradianer, die mit ihrem Blute gespeist wird oder ob sie über arkane Potenz gebieten. Doch lassen einige Geheimprotokolle aus der Zeit der Priesterkaiser vermuten, daß letzteres zumindest für die Fürchterlichsten unter ihnen gilt." *(Alara Zwölfetreu, Draconiterin und Geweihte der Hesinde, auf einem Symposion über den Namenlosen)*

„Unzweifelhaft ist, daß es mehrere Grade der Weihe gibt, ähnlich den Kreisen der Verdammnis, die ein Dämonenpaktierer betritt. Diese Grade unterscheiden sich durch das Opfer, das die Götzendiener dem Allbösen dargebracht haben. In Folge ist dies ein Finger- oder Zehenglied, ein ganzes Körperglied oder Auge, dann der Schatten. Letztes Opfer ist die Seele, die, nachdem der Pakt geschlossen ist, unrettbar verloren ist.
Die Religion des Gottes ohne Namen ist gnadenlos und es zählt zu ihren Maximen, niemals am wahren Glauben zu zweifeln, wollen sie nicht göttliche Strafen auf sich hinabrufen, gegen die alle derische Pein, jede Folter, jede Qual, die ein Mensch ihnen beibringen kann, wie Honigschlecken anmuten muß. Deshalb ist es unmöglich, sie von ihrem Irrglauben abzubringen und hätten sie auch die Verdammnis vor Augen. Wiewohl einige Unverzagte behaupten, daß es machtvollen Geweihten gelingen kann, auch zu diesem Zeitpunkt noch die verderbte Seele zu retten. Mir allein fehlt dazu der Glaube, denn noch nie wurde ich einer solchen Bekehrung ansichtig, und ich habe, bei Praios, schon viel gesehen. “
(Praiowyn Illuminan, Hochgeweihter des Praios, auf einem Symposion über den Namenlosen)

„(...) Im Gegensatz zu meinem Vorredner kann ich mich der Auffassung nicht anschließen, daß die Geweihten des Namenlosen in einem ähnlichen Gefüge leben, wie man es aus so vielen anderen Situationen kennt, daß nämlich ihre Gemeinschaft in festgefügte Zirkel aufgeteilt sei, die einander untertan sind, je nach Grad der Weihe. Die Lektüre der Schriften des verderbten Grafen Laescadir lassen meiner Meinung nach viel eher den Schluß zu, daß sie gar kein solches System der Über- und Unterordnung kennen. Vielmehr scheinen sie diese praiosgewollte Ordnung als Symbol ihres Widersachers zutiefst zu verabscheuen, so daß sie sich eben darum bemühen, einen anderen, ungeordneten Weg zu gehen. Wenn wir ihnen aber beikommen wollen, sollten wir tunlichst davon absehen, uns an unsere Kategorien des Denkens zu klammern, sondern vielmehr versuchen, uns ihre Denkweise zueigen zu machen. Nur so werden wir in der Lage sein, ihr Handeln vorauszusehen (...)
(Alara Drachentreu, Draconiterin und Geweihte der Hesinde, auf eben jenem Symposion)

„Sie versuchen uns in ein ähnlich lächerliches Gefüge zu zwängen, wie sie selbst es brauchen, um in ihrer Einfalt an ihrem Leben nicht zu scheitern. Ebenso haben sie es mit der 7. Sphäre getan, als ob es unter den Dämonen, den Kindern des Chaos, ein Herrschaftsgefüge gäbe. Wie können sie mit ihrem minderen Geist auch erfassen, daß gerade in der ungezügelten Freiheit die wahre Kraft liegt? Sie begreifen das Wesen und die Kraft des Chaos nicht, und sie werden es auch nie, so lange sie weiter die Blindheit zur Zierde und die Beschränktheit zur Tugend erklären.“
(Anonymus)

Die Wunder des Namenlosen Gottes

„Von meiner Macht willst du wissen, von den Gaben, die mir der All-Eine, der Einzige schenkt? Das, du elendiger Wurm, wirst du früh genug am eigenen Leibe erfahren. Dann winsele nur nach deinem güldenen Götzen, es wird dir nichts helfen ...“
(aus dem Vernehmungsprotokoll eines namentlich nicht benannten Anhängers des Unaussprechlichen)

Groß ist die Macht des Namenlosen Gottes, seine Verderbtheit zeigt sich in den Wundern, die er seinen treuen Jüngern schenkt. So wenig man die Wunder der Zwölfe alle benennen könnte, so wenig kann man das über die Mirakel des Gottes ohne Namen behaupten, auch wenn dieser Vergleich jedem Götterfürchtigen nur schwer über die Zunge geht. Nichtsdestotrotz seien einige Manifestationen im folgenden aufgeführt, denen, die sich dem Kampfe gegen den Allbösen verschworen haben zur Warnung und Wappnung.

Legion sind die Möglichkeiten der Götzendiener, über Geist, Willen und Verstand eines Opfers die Herrschaft zu erlangen. Gereichen Tarnung und gewandte Reden nicht allein, seine wahre Natur und Absichten im Verborgenen zu halten, so ist der Geweihte des Namenlosen in der Lage, die Sinne seines Gegenübers zu trüben, so daß es ihm an Klarheit gebricht. Er ist nicht länger in der Lage, Schlußfolgerungen aus dem, was er gesehen und gehört hat zu ziehen, Scharfsinn wird zu Stumpfsinn. Machtvolle Götzendiener sind gar in der Lage, dem Opfer falsche Gedanken einzuflößen. Allerdings ist es einem geschulten Auge nicht unmöglich, diese Beeinflussung zu erkennen und durch entsprechende Maßnahmen zu brechen.
Desgleichen stehen den Verfluchten Kräfte zu Gebote, den Willen eines Opfers unter den eigenen zu zwingen, den Auswirkungen des verderbten Zaubers Imperavi Animus ähnlich.

Um neue Jünger zu gewinnen bedienen sich die Diener des Namenlosen ebenfalls der Macht ihres Gottes. So gibt es Berichte, die von Einflüsterungen künden, denen sich das Opfer kaum oder gar nicht zu entziehen vermochte. Es ist den Geweihten möglich, den Herzenswunsch eines Menschen, zumindest eines jeden solchen, dessen Geist über keine oder nur schwache Barriere gegen solche Beeinflussungen verfügt, zu erkennen und dem Opfer vorzugaukeln, daß die Erfüllung dieses Wunsches nahe sei, wenn er sich nur dem einzig wahren Gott hingebe. Diejenigen, die nach dem Reichtum streben, zieht der Geweihte mit der Gabe an sich, Gegenstände durch bloße Berührung in schieres Gold zu verwandeln. Auch gibt es solche, die in der Lage sind, einem Menschen angeblich die ewige Jugend zu schenken. Doch weiß man, daß dieser Effekt nur für eine gewisse Spanne wirksam ist, bevor das Opfer wieder seine ursprüngliche Gestalt annimmt. In jedem Falle aber währt dieses Wunder lange genug, den Versuchten tief in den Kreis der Verdammnis zu ziehen.

Auch kennen die Diener des Götzen einen Weg, die Tugenden eines Menschen ins Gegenteil zu verkehren, so daß ihn seine dunkle Seite regiert. Voller Arglist ist diese Macht, einem Opfer an seinem Glauben, seinen Ehrbegriffen, seinen moralischen Grundfesten tiefe Zweifel einzugeben . Ein solchermaßen bezauberter zweifelt an seinen Göttern und deren Geboten, fühlt sich an Ehre, Güte oder Freundschaft nicht länger gebunden, im Gegenteil, er wird zu einer Gefahr für alle, die ihm bislang vertrauten. Selbst Geweihte sind nicht gegen diese Attacken gefeit, ja, es

scheint gar, als empfänden die Namenlosen Priester besondere Genugtuung dabei, ausgerechnet diese in schrecklichste Verwirrung zu stürzen.
Zwar gelingt es nur selten, einen Menschen auf diese Weise endgültig von seinem götterbefohlenen Weg abzubringen und dem Namenlosen zuzutreiben, doch reicht die Konfusion so weit, daß der Mensch für Stunden oder Tage darin befangen ist. Desgleichen stehen den Geweihten machtvolle Mittel zur Verfügung, sich gegen Häscher zur Wehr zu setzen.
So sind sie in der Lage Magiern ihre arkanen Kräfte zu rauben und ihn im Wirken der Macht zu behindern, so daß ihm selbst die vertrautesten Zauber nur schwer von der Hand gehen und die Möglichkeit des Scheiterns oder gar eines fatalen Fehlers weit größer als üblicherweise.

Besonderen Schrecken birgt die Macht, Dinge durch bloße Berührung zu verderben und sie binnen kürzester Spanne in Fäulnis vergehen zu lassen, bis nichts weiter übrig bleibt als ekelerregender Schleim. Es heißt zwar, daß diese Macht nichts treffen kann, das noch von Leben erfüllt ist, allein, ich bete zu den Göttern, daß dem so ist. Denn man weiß von dämonischen Dienern des Namenlosen, die eben diesen Fluch bringen, so daß zu fürchten ist, daß ein Geweihter des Namenlosen in einem großen Mirakel auch solche Widerwärtigkeit zu vollbringen vermag.

Zu den fürchterlichsten Fähigkeiten, die der Allböse den Seinen gibt, zählt aber die Macht, die Seele eines Sterbenden zu rauben, um sie zwölfgöttlichem Trost zu entziehen und die Götter zu schwächen. Kurz nach Eintritt des Todes, während die Seele des Verstorbenen noch im Körper weilt, kann der Geweihte sie in die Verbannung stoßen, die Macht seines Herrn zu mehren. Die arme Seele ist verdammt, ziellos zwischen den Sphären zu reisen, hilflos Daimonen, bösen Geister und unheiligen Wesenheiten ausgeliefert und annähernd bar jeder Hoffnung, errettet zu werden. Das aber geschieht zumeist, wenn jemand ohne festen Glauben oder priesterlichen Beistand sterben muß.

Die mächtigsten Diener wissen schrecklichste Mirakel, ähnlich den großen Wundern zu wirken, deren Grauenhaftigkeit und Verderbtheit die finstersten Phantasien eines Sterblichen übertreffen. Tod und Verfall, Wahnsinn und Besessenheit verbreiten sich, wo der Götzendiener erscheint, widerwärtige Dämonengestalten stehen ihm zu Gebote, Dere zu verderben, Pestilenz und Grauen zu verbreiten. Ganze Landstriche verdorren, Wälder werden binnen Lidschlägen zu Massen fauligen Schleims, blinder Wahn greift um sich, so daß der Freund sich auf den Freund stürzt, in der Absicht ihn zu töten, die Mutter ihr Kind, der Mann seinen Bruder mordet.

Der Geweihte ist in diesen Momenten, da die haßerfüllte, schreckerregende, allesverderbende Kraft seines Gottes ihn durchfließt, nichts weiter als ein Gefäß, diese Macht in diese Sphäre zu tragen. Bisweilen geschieht es, daß die ungezügelten Kräfte dieses Gefäß in ihrer Wut zerschmettern. Dann fährt die Seele des Geweihten heulend in den Limbus, sein Körper aber wird zu einer amorphen, übelriechenden Masse, tödlich für jeden, der sie berührt, bevor nicht ein Geweihter die Riten der Exorcitia darüber vollzogen hat.
(Aus einer Lehrschrift für Inquisitoren, 9 Hal)

„Blind sind sie geboren, blind bleiben sie in ihrem Glauben, der sie verblendet und ihnen die Wahrheit vorenthält. Belassen wir sie in dieser Blindheit, bis sich ihnen eines Tages die Wahrheit offenbart...!“
(Sephirim Isyahadin Laescadir in einem Brief an einen Glaubensgenossen)

Fantastic Shop GmbH.

Sehr geehrter Kunde,
alle Produkte in dieser Anzeige können Sie direkt und problemlos bei uns bestellen. Aber natürlich haben wir noch viele andere attraktive Angebote, z.B. zahlreiche Computerspiele und Mangavideos.Sie erreichen uns schriftlich unter folgender Adresse: *Fantastic Shop GmbH*, Postfach 100 509, 41405 Neuss,telefonisch unter 0211/9243 202 zwischen 12.00 und 17.30 Uhr oder per Fax unter 0211/244049.
Besuchen Sie auch unseren Internet Shop: http://www.f-shop.de in dem Sie in Ruhe rund um die Uhr unsere Produkte ordern bzw. sich informieren können. Sie werden über die Vielfalt unseres Angebots überrascht sein!

DSA Freunde aufgepasst! Aktuelle Sonderangebote, Neuheiten und Dauerbrenner!

Aventurischer Almanach(die erwartete Ergänzung zum DSA Lexikon)	39,95 DM
Rausch der Ewigkeit	36,00 DM
Dunkle Städte, lichte Wälder	59,90 DM
Stolze Schlösser, dunkle Gasse	69,00 DM
Al Anfa & der tiefe Süden (FanPro)	59,90 DM
Al Anfa & der tiefe Süden (Reste der Schmidt Ausgabe)	35,00 DM
Wüste Khom und die Echsensümpfe (Reste derSchmidt Ausgabe)	40,00 DM
Kaiser Retos Waffenkammer	29.80 DM
Armorium Ardariticum	36,00 DM
Aventurien - Lexikon des schwarzen Auges	89,00 DM
Schwarzer Druidenwald	26,95 DM
Das Levthansband	26,95 DM
Rauhes Land im Hohen Norden (Rem., leichte Packungsschäden)	35,00 DM
Mutterliebe	24,80 DM
Götter, Magier und Geweihte	75,00 DM
Straßenballade, Das Geheimnis des Zyklopen, Das Bornland, Shafirs Schwur, Des Elfenkönigs Zaubermacht, Das Dschungelgrab (Restbestände)	je15,00DM

Die folgenden DSA Abenteuer werden ausverkauft:
Wenn der Zirkus Kommt, Firuns Hochzeit, Der Zorn des Bären,das Königreich am Yaquir, Yaquirwellen, Der Götze der Mohas,Der Krieg der Magier, Für die Königin,für,Rondra, Löwe und Rabe I, Löwe und Rabe II, Im Dschungel von Kun - Kau - Peh, Bastrabuns Bann.....alle jeweils für nur 9,95DM!

Falls Sie weitere Fragen haben, dann rufen Sie uns doch an!

Versandbedingungen: Einzugsermächtigung oder Nachnahme per Post.
Bei einer Einzugsermächtigung geben Sie uns bitte Ihre Kontoverbindung an. Die Versandkosten belaufen sich dabei auf 8,00 DM. Bei der Nachnahme per Post fallen 10,00 DM für Versandkosten an, hinzu kommt eine Zahlkartengebühr der Post von 3,50 DM. Ab einem Bestellwert von 200,00 DM erfolgt die Lieferung portofrei.Die Ware wird

Das Fantastic Shop Teamsteht für Sie bereit! Ladenlokal:
Graf-Adolf-Str. 41, 40210 Düsseldorf
Bestelladresse: Postfach 100509, 41405 Neuss

Von Scharfrichtern, Henkern und Menschenschindern

Denkt man an Handwerk, fallen einem zunächst ganz brave Berufsstände ein: Bäcker, Schmied, Fleischer, oha, wir nähern uns dem eigentlichen Thema ... Doch gibt es auch Professionen weit düsterer Natur. Einem von diesen soll dieser Beitrag gewidmet sein: dem Henker.

Als Vollstrecker des Rechtes, Boronsknecht, Sendboten Golgaris kennt und fürchtet man ihn landauf, landab, kein zivilisiertes Menschenreich, wo man ohne Scharfrichter auskommen mag. Doch so notwendig seine Dienste dem Adel wie dem einfachen Volk auch sind, besondere Wertschätzung wird Angehörigen dieses Standes nicht zuteil. Ganz im Gegenteil, der Henker gehört - zumindest im Mittelreich, dem Lieblichen Feld, Nostria, Albernia und dem Bornland - zu den unehrlichen Berufsständen, ebenso wie Abdecker, mancherorts auch Gerber, Huren, Schinder, Folterknechte usw. usf. Die Thorwaler kennen übrigens den Beruf des Henkers nicht, die meisten Ottajaskos nehmen, wenn es denn nötig ist, selbst das Beil in die Hand.

Man scheut den Umgang mit dem Henker, fürchtet seine Berührung und meidet ihn, wo man kann. So weit geht der sprichwörtlich schlechte Ruf dieses Standes, daß es im bornischen gar als unglückbringend gilt, wenn einen der Schatten eines Scharfrichters berührt.

Der Grund für die Verfemung des Henkers mag sicherlich in seinem blutigen Handwerk zu suchen sein. So heißt es im Volksglauben, daß die verdammte Seele eines Delinquenten sich im Augenblick des Todes den nächststehenden Körper eines Menschen zum Gefäß sucht. Auch munkelt man von Dämonengezücht, das die Richtstätten bevölkert und nur nach einem Opfer suche, und Rachegeistern, die im Moment eines gewaltsamen Todes herbeigelockt würden. Henker trifft der Todesfluch des Verurteilten, heißt es, deshalb verbreiteten sie nur Unglück. Wer einen Scharfrichter berührt, dem klebt das Pech an den Fingern. Bisweilen geht die Furcht davor gar so weit, daß man davon überzeugt ist, daß derjenige, der engen Umgang mit einem Henker gepflegt habe, das Unglück an jeden weitergebe, den er berührt - er ist mithin selbst zu einem Verfemten geworden, so lange bis er sich in einem Reinigungsritual davon befreit hat. Der Volksglaube wimmelt von solchen Geschichten, und bislang sind Magiergilden und Praioskirche einen Gegenbeweis schuldig geblieben.

So ist es im Mittelreich Sitte, daß der Henker sich auffällig zu kleiden habe, damit kein anständiger Bürger versehentlich Umgang mit ihm pflege. Wenn er eine Taverne besucht, hat er seinen eigenen Hocker, Eßgeschirr und Trinkgefäß mitzubringen – in Städten, die einen festen Scharfrichter in Anstellung haben, ist ein eigener, gekennzeichneter Tisch ihm allein vorbehalten. Auch stehen ihm Gasthäuser in der Regel nicht offen, einzig einen Platz im Stall oder in einer Abstellkammer mag man ihm zuweisen. Die Wohnstätten festangestellter Scharfrichter liegen häufig vor den Toren der Stadt, bisweilen bringt man sie auch in einer Kammer im Gefängnisturm unter. In vielen Tempeln ist den Unehrlichen eine eigene Bank vorbehalten, manch Geweihtenschaft hat aber auch verfügt, daß ein Verfemter sich allein außerhalb der Götterdienste in den Tempel begeben darf.

Einen „unehrlichen" Beruf zu haben, birgt neben der Ablehnung der Menschen und all den Einschränkungen, denen man sich zu unterwerfen hat, auch noch ganz andere Nachteile. So ist es jedem Verfemten verwehrt, je irgendwo Land zu eigen zu nennen oder das Bürgerrecht zu erwerben. Er bleibt, wie ein Unfreier, rechtlos, sein Wort gilt vor Gericht ohne einen rechtswirksamen Bürgen nichts, kaum aber wird sich ein ehrbarer Bürger dazu bewegen lassen, sich für einen Henker zu verwenden.

Die meisten Leute - gleich welchen Standes - werden dem Boronsknecht mit Scheu, Mißtrauen oder gar offener Abehnung begegnen. Dies gilt auch für alle, die engen Umgang mit einem Scharfrichter pflegen, sein Weib, seine Kinder. Kaum einmal wird eine freie Maid sich bereit finden, einen Henker zu heiraten und mit ihm sein „unehrliches" Leben zu fristen. Und wiewohl es dem Scharfrichter freisteht, eine Delinquentin oder einen Delinquenten vom Galgen weg zu freien, gibt es Berichte, in denen der Verurteilte der Heirat und einem Leben in Unehre den Tod vorgezogen haben soll. Und so gehen Henker den Bund der Travia in der Regel mit Henkerstöchtern ein, so daß sich regelrechte Henkersdynastien entwickelt haben, wie die der Gnadentodts aus Beilunk, die in vierter Generation der Gerichtsbarkeit dienen.

Wer aber ist bereit, ein Leben voller Entbehrung, außerhalb jeglichen Rechtes, fern der für das Überleben so wichtigen menschlichen Gemeinschaft, zu fristen? Zum ersten sind es arme Teufel, denen kein anderer Weg offenstand, ihr Dasein zu fristen. Aber auch mancher überführte Schuft vermochte dem Schafott zu entgehen, indem er sich als Henker verdingte, ein Umstand, der nicht eben zu einer Besserung des Rufes dieses Standes geführt hat.

Nicht selten sind es Leute, deren Eltern bereits ein unehrliches Handwerk ausübten. Selbst in einer Stadt wie Abilacht ist es nicht unüblich, daß ein Schinder, Kerkerwärter oder Abdecker zugleich das Amt des Scharfrichters übernimmt, kommt es doch nur wenige Male im Götterlauf zu einer Hinrichtung.

Wohlan, so gibt es vieles, was dagegen spricht, sein Leben diesem blutigen und doch notwendigen Handwerk zu weihen. Und was spricht dafür?

In erster Linie eines, der schnöde Mammon. Jemanden gefunden zu haben, der einem die ebenso häßliche wie unfeine Pflicht abnimmt, der Gerechtigkeit genüge zu tun, lassen sich Adelige und Städte einiges kosten. Wenn es sich dann bei jenem Scharfrichter um einen Virtuosen seines Handwerkes handelt, ist ihm guter Lohn sicher. So ist die Geschichte einer Havener Henkerin überliefert,

die jedem Delinquenten einen Strauß Lilien in die Hand gab und die Blumen zugleich mit dem Hals des Opfers durchtrennte oder die des Scharfrichters Yaballah aus Khunchom, der zwei Verurteilte zugleich mit einem Hieb vom Leben zum Tode befördern konnte.
In zweiter Linie der Mangel an anderen Gelegenheiten: Der Tochter eines Unehrlichen bleibt allein ein unehrliches Handwerk, der zum Tode Verurteilte wird möglicherweise nicht lange zögern, den Platz des Delinquenten mit dem des Scharfrichters zu tauschen.

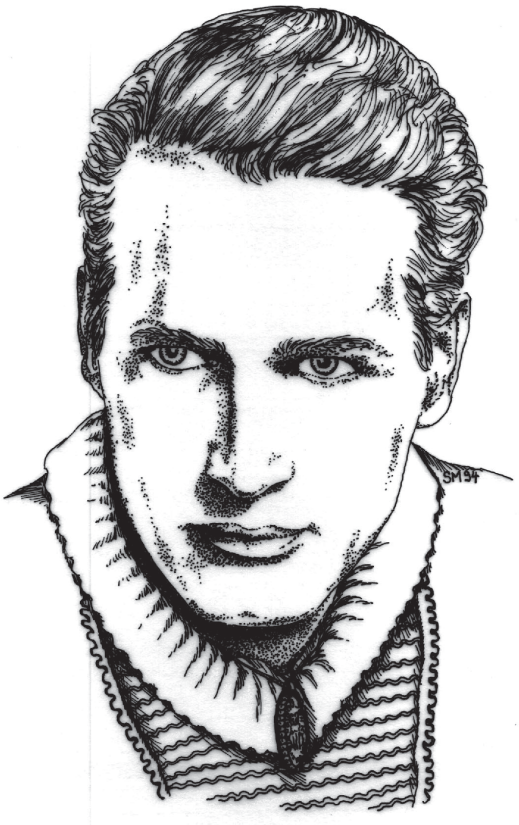
Wie man nach obiger Lektüre leicht schließen kann, hat es der (mittelreichische etc.) Henker im Spiel nicht unbedingt leicht und bietet sich nur selten als SC an. Welche Heldengruppe schleppt schon gern den personifizierten Tod und Unglücksbringer mit sich herum? In Al'Anfa oder im Kalifat mag das anders aussehen. Dort gilt der Henker als Vollstrecker des (ein-)göttlichen Willens, ihm gebührt die Achtung seiner Mitmenschen (auch wenn selbst hier sich nur wenige darum reißen, eine Henker zum Freund zu haben).
Einen Henker zu spielen, stellt an den Spieler wie an seine Gefährten eine Herausforderung.
Die Motivation, die einen jungen Henker zum Herumreisen bringt, kann mannigfacher Art sein: Streit mit den Eltern, von denen ja oftmals ebenfalls einer Scharfrichter ist, eine abgeschlossene Ausbildung, aber keine freie Stelle, da der Vater oder die Mutter immer noch tätig sind und keine zwei Henker benötigt werden, oder, wie immer, die reine Neugier auf die Welt. Manch ein Boronsknecht kann sich auch einem Söldnerhaufe angeschlossen haben und so in die Welt hinausgekommen sein, das Schwertvolk zeigt sich nicht immer so zimperlich wie der Rest der Bürgerschaft.

In der Regel sind Henker städtischer Herkunft. Nur in mittelgroßen und großen Städten gibt es eine eigene Blutgerichtsbarkeit und somit Bedarf für einen Scharfrichter. „Ich bin der Henker von Gradnochsjepengurken" hört sich auch wenig eindrucksvoll an, mal ganz davon abgesehen. Grundsätzlich kann ein Scharfrichter es zu ansehnlichem Wohlstand bringen, wenn er sein Geschäft versteht (um so mehr in südlichen Gegenden). Adlige Herkunft fällt grundsätzlich weg, es sei denn in besonders verqueren Fällen, die dem ewigen Kampf Spieler/Meister überlassen bleiben. Ich kann die Diskussionen schon hören:
Meister: „Nein, sag ich! Ein Adliger wird nicht Henker!"
Spieler: „Aber überleg doch mal! Der unbekannte Halbbruder Emers! Was das für einen Auftritt gibt. Kommt da in den Thronsaal mit dem blutigen Schwert in der Hand und zwanzig Köpfen in der Tasche und sagt: Tach Majestät, ich bin dein Bruder!" Und so weiter.
Sei's drum: für die Abkunft des Henkers bietet sich folgende Staffelung an:
Arme: Schinder, einfache Folterknechte, ehemaliger Verurteilter
Mittelstand: Henker in mittelgroßen Städten oder reisende Scharfrichter
Reiche Eltern: Henker in Städten wie Rommilys, Havena, Grangor (nur sehr selten)
Der Henker braucht eine gewisse Körperkraft, zum einen, um auch mit unwilligen Kunden zurande zu kommen (KK12+), zum anderen, weil so ein sauber geführter Hieb, der den Kopf vom Halse trennen soll, einige Kraft kostet. Eine Geschicklichkeit von 12 ist ebenfalls Minimum (und ratsam). Es ist durchaus nicht unüblich, daß sich der versammelte Mob auf den unglücklichen Scharfrichter stürzt, wenn er mehrere Schläge braucht, um die Hinrichtung zu vollziehen oder er gar statt des Halses die Schulter oder die Hirnschale spaltet. Manch stümperhafter Henker ist darob selbst auf dem Richtblock gelandet.
Berufsbedingt liegt seine Totenangst bei 2-, der AG bei 3-, denn schreckhaft darf man nicht sein, sein Heilkunde-Wunden-Wert anfangs bei 5, Henker sind in aller Regel recht bewandert in Anatomie - den Grund kann man sich denken, zumal sich einige auch als Folterknecht verdingen. Es gibt gar solche, die sich heimlich als Heiler betätigen und oftmals einen gar nicht so schlechten Ruf genießen, gehen ihre Kenntnisse über den menschlichen Körper nicht selten weit über die des örtlichen Kurpfuschers hinaus.
Weiter ist sein Fesseln/Entfesseln-Startwert bei 6 anzusiedeln; ab und an sind auch Schlingen fachgerecht zu knüpfen. Stammt der Henker aus armen Verhältnissen, so ist er bislang noch nicht in die Verlegenheit gekommen, es mit Adligen zu tun zu haben, die das Anrecht auf eine Hinrichtung mit dem großen Schwert haben. Demzufolge liegt sein Zweihänder-Startwert bei 1, der Wert für Äxte und Beile dagegen bei 7. Zu rechtem Ruhm kann allerdings allein ein Scharfrichter kommen, der sich auf die Hinrichtung mit dem Schwert versteht. Bei einem mittelständischen Henker liegt der Zweihänder-Wert bei 5, Äxte und Beile bei 6. Ein Großstädter beginnt mit Zweihänder 7, Äxte und Beile 6. Außerdem sorgt ein Gaukeleien-TaW von 3 (bei einem Großstädter aus einer Henkersdynastie entsprechend höher) dafür, daß jegliche Hinrichtung für das gaffende Publikum zu einem ebenso lehrreichen wie moralisch erbaulichen und angenehm schaurigen Schauspiel gerät.
Der Gassenwissen-Startwert liegt bei 6, Raufen ebenfalls. Der Etikette-Wert sollte individuell bestimmt werden: der wohlhabende Scharfrichter von Grangor mag mit 3 oder 4 beginnen, der Henker von Nordhag (so es dort einen geben sollte) wird bei -1 oder 0 liegen. Abschließend ist - ebenfalls berufsbedingt - der Rechtskunde-Startwert mit 3 anzusetzen.
Zur Ausrüstung: Unzweifelhaft wird ein reisender Henker sein Handwerkszeug dabeihaben: zumindest ein Richtbeil und gutes Seil, ggf. auch sein Richtschwert. Richtschwerter sind oftmals altehrwürdige Waffen, die seit Generationen im Besitz einer Familie sind. Auf ihren Klingen mögen düstere Sinnsprüche eingraviert sein, und vielleicht rankt sich eine finstere Legende um die alte Waffe. Eins aber haben sie alle gemeinsam: sie haben keine Spitze - man kann also nicht damit zustechen wie mit einem gewöhnlichen Schwert. Außerdem sind ihre Klingen im Gegensatz zu dem gewöhnlichen Dreschwerkzeug eines Kriegers *scharf*; man wird es sich also zweimal überlegen, ehe man mit einem wohlgepflegten und frischgeölten Richtschwert auf einen Kettenpanzer oder einen Harnisch einprügelt. Das ruiniert nämlich mit ziemlicher Sicherheit die Schneide und macht eine teure Überholung bei einem *guten* Schmied erforderlich. Außerdem ist bei jedem Schlag gegen einen Gepanzerten, der mehr als zehn TP erzielt, oder bei jedem parierten Schlag, der mehr als zehn TP bringt, eine BF-Probe abzulegen. Diese Geräte sind einfach nicht für so was geschmiedet.
Andererseits: trifft ein Schlag mit einer so scharfen und schweren Klinge einen Ungepanzerten oder einen nur mit Stoff oder Leder bekleideten Gegner, so ist der angerichtete Schaden ungleich höher als bei einer gewöhnlichen Waffe. In einem solchen Fall können wohl bis zu 5 TP zu den üblichen addiert werden. Aber wie gesagt: es wird ohnehin selten vorkommen, daß ein Henker mit seinem kostbarsten Gut um sich haut wie ein Rondrianer mit dem Arivorer Rondrakamm.
Üblicherweise kleidet sich der Henker in auffällige Gewänder – im Süden, um seinem Ansehen Geltung zu verschaffen, anderswo, um die braven Bürger auf seine Nähe aufmerksam zu machen. Im Mittelreich sind dies beispielsweise schwarze Beinlinge mit roter Pluderhose oder Rock, dazu ein schwarzrotes Wams und ein dunkler Umhang auf dessen Schulter Richtschwert und Boronsrad gestickt sind. In besonders abergläubischen Gegenden ist der Henker sogar gezwungen, eine Klapper oder Glocke zu tragen. In anderen Gefilden mag es andere Vorschriften geben, dem reisenden Henker sei tunlichst angeraten, sich zeitig über die örtlichen Gepflogenheiten zu informieren, denn nicht überall kommt er mit einer Tracht Prügel davon.
Wirklich nötig sind dann nur noch Schemel, Trinkbecher und Eßgeschirr (für Reisen in Regionen, die dies erfordern) und eine rote oder schwarze Kapuze (die im übrigen vor allem dazu dienen soll, den Henker vor dem bösen Blick des Verurteilten zu schützen).

In südlichen Gegenden mag der Doppelkhunchomer das Richtschwert ersetzen und das in den Turban eingeflochtene rote Band die Kapuze - und der Henker ist reisefertig.

Bosparanische Nächte

Die Geschichte von Mukus Ucurian von Rabenmund ä.H. und Duridanya von Greifenberg



Getreulich aufgeschrieben von Michelle Melchers und Ragnar Schwefel 1993/94

Hier folgen die ersten drei Kapitel unserer bislang unveröffentlichten Geschichtensammlung "Bosparanische Nächte". Das 1. Buch umfaßt den Zeitraum bis Efferd 21 Hal. Die Geschichte nimmt ihren Anfang auf Burg Greifenstein (Baronie Greifenberg, Mgrft. Greifenfurt) im Jahr 20 Hal. Den Rest des 1. Buches findet der geneigte Leser auf unserer CD-ROM die demnächst erscheint. Dort findet sich auch das unvollendete 2. Buch, welches den Zeitraum Efferd 21 bis Tsa 22 Hal umfaßt.

1. Kapitel
Eine folgenreiche Nacht

Als Mukus erwachte, fiel das Licht der Praiosscheibe fahlgrau und trübe in die kleine Kammer, die er sich mit Jaslinn teilte. Mukus blinzelte, nur zögerlich wollte Boron ihn aus seiner Hut entlassen. Sein Kopf dröhnte zum Erbarmen, was, bei Praios, mochte nur vorgefallen sein? Das letzte, woran er sich erinnern konnte, war, daß er auf dem Rücken seines Pferdes gen Weihenhorst geritten war, die Baronin hatte es ihm aufgetragen, die Nachricht, Weihenhorst, die Orks... , hastig richtete sich Mukus auf, ... die Orks! Ein scharfer Schmerz durchzuckte seinen Kopf und ihm wurde übel. Unwillig ließ sich Mukus zurück in die weichen Kissen sinken, bevor ihn der Schwindel zu übermannen drohte. Was war nur geschehen? Behutsam tastete er seinen gemarterten Schädel. Es dauerte nicht lange, bis er fündig wurde, dort am Hinterkopf, nahe des Scheitels, war eine mächtige Beule, nur zu offenkundig der Grund für sein Unbehagen. Wer aber mochte ihm ein solches Ding verpaßt haben? Doch so sehr Mukus sich auch mühte, seine benebelten Sinne zu ordnen, es wollte ihm nicht gelingen, sich zu erinnern. Plötzlich pochte es heftig an die schwere Stubentür. Bevor Mukus Antwort geben konnte, schwang die Tür schon auf, und herein trat ein schmaler, kleingewachsener Mann in einer dunklen, wollenen Robe. Es war der erst kürzlich auf dem Greifenstein eingetroffene neue Hofmagus der Baronin, Magister Magnillion, ein Adept der Grauen Gilde, wie man hörte. Mukus hatte bisher kaum Gelegenheit gehabt, mehr denn ein paar höfliche Belanglosigkeiten mit ihm an der abendlichen Tafel auszutauschen, denn obschon auf dem Greifenstein drangvolle Enge herrschte, war er dem jungen Magus, Mukus schätzte ihn auf etwa 30 Sommer, nur selten begegnet, Magnillion war zumeist bei den Flüchtlingen und den Verwundeten zu finden, Mukus Platz dagegen war unter dem stolzen Banner mit den goldenen Greifen, an der Seite seiner Kampfesbrüder und - schwestern, um sich auf dem Felde der Ehre dem Schwarzpelz mutig entgegenzustellen. Die Baronin allerdings verbrachte reichlich Zeit mit dem gelehrten Magister. Wann immer sie Muße dazu fand, sah man sie und Magnillion in tiefgründige, ernste Gespräche vertieft, welche nicht selten bis weit nach der Eulenstund' währten, dann hatten

die beiden kaum Augen für alles andere um sie herum. Mukus sah es nicht gern, die beiden so innig beieinander zu sehen, hatte Duridanya dann doch nicht Auge noch Ohr für ihn übrig, und selbst seine Erzählungen vom Hofe zu Beilunk, welchen sie sonst so eifrig mit leuchtenden Augen zu folgen pflegte, vermochten sie nicht von ihren Disputen mit dem Magus abzubringen.

Für gewöhnlich pflegten Jaslinn und er sich dann die Zeit mit einer Partie Rote und Weiße Kamele zu vertreiben, wobei ihm nicht die mißbilligenden Blicke entgangen waren, mit denen Jaslinn des öfteren seine Geliebte und den Magus abwechselnd bedachte. Auch Mukus ertappte sich dabei, wie er bisweilen angestrengt die Ohren spitzte, um von dem Gespräch der beiden etwas zu erlauschen, und er fragte sich, warum es ihm manchmal einen Stich in die Brust versetzte, wenn der Magus fröhlich mit der edlen Baronin scherzte oder wenn er traulich ihre Hand ergriff, um ihr die eine oder andere arkane Geste zu zeigen.

Freundlich lächelte Magnillion Mukus an: „Nun, junger Herr, es freut mich, Euch so schnell wieder leidlich wohlauf zu sehen. Ihr solltet Hesinde und Peraine für ihre Gnade danken und Tsa obendrein. Vor kurzem wart Ihr dem Herrn Boron so nah, daß Ihr wohl mühelos hättet seinen Rocksaum greifen können!“ Verwirrt lauschte Mukus den Worten des Magus, wie sollte eine harmlose Beule, und schmerzte sie auch noch so sehr, ihn an den Rand des Todes gebracht haben? Fragend blickte der Knappe den Magister an, doch da wurde er aus den Augenwinkeln gewahr, daß Magnillion nicht alleine gekommen war. Hinter ihm stand die Baronin in der Tür und blickte Mukus schweigend und mit sorgenvoller Miene an. Mukus entging nicht, wie blaß sie war, tiefe Schatten umwölkten ihre Augen, wie nach mehreren durchwachten Nächten. Als er ihrer ansichtig wurde, fuhr er hoch, daß er kerzengerade im Bette saß, zupfte hastig sein Nachthemd zurecht, daß es auch in den Augen einer Dame als schicklich erscheinen konnte und strich sich das widerspenstige, zerzauste Haar glatt. Der Tribut, den er der Etikette zu sollen hatte, war hoch, wieder dieser schneidend scharfe Schmerz und für einen Moment wurde ihm schwarz vor Augen. Eilig sprang der Magus herbei, ihn zu stützen. „Immer langsam, junger Herr, für’s höfische Benehmen ist später noch Zeit genug, wenn Ihr wieder bei Kräften seid. Opfert alldieweil Eure gute Erziehung Eurem Wohlbefinden. Vor dem edlen Fräulein Baronin braucht Ihr Euch doch gewißlich nicht zu genieren.“

Ärgerlich bemerkte Mukus, wie ihm ob dieser Bemerkung das Blut in die Wangen stieg. Aber was war das, zeigte sich da nicht auch auf Duridanyas Wangen eine leichte Röte? Grübelnd ließ Mukus sich zurücksinken und ließ die nun folgende Untersuchung des Magisters bereitwillig über sich ergehen. Geistesabwesend ruhte sein Blick auf Duridanya, die nach wie vor in der Türe stand, als getraute sie sich nicht, die Kammer zu betreten. Wie hübsch sie war, durchfuhr es Mukus, ihrem sorgenschweren, übernächtigten Antlitz zum Trotze. Duridanya trug ein langes, mit Schleifen und Bändern geschlossenes Kleid in zartem Grün, unter dem an Ärmeln, Ausschnitt und Rocksaum das spitzenbesetzte Unterkleid hervorlugte. Das dunkle Haar fiel ihr offen über die Schultern, ungewöhnlich, kannte Mukus sie doch zumeist mit ihrem geflochtenen Zopf, den man so trefflich unter dem Helm verbergen konnte. Das enge Mieder und der locker fallende, weite Rock des Gewandes betonten ihre zierliche Figur, man mochte sich angesichts dieses schmalen Persönchens kaum vorstellen, daß sich hinter ein und derselben jungen Dame auch die unerschrockene und mutige Kämpferin verbarg, als die Mukus die Baronin kennengelernt hatte. Wenn er es genau bedachte, war dies das erste Mal, seit er auf dem Greifenstein Aufnahme gefunden hatte, daß er die Baronin in Frauengewändern sah: In Kniehosen, Hemden oder gar Lederzeug und Kettenhemd, so hatte er Duridanya in den vergangenen Wochen erlebt. Umso lieblicher erschien ihm ihr Anblick nun, da sie zum ersten Male nicht verbarg, was sie neben einer Landesherrin und Kriegerin auch war, eine junge, hübsche Frau.

„Edler Prinz, es betrübt mich, Euch aus Euren Träumen reißen zu müssen.“ Die Stimme des Magus ließ Mukus aus seinen Gedanken hochschrecken, „Ihr habt Glück gehabt, Prinz Mukus, ich sag es Euch noch einmal. Ihr seid kräftig und gesund, und so wie ich es sehe, birgt Euer Körper keine üblen und verderblichen Säfte mehr, die der Genesung hinderlich sein könnten. Einige friedvolle Tage in Borons sanfter Obhut, dazu kräftiges Essen, und Ihr werdet schon bald wieder auf den Beinen sein. Doch laßt Euch ja nicht zu früh wieder auf dem Fechtplatz sehen, ganz gleich was die edle Rondraritterin Ayla Euch darob sagen wird, sonst findet Ihr Euch schneller in der Ruhmeshalle der Rondra, als es Euch lieb ist. Haltet Maß!“ Streng blickte der Magus ihn an, bevor er in milderem Tonfall fortfuhr: „Doch da ich weiß, daß in Eurer Brust ein unruhiges und feuriges Herz schlägt, welches die Muße nicht zu schätzen weiß und sich nach nichts mehr sehnt, denn diesem weichen und gemütlichen Lager zu entfliehen und es mit einem harten Feldbett zu vertauschen, will ich Euch einen Trank verabreichen, er wird Euch trefflich helfen. Magnillion reichte Mukus einen tönernen Becher. Die grünlich-schillernde, ölige Flüssigkeit darinnen roch merkwürdig, so daß Mukus unwillig den Mund verzog. „Nun aber, junger Herr, wer es auf einen Streich mit einem halben Dutzend Schwarzpelzen aufnimmt, der wird doch wohl einen harmlosen Kräutersud nicht fürchten. Nur herunter damit, in einem Zug, dann wirkt es besser!“ Mit einem Seufzer goß Mukus sich den Sud in die Kehle. Pfui, das Zeug brannte nicht weniger als es stank. Der Branntwein, in dem man die Kräuter gelöst hatte, war bitter, trotz des vielen Honigs, mit dem man den Trank gestreckt hatte, damit er genießbarer wurde. Verbissen kämpfte Mukus die Übelkeit nieder, trank tapfer alles bis auf den letzten Tropfen auf. Der Magus lächelte angesichts seiner verzerrten Miene. „Da seht Ihr, es ist vollbracht. Nun kann Euch fürderhin nichts mehr schrecken. Wohlan, was ich zu tun vermochte, ist getan. Der alte Lutper harret noch meiner, um seine Beinwunde ist es nicht gut bestellt. Wenn Ihr erlaubt, junger Herr.“ Magnillion wandte sich zu Duridanya um und legte ihr aufmunternd die Hand auf die Schulter: „Ihr braucht Euch nicht mehr zu sorgen, werte Dame, Ihr werdet sehen, nicht lange, dann ist er wieder ganz der alte. Erlaubt nun, daß ich mich empfehle.“ Mit einer leichten Verbeugung entbot der Magus seiner Herrin seinen Abschiedsgruß und entschwand.

Zu Mukus Verblüffung tat Duridanya es ihm jedoch nicht gleich, sondern schloß die schwere Tür hinter Magnillion, dann trat sie an Mukus’ Lager und ließ sich auf einem Schemel daneben nieder. „Fräulein Baronin, nicht, es ist doch viel zu unkommod für Euer Hochgeboren. Ich will mich erheben, dann mögt Ihr mit meinem Lager vorlieb nehmen, etwas besseres kann ich Euch leider nicht bieten.“ Duridanya lächelte ihren eifrigen Gefolgsmann geistesabwesend an. „Laßt ab, teurer Mukus, es ist nicht der Stand, der in diesem Augenblicke zählt, noch die Etikette. Ihr seid es, dessen Wünsche und Belange allein von Gewicht sind.“ Prüfend ruhen Duridanyas Augen auf ihm. „Und es geht Euch wahrhaftig besser?“ Tatsächlich war es Mukus nach dem Tranke gleich besser zumute, sein Kopf war ihm leichter gewor-

den und auch die bohrenden Schmerzen ließen allmählich nach. Mukus wollte der Baronin versichern, daß es um ihn wohl bestellt war, doch seine Kehle war rauh und trocken, daß ihm kein Wort über die Lippen kommen wollte, und so nickte er nur bekräftigend. Wieder blickte Duridanya ihn an, lange Zeit fiel kein Wort zwischen ihnen. Mukus wurde es allmählich ein wenig unbehaglich zumute, wollte dieses Schweigen doch so gar nicht zu der lebhaften und fröhlichen Duridanya passen, die er kannte. Allein, er mochte auch nicht das Schweigen brechen, wußte er doch sehr wohl, daß es unhöflich wäre, die Gedanken der Baronin leichtfertig zu stören. Schließlich aber hielt er es nicht mehr aus. „Edle Dame, ist Euch etwas... ?“ „Verzeiht mir, ich fürchte, ich bin ein wenig zerstreut. Sagt, edler Prinz, gebricht es Euch an etwas, wünscht Ihr ein wenig Wasser oder vielleicht einen Happen zu essen? Ich will Euch gleich etwas aus der Küche holen, sagt nur, ob Ihr nach etwas verlangt.“ Mukus wollte widersprechen, es ging doch nicht an, daß die Baronin ihm, dem Knappen, zu Diensten war. Doch Duridanya fuhr sogleich fort: „Mukus, Ihr habt mir einen solchen Schrecken eingejagt. Fast glaubte ich, wir würden Euch für immer verlieren.“ Sie ergriff Mukus Rechte, die auf der Bettdecke ruhte. „Ich habe zu allen Zwölfen gebetet, daß der strenge Herr Boron Euch noch nicht in sein Reich heimführt.“ Mukus wurde abwechselnd heiß und kalt. In Borons Reich, was sollte das heißen? Er konnte sich beim besten Willen nicht daran erinnern was in der letzten Zeit vorgefallen war, noch was ihn so nah an die Schwelle zum Totenreich gebracht haben sollte... Zudem, Duridanyas Hand, die die Seine hielt, ließ seine bruchstückhaften Gedankenfetzen nur noch schneller umeinanderwirbeln, daß er keine Ordnung in die Wirrnis zu bringen vermochte. „Fräulein Baronin, so sagt doch, was geschehen ist“, setzte er an, und dann war auf einmal ein Teil der Erinnerung wieder da, die Schwarzpelze, denen er nachgeschlichen war, das Lager ..., „edle Dame, die Schwarzpelze, Ihr müßt mir zuhören, die Schwarzpelze haben ...“ „Shhhhh! Beruhigt Euch doch, Prinz, sorgt Euch nicht. Wir haben all dies schon in Euch gelesen, ich meine, der ehrenwerte Magister Magnillion hat dies durch seine Künste erfahren. Als wir Euch fanden, da habt Ihr immer wieder nur „Orks! Orks!“ gestammelt. Ihr wart im Fieber und wir wußten nicht recht, was Ihr uns zu sagen suchtet. Da hat der Herr Magus sich erlaubt, in Euren Erinnerungen zu lesen. Sorgt Euch nicht, wir haben uns schon um alles bekümmert, die ehrenwerte Ayla ist aufgebrochen, sich der Sache anzunehmen.“ „Fieber?“ jedes Wort der Baronin verwirrte Mukus nur noch mehr. „Ich bitt’ Euch, Fräulein, erzählt mir alles, was vorgefallen ist, mir fehlt jegliche Erinnerung.“ Nun war es an Duridanya verblüfft zu sein. „Ihr könnt Euch auf gar nichts besinnen? Nicht einmal auf Euren Ritt nach Weihenhorst? Ihr müßt auf Eurem Weg auf Schwarzpelze gestoßen sein. Was dann weiter geschah, vermag ich nur bruchstückhaft zu sagen, doch es muß zum Kampf gekommen sein. Einer der finsteren Brut hat Euch mit seinem Dolch erwischt, ein Kratzer nur, dort über Euren Rippen, doch hatte der Unhold seine Klinge in Gift getaucht ... Wir fanden Euch erst zwei Tage später, als wir, nachdem Ihr über die Gebühr ausbliebt, nach Euch suchten. Es war kaum noch Lebensodem in Euch, als wir Euch endlich abseits des Weges fanden. So arg war es, daß sowohl der Herr Irian, welcher sich trefflich auf die Heilkunst versteht, wie auch Magister Magnillion vermeinten, nichts könne Euch auf dem Pfade ins Totenreich mehr aufhalten. Könnt Ihr nun verstehen, warum ich so erleichtert bin, Euch wieder bei Bewußtsein zu sehen? Ihr solltet Hesinde für ihre Gnade danken, denn ohne ihre Gaben bliebe uns nichts anderes zu tun, denn an Eurem Grabe zu trauern.“ Die Gedanken überschlugen sich in Mukus Kopf. Orküberfall? Gift? Gabe der Hesinde? Da mußte der kleine Magus ihm wohl mit seiner Kunst geholfen haben. Fürwahr, dort, etwa eine Handbreit unterhalb der rechten Achsel ertastete er durch das Hemd eine kleine Wunde, etwa 2 Finger lang und ein wenig angeschwollen. „Oh, Mukus, ich hätte nicht gewußt, was ich hätte tun sollen, wenn der Herr Boron Euch tatsächlich nimmer hätte gehen lassen wollen.“ Duridanya sah ihn mit ihren tiefbraunen Augen besorgt an. „Ihr wart der Schwelle zu seinen Hallen schon so nah, ich habe selbst den kühlen Hauch verspürt. Ihr seid gewiß, daß es Euch besser geht?“ Mukus zwang sich, sich im Bett aufzurichten und siehe da, nach dem Trank ging es schon ungleich besser als zuvor. So fest er es nur vermochte, blickte er Duridanya in die Augen und drückte ihre Hand. „Fräulein Baronin, sorgt Euch nicht um mich, es geht mir gut. Glaubt mir, hättet Ihr mir nicht von dem Gift berichtet, ich wollte meinen, es wäre gewöhnliche Müdigkeit, die mich bewogen hat, mein Lager aufzusuchen. Ich befinde mich zum Besten. Aber was ist mit Euch, edle Dame? Ihr seht mir ganz und gar nicht aus, als fühltet Ihr Euch wohl. Ist es eine Unpäßlichkeit, welche Euch Unbehagen bereitet?“ Unvermittelt lachte Duridanya los: „Du höflicher, wohlerzogener Narr. Wenn dich die Dame Marbo zum Eingang des Totenreich begleitet, um dir die Pforte ins Totenreich zu öffnen, magst du ihr und ihrem dunklen Vater noch entwischen, weil du ihr aus lauter Höflichkeit den Vortritt läßt.“ Duridanya atmete tief durch. Dann lächelte sie Mukus an. „Drei Tage und Nächte wachen wir nun schon abwechselnd an deinem Lager. Meister Magnillion hatte es mir gesagt, drei Tage würdest du in tiefem Schlafe daliegen, bevor man damit rechnen könnte, daß du aufwachst, ich hatte so große Furcht es könnte etwas fehlgehen. Und endlich, heute, haben die Zwölfe mein Flehen erhört, deine Seele ist in deinen Körper zurückgekehrt. Ich weiß gar nicht, was ich dazu sagen soll, außer, daß ich die ganze Welt umarmen möchte, daß die Zwölfe uns gnädig waren. Tsa hat dir ein neues Leben geschenkt, so stelle ich es mir zumindestens vor, sie hat ihren dunklen Bruder überzeugt, dich noch nicht zu sich zu nehmen, das ist doch beinahe so, als wärest du heute zum zweiten Mal geboren. Laß uns das feiern, ja? Warte, ich hole uns etwas passendes aus dem Keller, und auch einen Bissen zu Essen, du hast ja seit Tagen nichts mehr zu dir genommen.“ Einen Moment hielt Duridanya in ihrem Redefluß inne, dann fuhr sie, ein wenig leiser, fort: „Ich meine natürlich, Ihr habt seit Tagen nichts mehr gegessen, edler Prinz, verzeiht meine Unbedachtheit.“ Dann raffte die junge Baronin auch schon eilig ihre Röcke und verließ die Kammer.

Mukus wollte ihr noch etwas hinterherrufen, es schickte sich doch nun wahrlich nicht, daß ihm die Baronin wie eine Dienstmagd aufwartete, doch da war Duridanya schon auf und davon, man hörte das Klappern ihrer Schuhe auf den Stiegen nach unten. Nachdenklich blieb der Knappe zurück. Es war alles ein bißchen viel auf einmal gewesen, Duris Nähe, die etwas wirre Schilderung über die Ereignisse der letzten Tage, den bezaubernden Anblick, den Duri in ihrem Gewand bot, das merkwürdige Bewußtsein, daß er vor kurzer Zeit erst an der Schwelle des Todes gestanden haben soll, sich aber beim besten Willen daran nicht erinnern konnte, Duris Sorge um ihn. Hatte er die Baronin tatsächlich in seinen Gedanken gerade Duri genannt? Duri, wie Jaslinn es zu tun pflegte, wenn er zärtlich von seiner Geliebten sprach? Mukus schüttelte den Kopf über sich. Was sollte der ehrenwerte Ritter Niam wohl dazu sagen, welcher sich doch wie-

der und wieder darum bemüht hatte, ihm und den anderen Pagen am Hofe wenigstens ein bißchen Anstand und gutes Benehmen beizubringen. Aber Duri, Baronin Duridanya korrigierte er sich, hatte auch unvermittelt Etikette Etikette sein lassen und ihn Mukus geheißen, nicht mehr Prinz Mukus oder edler Herr, wie sie es sonst zu tun pflegte. Ein wenig bedauerte er es, daß sie so schnell die Contenance zurückgewonnen hatte und zu den üblichen Formen zurückgekehrt war. Ob sie wohl ein klein wenig Zuneigung für ihn empfand? Ja gewiß tat sie das, sonst hätte sie sich kaum so sehr um ihn gesorgt. Andererseits, sorgte sie sich nicht genauso um einen gemeinen Soldaten, wenn dieser verwundet war, oder um eine einfache Dörflerin in Not? Nein, die edle Baronin war ein warmherziges Fräulein, das hatte sie vielfach bewiesen. Da mußte er sich gar nichts darauf einbilden, daß sie ihm kurz die Hand gehalten hatte. Sie und Jaslinn waren sehr verliebt ineinander, das vermochte auch ein Blinder zu sehen, und sie stand treu zu ihm, wie es sich für ein Edelfräulein gehörte. Dennoch war ihm ganz merkwürdig zumute gewesen, als die Baronin ihm so nahe gekommen war, er vermochte dies Gefühl nicht recht zu benennen. Unvermittelt kam ihm Nicoletta in den Sinn und mit ihrem süßen Bild regte sich eine ungewohnt heftige Gefühlsregung in seiner Brust. Lange schon hatte er nicht mehr an sie gedacht. Ein wenig unmutig gar schob er die süßen Gedanken beiseite. Nicoletta, das lag lange zurück, wer vermochte zu sagen, wo sie jetzt weilte. Für Rahja war in seinem Leben kein Platz, zumindestens nicht zu diesem Zeitpunkt, wo auch die letzte Faser seines Herzens Rondra gehörte, in seinem Bestreben, es Reich und Kaiser zu beweisen, daß der Name Rabenmund ein ehrenvoller war, ganz gleich, wie schwer die Schande auch wog, die sein Oheim und seine Mutter auf das Haupt der Familie geladen hatte. Lange würde er nicht untätig auf dem Lager hocken, da mochte der gelehrte Magus reden wie er wollte. Die Baronin brauchte seine Schwerthand, das hatte sie ihm oftmals versichert, wenn es hinaus in die Schlacht ging. Mukus mochte es, an ihrer Seite ins Gefecht zu ziehen, Duridanya war mutig und unerschrocken, als könne keine Gefahr sie schrecken. Und obwohl er doch wußte, wie schwer die Sorgen über den kommenden Winter sie drückten, war sie doch allzeit fröhlich und munterte die Verzagten und Erschöpften mit einem heiteren Wort, einem Scherz auf, daß sie wieder neuen Mut und neue Kraft fanden. Nicoletta war ganz anders gewesen. Feiner gewißlich, aber auch ein wenig unnahbarer. Was die weltgewandte und wohlerzogene Nicoletta wohl von der Baronin halten würde, die gewißlich noch nicht einmal den „Honinger Hupfer“ zu tanzen wußte? Und was mochte Duridanya von Nicoletta denken? Doch bevor er sich die Antworten auf seine Fragen noch in seinem Geiste ausmalen konnte, polterte es auch schon an der Tür und die Baronin kam mit einem Tablett, an dem sie wahrlich schwer zu schleppen hatte, herein und stellte es auf den Schemel an Mukus' Bettstatt. Obwohl doch Schmalhans Küchenmeister in der Burg war, und das seit einiger Zeit schon - die vielen Zufluchtsuchenden und auch die Waffenknechte, welche auf dem Greifenstein weilten, bedurften wohlgefüllter Speicher, um sie über den Winter satt zu bekommen, daran aber gebrach es im Greifenbergschen auf das Schmerzlichste -, hatte Duridanya scheinends den Koch überreden können, ihr einen Gutteil seiner Mundvorräte zu überlassen. Da gab es mildgewürzten Getreidebrei, der in der Schüssel dampfte, eine ganze Handvoll Rosinen waren gewißlich darin eingerührt. Ein halber Kapaun von der gestrigen Tafel fehlte ebensowenig, wie eine Scheibe von dem dicken Honigschinken, dazu ein Kanten fetter Schafkäse, Pfer-

de- und herrlich frisches Weißbrot und ein Körbchen kleiner aber vortrefflich süßer Äpfel, außerdem Birnen, Pflaumen und auch Trauben, welche man von den wenigen Reben geklaubt hatte, die den widrigen Umständen zum Trotze getragen hatten. Eine Schüssel Brühe fand sich gleich neben einem Topf mit Milch und sorgsam in ein Stück Papier eingeschlagen fand Mukus eine klebrige aber verlockende Köstlichkeit, ein gutes Dutzend Sirupbonbons, wie sie nur der Koch Geldwin zu machen verstand. Mukus schüttelte angesichts der aufgetafelten Pracht den Kopf, wer, bei Travia, sollte all dies verspeisen. Duridanya lächelte ihm aufmunternd zu. „Fangt getrost schon einmal an, bester Freund, sonst wird ja auch alles kalt, ich muß nur schnell noch einmal in den Keller, die Hauptsache fehlt schließlich noch.“ Mukus konnte sich zwar nicht vorstellen, was angesichts dessen, was die Baronin aufgefahren hatte, noch so dringlich fehlen mochte, ließ sich aber nicht zweimal bitten, mit dem Speisen zu beginnen. Wieviele Tage hatte er nun schon nichts mehr gegessen, ganze fünf? Oder waren es gar sechs Tage gewesen? Wie auch immer, es war ihm als begehre ein wütender Löwe in seinen Magen nach der Beute, und so griff er, dem Gebot der Baronin folgend, kräftig zu.

Duridanya kam bald zurück, sie schleppte einen großen, schweren Krug mit sich. „Mundet es?“ erkundigte sie sich freundlich. Mukus, der gerade den Mund voll hatte, begnügte sich mit einem Nicken. „Trefflich“, setzte er nach, als er wieder reden konnte, „mir ist, als habe mir nie etwas besser geschmeckt.“ „Dann wartet nur ab, bis ich Euch davon kosten lasse.“ Duridanya wies auf den Krug, welchen sie mittlerweile auf dem Boden abgestellt hatte. Sie löste ein Tuchbündel, das sie an ihrer Rockschärpe befestigt hatte und wickelte es behutsam auseinander. Zum Vorschein kamen zwei schlanke, langstielige Gläser aus milchigbläulich schimmerndem Glas. „Sie gehörten meinem Herrn Vater und seiner Gemahlin, ein Präsent zu Ehren ihres Traviabundes. Es war nicht einfach, sie der Dame Delia zu stibitzen. Aber in Anbetracht des edlen Getränkes, das uns erwartet, muß es schon sein, so etwas trinkt man nicht aus groben Tonbechern, nicht einmal aus Silber. Sie ergriff den schweren Krug und goß behutsam ein. Rosig schäumte der Wein in den schlanken Gläsern empor. Erwartungsvoll sah Duridanya Mukus an. „Nun?!“ Mukus schnupperte neugierig, es roch süßlich und auch ein wenig säuerlich. Doch als er das Glas ansetzen wollte, um zu kosten, bedeutete ihm Duridanya innezuhalten: „Nein, wartet doch, man muß sich erst gegenseitig etwas Gutes wünschen und dann die Gläser aneinander klingen lassen. Hört zu! Ich erhebe mein Glas auf die wunderbare Rettung meines teuren Freundes, Prinz Mukus von Rabenmund, und danke den Zwölfen für ihre Gnade!“ Vorsichtig stieß Duridanya mit Mukus an, der helle Klang der Gläser erfüllte die Luft. Mukus nahm einen tiefen Zug. Hmmm, das prickelte angenehm auf der Zunge, süß und belebend zugleich, viel milder als der Wein, den er bisher an der Tafel hatte kosten dürfen und ungleich lieblicher als das Bier, welches er bisher gewohnt war. „Köstlich, nicht wahr! Das ist Bosparanjer, welchen mir Seine Edelgeboren Ascanio von Malur als Zeichen seiner Freundschaft sandte. Einen solch feinen Tropfen werdet Ihr nur im Lieblichen Feld finden, nirgendwo sonst vermag man so trefflich zu keltern, wie dorten.“

Mukus erinnerte sich sehr wohl an dieses edle Getränk, bisweilen hatte man am Markgrafenhof davon aufgetafelt, doch nur zu besonderen Anlässen oder wenn hoher Besuch zugegen war. Außer dem Markgrafen und seinen hohen Gästen hatte denn auch niemand an dem köstlichen und kostbaren Wein teilhaben dür-

fen, und war es sonst doch auch üblich, daß sich die aufwartenden Pagen an den zurückgebliebenen Resten in den Krügen gütlich tun konnten, vom Bosparanjer war nie auch nur mehr denn ein winziger Tropfen in den Karaffen zurück geblieben. Mukus hatte noch nie zuvor von diesem herrlichen Wein gekostet und als ihm das milde und süße Getränk nun durch die Kehle perlte und auf der Zunge so trefflich prickelte, da war es ihm mit einem Mal klar, warum man den edlen Schaumwein gerne der Göttin Rahja darbot.

„Holde Baronin, es ist eine vortreffliche Gaumenfreude, an der Ihr mich teilhaben laßt, nie zuvor trank ich einen solch feinen Tropfen." Mukus artige Worte verfehlten ihre Wirkung nicht - er wußte doch nur zu wohl, daß der Weinbau eine Passion der Edlen war - Duridanya schenkte ihm ein strahlendes Lächeln. Eifrig griff sie den Krug und wollte Mukus nachschenken. „Aber ich bitt' Euch, edle Jungfer, Fräulein Duridanya, es ist doch eine viel zu kostspielige Gabe, sie an einen einfachen Knappen zu verschwenden. Wenn Ihr eines Tages dem edlen Markgrafen Gastung gewähren solltet, dann mag es angemessen sein, aber ..." „Papperlapapp, was für ein Unsinn." Duridanya schüttelte den Kopf. „ Nein, nein, lieber Mukus, der Edle von Malur hat mir diese Gabe gewißlich zugedacht, auf daß ich sie mit meinen teuersten Freunden genieße, nicht aber daß ich sie dem Markgrafen von Greifenfurt kredenze, den ich ja bis dato noch nicht einmal von Angesicht zu Angesicht kenne. Bei aller gebotenen Ehrfurcht für Seine Durchlaucht, mit jenen, die meinem Herzen nahe stehen, will ich ihn teilen, und das zu einem besonderen Anlaß. Was aber könnte ein trefflicherer Anlaß sein, als deine ... Eure ...", Duridanya lächelte, „ach, Mukus, laß uns beim traulichen Du bleiben. Haben wir nicht so viel miteinander erlebt, daß wir genug füreinander empfinden, um uns wie Freunde zu benennen? Und es geht doch auch viel leichter von den Lippen. So trinke ich denn auf deine Errettung vor dem düsteren Tod, Mukus, teurer Freund? Auf unsere Herrin Tsa und auch auf die milde Herrin Peraine und auf die göttliche Hesinde und ihre wunderbare Macht! Und ich erhebe mein Glas ein zweites Mal, auf unsere Freundschaft, die ich mit diesem Segensspruch besiegeln will. Auf dich und mich! Du erlaubst? Es ist ein wenig unkommod, so im Stehen." Duridanya ließ sich auf Mukus' Bettkante plumpsen. Bereitwillig rückte der Prinz ein Stück zur Seite. Fröhlich stieß Duridanya mit Mukus an. Wie Balsam ging dem Jüngling der Bosparanjer durch die Kehle. Allmählich zeitigte der perlende Wein seine Wirkung, Mukus wurde es ganz leicht ums Herz und es war ihm, als blicke er durch einen Nebel, ein wenig verschwommen. Doch seine sonstigen Sinne kamen ihm seltsam geschärft vor, ganz deutlich vernahm er den Duft von Duridanyas Haar, lieblich, wie nach Rosenblättern, und mit jeder Faser seines Leibes verspürte er ihre Nähe, als würden sich ihre Körper berühren.

„Laßt mich nun, edles Fräulein", Mukus hob sein Glas, „darauf daß Rondra uns bald den Sieg schenken möge! Und darauf, daß kein Ork es fürderhin wagen wird, dieses Land zu betreten, wenn er Euren starken Schwertarm in der Nähe weiß!" „Darauf ein weiteres Glas!" stimmte Duridanya ein. „Und nun auf unseren Feldzug gen Orkenwall. Möge Rondra uns wohl gewogen sein, daß wir den Schwarzpelzen ordentlich eins überbrennen können."

In einem Zug leerte Duridanya ihr frischgefülltes Glas, nicht ohne sogleich wieder einzuschenken. „Nur frisch weiter, mein teurer Prinz. Das Beste am Bosparanjer nämlich ist", kicherte sie und ihr verklärter Blick und die rosigen Wangen verrieten, daß das edle Getränk auch bei ihr seine Wirkung zu zeigen begann, „daß, wenn man ihn einmal geöffnet hat, man ihn auf einen Schlag trinken muß, denn stehen lassen kann man ihn nicht, und auch nicht wieder verkorken, sonst taugt er höchstens noch für die Katze. Und das wär doch ein arger Katzenjammer, findest du nicht?" Sie lachte.

In Mukus Kopf wirbelten die Gedanken wild durcheinander. Die junge Baronin schien ihm so bezaubernd, wie kein anderes weibliches Wesen, dem er bisher begegnet war. Wie anmutig sie doch war. Wie ansteckend ihr fröhliches Lachen war. Und wie kokett sie ihren Kopf hielt, wenn sie ihn aus ihren wunderbaren Augen lange ansah, länger, als es die Etikette eigentlich erlaubte.

Er wußte, es war töricht sich einzubilden, die Baronin könnte anders für ihn empfinden als für einen Bruder, dennoch, beflügelt durch den spritzigen Tropfen und die Hochstimmung in seiner Brust, sprudelten ihm die Worte unvermittelt aus tiefstem Herzen über die Lippen, bevor sein Verstand ihn noch warnen konnte: „Euer Hochgeboren, Duridanya" - noch kam ihm das trauliche Du nicht so ohne weiteres über die Lippen -, „erlaubt mir Euch zu sagen wie mich Eure Schönheit blendet. Ich kann kaum noch klar denken, mir ist's, als ginge mir ein Mühlrad im Kopf herum. Das Feuer Eurer Augen macht mich ganz trunken, mehr noch als es dieser edle Tropfen vermag." Einen Augenblick, herrschte Stille, ein Lidschlag nur, der aber dem jungen Knappen wie eine Ewigkeit vorkam. Schon rechnete er damit, daß die Baronin erzürnt ob seines ungezogenen Betragens aufspringen und die Kammer verlassen würde, daß er ihr nach dieser Blöße nie mehr unter die Augen treten könnte, daß er gar den Greifenstein in Schmach verlassen mußte. Es war nicht recht von ihm gewesen, sie unvermittelt mit seinen Empfindungen zu behelligen. Er war hier, um die Ehre seiner Familie wieder herzustellen, nicht, um die Ehre der Baronin zu beflecken. Duridanyas Lächeln erlöste ihn von seiner Pein: „Welch artige und schöne Komplimente du doch zu machen versteht, lieber Freund, Worte, die recht dazu angetan sind, das Herz einer Jungfer zu betören. Wie beneide ich die Dame, der du eines Tages solch artige Rede aus vollem Herzen und nicht nur ob des süßen Weines zuwidmen wirst, bei Rahja." Dies aber wollte Mukus nicht einfach hinnehmen: „Werte Dame, schöne Duridanya, nichts liegt mir ferner, als dich durch unbedachte Worte zu beleidigen, allein, mein Herz läuft mir über, wenn ich dich sehe und es ist die reine Wahrheit, wenn ich sage, daß ich nie zuvor eine Dame geschaut habe, die so lieblich ist wie du. Glaube nicht, daß es allein der Wein ist, der meine Zunge beflügelt, es ist mein Herz, das spricht. Edle Duridanya, du hast mich verzaubert." Offen blickte er sie an.

Duridanya erhob sich vom Bettenrand und ging in der Stube auf und ab. Schon fürchtete Mukus mit seinen Worten alles verdorben zu haben, da wandte sie sich ihm wieder zu: „Mukus, ich bitt' dich, ... laß davon ab, ... ich ...", sie setzte den Satz nicht weiter fort, doch konnte Mukus ihrer Miene entnehmen, daß sie in diesem Moment Jaslinn gedachte, welcher zum Markgrafen entsandt worden war. Dann aber fuhr sie fort: „Weißt du, Mukus, daß mir noch niemals jemand zuvor solch artige Komplimente gemacht hat, wie du?"

Sie ließ sich wieder auf der Bettkante nieder, ein wenig näher als zuvor, so wollte es Mukus scheinen, doch fuhr sie unbekümmert fort zu plaudern, als sei nichts geschehen, so als wollte sie nichts mehr von dem traulichen Moment zwischen ihnen wissen.

Duridanya griff nach einem Büschel Trauben: „Hmm, ich glaube fast, daß ich jetzt doch Hunger verspüre. Soviel Bosparanjer

auf nüchternen Magen, das mag dämonische Wirkung zeigen. Möchtest du auch, sie sind recht süß, besser, als man es erwarten konnte. So ein Jammer, daß wir in diesem Jahr keinen Wein einbringen konnten, nach so einem Sommer...“

Eine Weile ließ Mukus sie erzählen, zuzuhören vermochte er nicht, dazu gingen ihm zu viele andere Gedanken im Kopfe herum. Er war sich nicht sicher, wie er das alles zu deuten hatte, Duridanyas leise Anspielungen, ihre Reaktion auf seine Komplimente. Jedesmal wenn er sie ansah, durchfuhr es ihn wie von tausend Nadelstichen. Ihre Nähe brachte ihn zum Beben, in jeder Faser seines Leibes verspürte er wildes Begehren, so intensiv wie noch niemals zuvor, dringlicher, als er es sich jemals vorgestellt hätte. Er malte sich aus, wie es wohl sein mußte, ihren schlanken Leib zu berühren, sie in die Arme zu schließen, ihre Lippen zu küssen...

„Du hörst mir gar nicht zu, unartiger Junge, wie ein Esel starrst du ins Leere!“ unvermittelt unterbrach Duridanya seine Gedanken. Sie schüttelt belustigt den Kopf. Ich wüßte zu gerne, was in deinem Schädel gerade vorging, so beseelt, wie du geguckt hast.“ Mukus stieg das Blut in die Wangen, als er sich vorstellte, die Baronin könnte in der Tat seine Gedanken lesen.

„Zur Strafe mußt du mir beim Speisen Gesellschaft leisten, und wehe, wenn ich dich noch einmal beim Träumen erwische, wenn das Fräulein Baronin das Wort an dich richtet.“ Sie hielt Mukus eine Weintraube vor die Nase, die er sich von ihr ergeben in den Mund stecken ließ. Die Frucht war angenehm süß, viel süßer, als man es nach dem Wein, der hier daraus gekeltert wurde, vermuten mochte. „So ist es brav, komm, noch eine ...“ Mukus wollte protestieren, er hatte vorhin wahrlich genug zu sich genommen, doch die Baronin ließ keinen Einwand gelten. „Du mußt essen, teurer Mukus, du hast gehört, was der ehrenwerte Magister Magnillion gesagt hat. Und der ist ein sehr gelehrter Mann, dessen Ratschlag es wert ist befolgt zu werden. Mukus schüttelte den Kopf. „Prinz Mukus“, Duridanyas Tonfall wurde strenger, „wollt Ihr denn meutern? Ihr wißt, ich kann eine gestrenge Herrin sein und Ihr wollt doch wohl nicht, daß ich Euch gewaltsam füttere ...“ Kokett legte Duridanya ihren Kopf schief und blickte Mukus halb treuherzig, halb streng an. Der Prinz mußte ob dieses drolligen Anblicks lachen. „Was Ihr tut, ist aber ganz und gar nicht schicklich, edler Prinz, hat man Euch nicht bei Hofe gelehrt, daß man über seine Herrin nicht lacht? Wartet, ich will Euch diese Untat nicht durchgehen lassen. Nehmt dies ...“ Unerwartet schnell hatte Duridanya ihm eine Traube in den Mund gesteckt, die er wohl oder übel herunterschlucken mußte. „Und damit du siehst, daß ich auch ein artiges Mädchen bin, nehme ich mir auch eine. So! Die nächste gebührt wiederum dir.“ Mukus wollte sie abwehren, doch Duridanya hielt ihm keck die Traube vor die Nase. Schließlich ergab er sich in sein Schicksal und ließ sich von der Baronin füttern. Eine Frucht auf die andere folgte. Allmählich begann ihm das Spiel Freude zu bereiten. Lachend speiste Duridanya ihn mit den prallen, süßen Früchten. Neckte ihn, wenn er eine saure erwischte und darob ein Gesicht zog.

„Na, laß sehen, werter Prinz, ob du diese hier auch bekommen kannst. Übermütig hielt sie ihm eine saftige Pflaume vor die Nase. „Nun los, hol’ sie dir, wenn du sie begehrst!“ Mukus ließ sich das kein zweites Mal sagen, eifrig schnappte er nach der Frucht, erwischte sie jedoch nur halb, als Duri sie ihm wegzog. Duridanya quietschte halb erschrocken, halb vor Vergnügen auf, als ihr der Saft ins Gesicht spritzte. „Oh je, was soll die alte Muhme Jedmilla dazu sagen, nun ist das gute Kleid von oben bis unten bespritzt. Oh, und nun sehe ich, dich hat es auch erwischt, der Saft läuft dir ja bis in den Kragen. Warte, ich will es richten.“ Und mit einer anmutigen und flinken Bewegung beugte sich Duridanya über Mukus, sanft glitt ihre Zunge über seinen Hals, als sie den klebrigen Saft von seiner Haut küsste. Obgleich ihre Berührung flüchtiger Natur gewesen war, zart wie ein Windhauch, lief es Mukus heiß und kalt durch die Adern, es war ihm als wollte ihm das Herz in der Brust zerspringen. Duridanyas Gesicht war ganz nah bei seinem, ihre Wangen waren tiefgerötet und sie atmete heftig. Erwartungsvoll blickte sie ihn an, süße Verlockung. Nur einen Lidschlag verweilten sie so, regungslos den anderen musternd, dann fanden sich ihre Lippen zu einem glühenden Kuß. Ungeahnte Leidenschaft durchzuckte Mukus Körper. Was auch immer für Vorbehalte er gehegt haben mochte, sie waren vergessen. Erziehung, Etikette, Jaslinn, nichts galt ihm mehr, nur sie. Heftig zog er Duridanya an sich. Ihre lockenden, verheißungsvollen Küsse wurden intensiver, mit bebenden Händen - er verspürte dies sehr wohl - löste sie die Bänder an seinem Nachthemd und streifte es ihm über die Schultern. Nicht lange und es war auch ihm gelungen, die Verschlüsse an ihrem Kleid zu lösen, erst glitt ihr Gewand zu Boden, das Unterkleid folgte darauf. Staunend fuhren Mukus Hände über ihren milchweißen Leib, folgten den sanften Rundungen ihrer Brüste. Duridanya seufzte in leiser Verzückung ob seiner zarten Berührung, zog ihn an sich und koste ihn mit ihren Händen, daß das Feuer der Lust in ihm hell aufloderte.

Wie im Rausche gaben sie sich einander hin, es dauerte nicht lange, da verspürte Mukus auch schon wie die süße Spannung sich zur Ekstase steigerte, und ihn Rahjas Rausch mit sich riß. Mukus hörte sich selbst lustvoll aufstöhnen, als die Göttin von ihm Besitz ergriff. Nur einen Lidschlag nachdem Rahjas Taumel allmählich in ihm abebbte, schmiegte sich Duridanya wieder an ihn und führte seine Hände über ihren erhitzen Körper, forderte ihn mit stiller Geste auf, ihn zu erforschen, ihr weitere Lust zu spenden. Bald darauf folgte er der Entdeckungsreise seiner Hände mit den Lippen, folgte den sinnlichen Linien ihres Leibes. Nicht lange und er spürte, wie die Erregung in ihm neuerlich wuchs, siedend heiß rann ihm das Blut durch seine Adern und er wünschte sich nichts sehnlicher, als sich mit ihr zu vereinigen und diese Lust mit ihr zu teilen. Bei diesem Male aber dauerte es ungleich länger bis er die Nähe der Liebesgöttin auf dem Scheitelpunkt der Leidenschaft verspürte, es war ein süßer, allmählicher Weg voller Verzückung, den sie weidlich auskosteten, und diesmal teilte Duri seine Ekstase auf dem Höhepunkt der Lust voller Entzücken. Erschöpft trennten sich ihre erhitzten Leiber, suchten Abkühlung in der frischen Abendluft. Mukus Gedanken waren nurmehr ein Wirbel aus Leidenschaft, Begehren und Lust, inbrünstig wandte er sich an die Göttin, sich für das Erlebte zu bedanken, und er wußte, an diesem Abend war Rahja selbst bei ihnen zugegen gewesen.

Es war gerade die Zeit, als Praios vorsichtig die ersten Strahlen über das weite Antlitz Deres sandte, als Duridanya aus ihrem tiefen Schlummer erwachte. Unwillig blinzelte sie, als ein Sonnenstrahl ihr geradewegs in die Augen fiel; langsam richtete sich auf. In ihrem Kopf schienen tausend Hummeln zu summen, ihr Blick war vernebelt und ein dröhnender Kopfschmerz machte sich bemerkbar. Verwirrt sah sie sich um. Wie, bei allen Dämonen von Rhyl, war sie denn in Jaslinns Kammer gekommen? Überhaupt Jaslinn? Verwundert starrte sie auf den verwuschelten Blondschopf neben sich auf dem Kissen. Und da kam ihr mit einem Mal die Erinnerung. Mukus! Der Bosparanjer! Jaslinn!

Verstört sprang sie auf und streifte sich hastig ihre Kleider über. Mukus, von dieser plötzlichen Bewegung aufgeweckt, rappelte sich mühselig auf, es war ihm anzusehen, daß er nicht weniger verwirrt war, Duridanya in seiner Kammer zu sehen. „Bei Rahja, bei Rondra, was hab ich getan?“ stieß sie atemlos hervor. Verzweifelt blickte Duridanya Mukus an. Dann ergriff sie eilig ihre Schuhe, rannte ohne ein weiteres Wort aus der Kammer und ließ den verdutzten Mukus zurück.

2. Kapitel

Ein Tag des Zweifels

Gedankenverloren starrte Mukus aus dem schmalen Fenster über seinem Lager. Es war ein klarer, schöner Tag, ganz anders als gestern, als schwere Wolken am herbstlichen Himmel dräuten. Freundlich lächelte Praios' Antlitz vom Himmel, erfreute die Herzen der Menschen mit seinem warmen Schein. Allein, das Herz des Prinzs vermochte die Sonne nicht zu erhellen, düster vor sich hinbrütend harrte er aus, Stunde um Stunde.

Die Zeit verstrich quälend langsam. Etwa um die mittägliche Praiosstunde war der ehrenwerte Herr Magus erneut zu ihm gekommen - allein, zu Mukus' großer Enttäuschung -, hatte ihn, wie schon tags zuvor, untersucht und ihm neuerlich jenen abscheulich schmeckenden Sud verabreicht. Diesmal jedoch wollte sich nicht dasselbe Wohlgefühl einstellen, wie am gestrigen Tage, Mukus fühlte sich immer noch elend, sein Kopf schmerzte und ihm war flau zumute. Das Frühstück, Pferdebrot, Dinkelbrei, Honig und Milch, stand unberührt neben seinem Bett, er hatte nicht einen Bissen hinunter bekommen können.

Magnillion runzelte bei dem traurigen Anblick, den sein Schützling ihm bot, nachdenklich die Stirn: „Ihr scheint Euch heute nicht recht wohl zu befinden, edler Prinz! Ihr seid blaß, ja, gar ein wenig grünlich um die Nase, blickt ganz elendiglich drein, bringt kein Wort über Eure Lippen. Dabei wähnte ich Euch heute schon quicklebendig, nach dem Eindruck, den Ihr mir gestern machtet. Ich fürchtete gar schon, Euch an Euer Lager binden zu müssen, um zu erwirken, daß Ihr Euch der nötigen Ruhe hingebt, der Euer Leib noch dringlich zur gänzlichen Erholung bedarf. Und nun seh ich Euch hier vor mir liegen, stumm wie ein Gnitzlein, aber beileibe nicht so munter. Ihr habt noch nicht einmal Euer Mahl angerührt. Was ist Euch, daß Euch gar so übel zumute ist? Behagen Euch die Speisen nicht? War es gar der Trank? Oder bedrückt Euch etwas anderes?“

Mukus senkte schnell den Blick, mochte er doch den scharfen Augen des Magus nicht offen begegnen. Der Magister vermochte sicherlich im Handumdrehen mit Hilfe seiner Kunst aus seinen Augen zu lesen, was geschehen war, das aber wollte Mukus auf keinen Fall zulassen. Der Prinz schüttelte nachdrücklich den Kopf: „Nein, ... es ist alles wohlbestellt, ehrenwerter Magister. Ich danke Euch für Eure Mühen, ich ... was Ihr für mich getan habt, verpflichtet mich zu tiefstem Dank.“ Magnillion winkte ab: „Ach, mein Junge, darob braucht Ihr Euch nicht zu bekümmern. Was ich getan habe gehört zu meiner Bestimmung, wie es zu der Euren gehört, sich mutig mit dem blanken Stahle dem Gegner entgegenzustellen. Dankt nicht mir, dankt dem edlen Fräulein Baronin. Ohne ihre Hilfe und die Gnade der Götter wären all meine Bemühungen vergebens gewesen.“ Mukus stutzte. Was wollte der Magus ihm mit diesen Worten sagen? Doch dann fuhr Magnillion mit seiner Rede fort, so daß Mukus den Gedanken nicht weiter verfolgte. „Es wird das Beste für Euch sein, wenn Ihr Euch noch ein paar Tage ausruht. Mag sein, ich habe Eure Konstitution ein wenig überschätzt, und das Gift hat Euch ärger zugesetzt, als ich zunächst angenommen hatte. Schlaft ein Weilchen, ich werde heute zur Nachtigallenstunde noch einmal nach Euch sehen.“ Der Magus verbeugte sich kurz und verließ den Raum.

Mukus hätte liebend gerne seinen Rat befolgt - seit Duri ihn heute früh so eilends verlassen hatte, hatte er keinen Schlaf mehr finden können - und er fühlte sich, als hätte man ihn wie ein nasses Laken durchgewalkt. Der bohrende Kopfschmerz hatte ihn unablässig gemartert, allein, wieviel schwerer wog die Pein, die ihm die widerstrebenden Gefühle in seiner Brust bereiteten. Süße Erinnerungen an die vergangene Nacht in Duris Armen mischten sich mit verzweifelten Gedanken, daß ihre Liebe womöglich schon ein Ende gefunden hatte, kaum daß sie begonnen hatte. Mal machte er sich schwere Vorwürfe, daß er es so weit hatte kommen lassen, dann wieder glühte sein Herz, wenn er des lustvollen Taumels gedachte, in den sie eingetaucht waren, die Leidenschaft, die sie miteinander geteilt. Er hatte ihr seine glühende Liebe gestanden, wohl tausendmal in dieser Nacht, und sie hatte seine Hingabe erwidert, nicht allein mit ihrem Leib, so meinte er verspürt zu haben, es war ihr Herz, welches ihr die süßen Worte eingegeben hatte, die sie ihm ins Ohr geflüstert hatte. Nie hatte er geglaubt, daß Rahjas Geschenk so wundervoll sein könnte. Rondra hatte er bisher mit jeder Faser seines Leibes gehört, doch nun war eine neue Kraft in sein Leben getreten, eine weiche, stille, sanfte Macht und dennoch nicht minder gewaltig, nicht weniger überwältigend, als die Kraft der Löwin. Die Erinnerung an die vergangene Nacht weckte erneut das Begehren in ihm. Wenn sich doch die Tür nur jetzt öffnen würde und sie käme herein. Er wollte sie mit seinen Küssen bedecken, ihren schönen Leib kosen, sich erneut mit ihr am Quell der Rahja laben, die Verzückung spüren, sie mit ihr teilen ...

Allein, so sehnlich er es sich auch wünschte, niemand kam, um ihn aus seiner Einsamkeit zu erlösen, nicht einer, und schon gar nicht sie.

Wieder erhob sich die Verzweiflung in ihm. Duridanya liebte ihn nicht, konnte ihn gar nicht lieben. Ihr Herz gehörte allein Jaslinn. Er war so töricht gewesen, ein dummer, nichtswürdiger Knabe, naiv genug zu glauben, die Baronin könnte mehr an ihm gefunden haben, denn flüchtiges Gefallen. Die vergangene Nacht war nichts anderes als ein Ausrutscher gewesen, eine Laune, ein Spiel. Sicherlich würde sie heute über seine Liebesschwüre lachen.

Aber nein, so hartherzig und leichtfertig war sie nicht, wie konnte er nur so schlecht von ihr denken. Dennoch, dies änderte nichts daran, daß sie Jaslinn gehörte. Mukus verspürte, wie der Scham ihm die Röte in die Wangen steigen ließ. Er hatte Jaslinn hintergangen, sein Vertrauen schmählich mißbraucht. Der Knappe war von Anfang an freundlich zu ihm gewesen, hatte ihn wie einen Freund aufgenommen, sich ihm gar anvertraut und ihm über seine Gefühle für die Baronin erzählt. Und wie hatte er, Mukus, es ihm vergolten? Bei der ersten sich bietenden Gelegenheit hatte er sich der Liebsten seines Kameraden unziemlich genähert. Er hatte sich gehen lassen, hatte es gar zugelassen, daß sie ... bei Rahja, es war so schön gewesen, so wundervoll. Es konnte, nein, es durfte nicht falsch sein. So etwas würde die schöne Göttin doch nicht zulassen. Und daß Rahja bei ihnen gewesen war, das wußte er so sicher wie sonst nichts in der Welt. Sie beide waren ganz erfüllt von ihr gewesen in dieser Nacht. Duri konnte dies nicht als Sünde ansehen. War nicht sie es gewesen, die zu ihm

gekommen war, ihn gelockt hatte mit ihren schönen Augen, ihren süßen Lippen, ihrem verführerischen Leib? Wenn er nur ihrer gedachte, wie sie gestern neben ihm gelegen hatte: Schweißperlen schimmerten silbrig im Lichte der Mada auf ihrer milchweißen Haut, ihre dunklen Augen hatte sie halb geschlossen, wohlig wie eine Katze ließ sie sich seine Liebkosungen gefallen ... Sie mußte heute noch zu ihm kommen, sie mußte! Wie konnte sie ihn nur, nach allem, was gewesen war, alleine hier zurücklassen? Spürte sie denn nicht sein Verlangen nach ihr? Mukus meinte, es müsse ihm geradewegs in großen Lettern auf die Stirn geschrieben sein: Mukus liebt Duridanya! daß ein jeder es deutlich zu lesen vermöchte, wenn er ihn nur genau genug ansah. Nein, sie mußte kommen, wenn auch sie ihn wirklich liebte. Er würde geduldig warten. Ohne zu klagen. Er wußte ja, daß sie ihn nicht hier allein lassen würde, sie liebte ihn auch, er war sich dessen gewiß, spürte es in jeder Faser seines Herzens. Unruhig setzte er sich auf. Ob es wohl noch lange dauern würde? Was mochte sie nur abhalten? Er seufzte. Das Herz war ihm übervoll von zarten Gedanken, von sehnsuchtsvoller Begehrlichkeit, von süßer Erinnerung, von rahjagefälligen Gefühlen, von ... von ihr. Wie von selbst kamen ihm die Worte in den Sinn „Meiner Retterin, meiner Liebe ...“ Die rahjagefällige Stimmung schien seine Sinne zu beflügeln, wie flügge gewordenen Vögelein stiegen die Worte in ihm empor, fügten sich zu anmutigen, süßen Reimen. Hastig suchte er nach einem Stück Papier, dort im „Zwölfgöttlichen Brevier zur tugendhaften Unterweisung der Jugend“ war auf der letzten Seite nichts gedruckt, er riß das Blatt heraus, nahm den Silberstift und schrieb die Zeilen hastig nieder, gerade so, wie sie ihm von seinem sehnsüchtigen Herzen eingegeben wurden.

Als es schließlich vollbracht war, atmete er tief durch. Seine Augen überflogen noch einmal das Geschriebene. Ja, diese Worte vermochten das süße Gefühl in seiner Brust wiederzugeben, welches ihn durchwogte, die Sehnsucht, die liebliche Erinnerung. Er war gespannt, ihr sein Poem antragen zu dürfen, ob auch sie sich in den Worten wiederfand? Würde auch sie die Schönheit empfinden, die er in diese Zeilen gebannt hatte, auf daß sie niemals mehr vergessen sein würden? Hoffnungsvoll setzte er seinen Namen unter das Poem und faltete den Zettel, auf dessen Rückseite die eindringliche Ermahnung des Magisters Eberon Zavellis zu einem zwölfgöttergefälligen Leben geschrieben stand, zusammen, um ihn in seinem Ärmelaufschlag zu verbergen, bis er Gelegenheit fand, Duri sein Poem zu zeigen.

Mukus wartete Stunde um Stunde. Zweimal sah Delrian, Jaslinns jüngerer Bruder und Page am Greifenberger Hof, nach ihm und fragte nach seinem Begehr. Einmal brachte er gar ein Spielbrett mit, und bot ihm zur Zerstreuung eine Partie Bärensprung an, doch Mukus schickte ihn jedes Mal hastig davon, wollte er doch allein sein, für den Fall, daß Duri ihn besuchen käme. Und gerade der blonde Page sollte sie nicht beisammen sehen.

Allein, seine Befürchtung erwies sich als vergebens: Duridanya kam nicht. Er beobachtete die Sonnenstrahlen. Wenn sie kommt, bis der Lichtstrahl des Fensters bis zur Steinplatte mit dem Sprung gewandert ist, dann liebt sie mich, nicht weniger, als ich sie liebe ... Nichts geschah. Wenn sie kommt, bevor das Licht die Truhe erreicht ... Niemand erschien. Immer verzagter wurde Mukus zumute. Sollte sie ihn tatsächlich vergessen haben?

Unerbittlich setzte die Praiosscheibe ihren Weg über den Himmel fort und der Abend senkte sich über das Land. Magnillion kam, wie versprochen, um noch einmal nach ihm zu sehen. Kopfschüttelnd betrachtete er seinen Schützling, mischte dann aus Kräutern und Wasser einen mild riechenden Trank, den er mit Honig versetzte und reichte ihn Mukus. Dieser leerte den Becher in einem Zug. „So, nun wird es Euch leichter fallen, Borons Frieden für diese Nacht zu finden. Schlaft wohl, edler Prinz.“

Es dauerte nur wenige Lidschläge, bis die Arznei wirkte, schon als der Magus sich erhob, um die Kammer zu verlassen, lag Mukus in tiefem Schlaf.

Der nächste Morgen war sonnig und freundlich, wie schon tags zuvor. Selhima die Magd hatte ihn gutgelaunt geweckt, ihm eine Waschschüssel mit frischem Wasser bereitet und ihm das Frühstück aufgetragen. „Geht es Euch nun besser, junger Herr?“ plapperte sie eifrig drauflos. „Gestern schien es ja gar nicht gut um Euch bestellt gewesen zu sein. Ganz elend saht Ihr aus, edler Herr, als ich gestern Abend Euer unberührtes Mahl abgetragen habe. Da lagt Ihr schon im Schlafe und wart nicht weniger bleich, als das linnene Laken, das Euren Leib bedeckt. Na, aber heut sind Eure Wangen wieder rosig wie ein Ferkelchen, bei allem gebührenden Respekt, edler Herr, gerade so, wie es sich gehört.“

Die hübsche blonde Magd zwinkerte Mukus zu und ließ sich auch ob seines entrüsteten Blickes ob ihrer Keckheit nicht beeindrucken. „Nun greift zu, junger Herr, was soll sonst das Fräulein Baronin von Euch denken, ein solch stattlicher Bursche und dann weiß wie ein Weldinger Käse und keinen Mumm in den Knochen. Das edle Fräulein hat ohnedies gestern so betreten geguckt, als der hohe Herr Magus ihr davon berichten tat, wie’s um Euch bestellt ist. Und Sorgen hat sie doch auch so genug, nicht, da dürft Ihr ihr doch nicht auch noch Ungemach bereiten.“

Just wollte Mukus die kecke Magd in scharfem Tone für ihre Frechheiten ermahnen, als die Erwähnung von Duris Namen ihn innehalten ließ. So hat sie sich doch nach ihm erkundigt? Und besorgt schien sie noch dazu? Mukus beschloß, die offenkundige Plauderlust der Magd für sich zu nutzen. „Sag, Selhima, wo du gerade von dem edlen Fräulein Baronin sprichst, wo befindet sich die edle Dame, auf dem Stechgrund?“ Selhima schüttelte eifrig den Kopf: „Oh nein, edler Herr, die hohe Herrin ist sehr beschäftigt. Es soll doch gen Orkenwall gehen, die Schwarzpelze zu bekriegen, in wenigen Tagen schon. Aber davon wißt Ihr gewißlich mehr als ich. Seit heute früh schon ist das hohe Fräulein auf den Beinen und hält nach, daß alles seinen Gang geht. Die edle Baronin von Schattengrund ist bei ihr und wohl auch der Herr von Hohenlot, der Vertraute der Dame Ayla. Schon in sechs Praiosläufen soll das Heer ausziehen, so hat mir einer der Gardisten gesagt, da muß dann alles wohlbestellt sein. Mögen die Zwölfe unserer Herrin und unseren tapferen Kriegern nur gnädig sein ...“ Munter plapperte die Magd in einem fort, bis sie mit ihrer Arbeit, Mukus Bett zu richten und ihm eine neue Kohlenpfanne für den Abend zu bereiten, fertig war. Alsdann verließ sie die Kammer, nicht ohne Mukus noch einmal zuzuzwinkern.

Mukus hatte ihr belangloses Gerede nicht weiter verfolgt, er hing versunken seinen Gedanken nach. So hatte Duri den Magus nach seinem Befinden gefragt. Warum aber hatte sie nicht selbst nach ihm geschaut? Warum war sie so grausam, sich nicht um ihn zu bekümmern? Ob es denn stimmte, daß sie einzig Gedanken für den Feldzug übrig hatte? Sie war pflichtbewußt, das wußte er wohl, geradezu übereifrig, wenn es um die Belange der Baronie ging. Allein, konnte dies die Ereignisse jener Nacht wegwischen? Wenn er nur wüßte, woran er war.

Mißmutig schüttelte Mukus den Kopf. So konnte es nicht länger weitergehen. Er mußte Gewißheit haben. Besser zu wissen, daß ihr Herz dem anderen gehörte, als ... nein, er mochte den Gedanken nicht weiterführen, sich nicht allen Ernstes ausmalen, was geschehen mochte, so Duri sich tatsächlich von ihm abwenden würde. Doch wie auch immer es sich fügen sollte hier in seiner Stube, würde er keine Gewißheit erlangen können, ganz gleich, welcher Natur sie auch sein sollte. Wenn Duri nicht zu ihm kommen wollte, mußte er sich eben zu ihr begeben. Er brannte ohnedies darauf, sie wieder zu sehen, ihr nahe zu sein. Wenn sie erst Gelegenheit fanden, privatim miteinander zu reden, dann würde manches sich fügen. Entschlossen schob er das Federbett beiseite, stand auf, entledigte sich seines Nachtgewandes und wusch sich. Alsdann schlüpfte er in seine Kleider, die man sorgfältig zusammengelegt auf dem Deckel der schweren Truhe, die er sich mit Jaslinn teilte, gestapelt hatte. Just als er seinen Gürtel mit dem Dolch umlegte, klopfte es an die Tür und ohne auf eine Erwiderung zu warten, betrat Magister Magnillion das Zimmer. Er hob fragend die Augenbrauen, als er seinen Schützling unerwartet auf den Beinen fand: „Holla, edler Prinz, so eilends schon wieder putzmunter? Fürwahr, Ihr seid ein Perainewunder, gestern noch lagt Ihr wie auf dem Totenbett, heute schon springt Ihr munter wie ein Rehlein im Walde. Darf ich fragen, was Euch zu solch schneller Genesung verholfen hat?“
Mukus aber mochte sich nun, da sein Entschluß einmal feststand, nicht aufhalten lassen, auch nicht von dem ehrenwerten Magus: „Edler Magister, verzeiht, wenn ich Euch so rüde unterbreche, allein, ich habe Geschäfte, welche keinen Aufschub dulden. Erlaubt, daß wir uns zu späterer Stunde weiter unterhalten, nun aber muß ich fort. Wenn Ihr freundlichst erlaubt ...“ „Nicht so hastig, junger Herr!“ Wiewohl von schmächtiger Statur, gelang es dem Magus doch, die Tür mit seinem Körper zu verstellen. „Wenn ich mich recht entsinne, seid Ihr meiner Obhut anvertraut und es obliegt mir, zu entscheiden, ob Eure Geschäfte derart dringlich sind, daß sie es erfordern, dafür Euer Wohlbefinden auf’s Spiel zu setzen. Setzt Euch darob wieder hin.“ Mukus aber wollte sich auf keine längeren Händel mit Magnillion einlassen. Was auch immer der gelehrte Mann an bedenkenswerten Einwänden parat hatte, er mochte sie in diesem Moment nicht hören, noch gar in Erwägung ziehen müssen. Er wollte zu Duri, und zwar sofort, nicht in ein paar Stunden oder gar erst am morgigen Tag. So wie der Magus aber aussah, würde er ihn gewißlich noch für ein oder zwei Tage an die Bettstatt fesseln wollen, und, dessen war er sich ebenfalls gewiß, falls bloße Worte nicht ausreichten, durchaus auch mittels eines seiner arkanen Kunststückchen. „Ehrenwerter Herr Magister, was auch immer Ihr mir mitzuteilen wünscht, es ist dies nicht der rechte Augenblick dafür. Gewährt mir eine Stunde, dann will ich Euch für alles zur Verfügung stehen, was Ihr mit mir vorhaben mögt, nun jedoch, verzeiht mir meine Unhöflichkeit, muß ich gehen. Wenn Ihr erlaubt!“ Mukus versuchte sich an dem Magus vorbeizudrücken, doch so schnell gab sich dieser nicht geschlagen. „Ehrenwerter Prinz, laßt ab von diesem Possenspiel! Gestern noch elend wie ein Geist und heute wollt Ihr mir davonstürmen, als könnte nichts Euch aufhalten. Was drängt Euch denn so wichtiges, daß Ihr so eilends davonrennen müßt?“ „Ehrenwerter Magus, bei allem Respekt, den ich Euch schulde, dies ist für Euch nicht von Belang, noch bin ich Euch darüber Auskunft schuldig. Es muß Euch genügen, daß ich Euch in einer Stunde zur Verfügung stehe. Und nun laßt mich vorbei.“ Und ehe der Magus sich auch nur rühren konnte, war Mukus schon gewandt unter seinem Arm durchgeschlüpft und eilte den Gang hinunter. Magnillion machte sich erst gar nicht die Mühe, seinen ungehorsamen Schutzbefohlenen wieder einfangen zu wollen, kopfschüttelnd ging er seinen weiteren Geschäften nach. Es gab noch so viele andere auf der Feste, die seiner Künste bedurften, da hatte er keine Lust, Zeit darauf zu verschwenden, einem uneinsichtigen Prinz Vernunft beizubringen. Sollte er doch sehen, was ihm sein unüberlegtes Betragen einbrachte.

Just als er den Gang zur großen Halle entlang eilte, kam Mukus die Baronin von Schattengrund entgegen. Sie war in ein hitziges Gespräch mit ihrem engen Gefährten, dem Ritter von Hohenlot, vertieft, hielt aber inne, als sie Mukus ansichtig wurde: „Nanu, werter Prinz, schon so schnell wieder auf den Beinen?“ Mukus verneigte sich leicht: „Edle Frau Baronin, Herr Ritter!“ „Wohlan, nach allem, was geschehen ist, wähnte ich Euch noch immer auf Eurem Lager, junger Herr. Aber gut! Sehr gut! Es steht Euch wohl an, nicht länger im Bette zu verweilen, sondern eilig die Herrin Rondra wieder zu erfreuen, indem Ihr ihr mit Eurem Schwerte wieder zu Gebote eilt. Wacker getan, edler Prinz. Allein, ein wenig blaß scheint Ihr mir dennnoch ...“ „Edle Frau Baronin“, setzte Mukus an, „ich suche“, gerade noch vermochte er zu vermeiden die Baronin bei ihrem Vornamen zu nennen. Er räusperte sich: „Ich wollte Euch fragen, ob Ihr mir mitzuteilen wißt, wo sich das edle Fräulein Baronin derzeit befindet?“ „Die junge Duridanya?“ Ayla zuckte mit den Schultern. „Um bei der Wahrheit zu bleiben, habe ich sie seit dem gestrigen Abend nicht mehr gesehen. Weder war sie heute an der morgendlichen Tafel zu finden, noch sah ich sie bei unseren alltäglichen Unterweisungen. Dies gefiel mir ohnehin nicht sonderlich, allein weil der Krieg herrscht, darf man doch nicht unversehens jegliche Disziplin vergessen. Wenn Ihr die Freundlichkeit besitztet, dem edlen Fräulein meine Ermahnung, sich zum morgendlichen Fechten einzufinden, bitte ausrichten könntet? Ich wäre Euch sehr verbunden, Prinz Mukus.“ Ayla nickte ihm kurz zu, dann wandte sie sich ab, um ihr Gespräch mit ihrem Gefährten fortzusetzen.

Mukus eilte die Treppen und Flure entlang, hinunter in den Burghof. Dort herrschte eifrige Betriebsamkeit: Hauptfrau Thevia unterwies einen kleinen Trupp von zwölf jungen Frauen und Männern an der Lanze, weiter hinten übte sich ein weiterer Trupp im Bogenschießen unter den scharfen Augen des alten Yeldhan ui Rondrahag. Eine Horde Kinder spielte zwischen den Bewaffneten 'Wölflein, hasch mich', unverdrossen trotz deren heftiger Flüche. Ein paar Ziegen und Schweine trabten frei durch den Hof, eine stolze Gänseschar kreuzte seinen Weg, mißtrauisch beäugt von einem alten Wachhund, welcher sich ein geruhsames Plätzchen in der Sonne gesucht hatte, um dort ein wenig zu schlummern.
Mägde und Knechte eilten über den Hof, schleppten Bündel von hier nach dort und wieder zurück, alles auf Geheiß des Zeugmeisters, der damit beschäftigt war den nötigen Proviant und die Ausrüstung für den bevorstehenden Feldzug zusammenzutragen. An Meister Jolpert wandte sich Mukus auch als nächsten, mit der Frage, wo er das Fräulein Baronin finden konnte. Der Zeugmeister blickte ihn unwirsch ob der Störung an, seine blauen Augen blitzen zornig. „Was kümmert es mich. Ich hab danach zu sehen, daß hier alles seinen rechten Gang geht, damit alles für den Zug gen Orkenwall wohlbestellt ist. Stört mich nicht, es gibt noch allzuviel zu tun, und wo kämen wir hin, wenn ich meinen

Dienst nicht ordentlich versähe? Nachher steht ihr ohne Pfeile da und der Ork lacht sich ins Fäustchen. Deshalb, habt die Freundlichkeit, edler Prinz, und hebt Euch hinweg, Ihr seid hier nur im Weg.“ Ohne Mukus noch eines weiteren Blickes zu würdigen, widmete sich Meister Jolpert wieder seinen Geschäften und fuhr einen Knecht an, der einen Korb mit Vorräten hatte auf den Boden fallen lassen, daß der Inhalt, saftige Traviaäpfel, im Staub kugelte.

Mukus indes setzte seine Suche fort, ein wenig verstimmt ob des rüden und undespektierlichen Verhaltens des Zeugmeisters. Was der alte Knabe sich herausnahm ... Man durfte es eigentlich nicht dulden .... Doch da vernahm Mukus Duridanyas Stimme aus dem Stall, wie sie einen Stallknecht rief. Mukus beschleunigte seine Schritte, daß Herz schlug ihm höher. Was sie wohl sagen würde, daß er so unvermittelt vor ihr erschien?

Er fand Duri zusammen mit ihrem Herrn im Stand dessen Pferdes. Rhissiart schien sich vertreten zu haben und Duri hatte alle Mühe den temperamentvollen Schecken im Zaume zu halten, während Irian von Vierok sich seine rechte Vorderhand ansah. Ein Stalljunge stand unschlüssig vor dem Verschlag des Hengstes, einen Topf mit Salbe in der Hand, nur zu offensichtlich getraute er sich nicht, den Stall des nervösen Pferdes zu betreten. Duri fauchte den armen Knecht wütend an, er möge ihren Befehlen genüge tun, als ihr Blick unvermittelt auf Mukus fiel. Erst wurde sie bleich, dann stieg tiefe Röte in ihre Wangen und sie senkte den Blick. Mukus, nicht faul, nahm dem verängstigten Stallburschen den Salbentiegel aus der Hand und schlüpfte in den Verschlag, wobei er sich vorsichtig darum bemühte, den eisenbeschlagenen Hufen Rhissiarts nicht allzu nahe zu kommen. Der Hengst warf denn auch heftig den Kopf auf, als er den neuen Eindringling bemerkte. Fluchend zerrte Duri an seinem Halfter, um ihn zur Räson zu bringen. Mukus reichte den Tiegel Irian: „Kann ich Euch behilflich sein?“ Irian nickte. „Sieh her, ich halte auf und du trägst etwas von der Salbe an seiner Fessel auf. Duri, paß’ jetzt auf, nicht daß er uns einen Biß verpaßt.“ Mukus tat, wie ihm geheißen, flink und geschickt rieb er die angeschwollene Fessel des Tieres mit der scharfriechenden Paste ein. Rhissiart schnaubte und versuchte zu tänzeln, allein, der eiserne Griff Irians hielt ihn vor solchen Eskapaden zurück. Schließlich war die Arbeit getan und die drei verließen den Unterstand des Hengstes, nicht jedoch ohne ihn zuvor anzuhobbeln, damit das Tier in seinem Zorne nicht gar sich selber einen Schaden zufügte, indem er auskeilte oder ähnliche Eskapaden wagte. „Sei bedankt, daß du uns so trefflich zur Hand gegangen bist. Du kamst gerade im rechten Moment, Mukus. Dieser törichte Bengel von Stallbursche getraut sich noch nicht einmal einen sanftmütigen Wallach zu versorgen, wie soll es dann bei einem Kriegsroß gehen? Nun denn, Duridanya, ich wünsche, daß du heute abend noch einmal nach seinem Bein siehst. Ansonsten habe ich noch etliches zu versehen. Wenn du mich entschuldigst, wir sehen uns beim Abendmahl.“ Duri blieb verlegen vor Rhissiarts Stall stehen. Eine ganze Weile fiel kein Wort, das Schweigen lastete von Augenblick zu Augenblick schwerer. Schließlich aber ergriff sie doch das Wort: „Meister Magnillion sagte, Ihr müßtet noch mindestens einen weiteren Tag das Bett hüten.“ Daß sie zum förmlichen Ihr zurückgekehrt war, versetzte Mukus einen leisen Stich. „Und nun finde ich Euch hier, entgegen aller Ratschläge, und statt daß Ihr Euch um Besserung bemüht, setzt Ihr Eure Gesundheit leichtfertig aufs Spiel.“ Ihre Stimme war leise und Mukus vermeinte ein leichtes Beben darin zu bemerken. Ihre braunen Augen blickten sorgenvoll. „Duri ... ich ...“ „Edler Prinz, es gibt wichtige Geschäfte, die mich rufen. Verzeiht deshalb, wenn ich nun nicht die nötige Muße habe, mich Euch zu widmen. Ich bitte Euch, erhört meinen Rat und begebt Euch zurück auf Eure Kammer. Ihr bedürft dringlich der Ruhe, und Ihr seid keinem von Nutzen, wenn Ihr schon morgen wieder schwach zu Boden sinkt, weil Ihr heute so unvernünftig wart, nicht dem Gebot Eures Medicus zu folgen. Uns stehen in Orkenwall schwere Aufgaben bevor, da werdet Ihr all Eurer Kräfte bedürfen. Wenn Ihr mich nun entschuldigt ...“ Sie wandte sich ab und verließ eilig des Stall. Mukus war wie vor den Kopf geschlagen. Wie konnte sie nur so kühl sein, so förmlich? Nicht ein Wort über ihre gemeinsame Nacht, keine trauliche Geste, nicht einmal ein warmer Blick. Stattdessen wich sie ihm aus, sah ihm nicht einmal geradewegs in die Augen, verbarg sich hinter einer Maske höfischen Benehmens, kühl wie eine Statue, kühler, als sie jemals zuvor zu ihm gewesen war. Das Stechen in seiner Brust wurde hefiger und es ward ihm flau zumute. Sollte dies tatsächlich das Ende sein? Das Ende all dessen, was er sich so sehnlichst erhofft hatte, was er sich in solch leuchtenden Farben allein in seiner Kammer ausgemalt hatte? Rahjagefällige Stunden voller Leidenschaft und Hingabe, aber auch mehr, einfach mit ihr beisammen sein, mit ihr lachen und scherzen, sich gemeinsam Geschichten erzählen, gemeinsame Ausritte über die sanften greifenberger Hügel, die Traulichkeit zwischen ihnen genießen. All dies zerplatzte unvermittelt wie das Traumbild eines Jahrmarktzauberers. Verzweifelt, hin- und hergerissen zwischen den widerstrebenden Gefühlen in seiner Brust, verließ er den Stall.

Mukus sah Duridanya erst wieder an der abendlichen Tafel, wo sich, wie gewöhnlich, der gesamte Haushalt zum Ausklang des Tages zum gemeinsamen Mahl einfand. Mukus suchte sich einen Platz etwas abseits des hohen Tisches, an dem er für gewöhnlich, gemäß seines Ranges, zu speisen pflegte, konnte er doch von dort aus Duridanya besser beobachten. Die Baronin war auffallend still und geistesabwesend, mehrfach mußte der Freiherr von Vierok, welcher wie üblich neben ihr saß, sie anstoßen, bis sie endlich seinen Worten Gehör schenkte und auch anderen erging es nicht besser. Selbst als Magnillion von seinen Reisen berichtete, ein Thema, welches Duridanya sonst stets zu fesseln wußte, starrte sie stumm vor sich hin, als wäre sie gar nicht zugegen. Mukus indes konnte den Blick nicht von ihr wenden. Sie sah heute wieder ganz besonders reizend aus, in ihrem dunkelgrünen sammeten Wams, den engen Hosen und den weichen, hohen Stiefeln aus hellem Leder. Ihr dunkles Haar fiel ihr in weichen Wellen über die Schultern, einzig gebändigt von einem kupfernen Stirnreif. Bisweilen trafen sich für einen Lidschlag ihre Augen, doch sogleich wenn Duridanya seiner Aufmerksamkeit gewahr wurde, wandte sie sich ab, um sich dem Gespräch mit ihrem Tischnachbarn zu widmen oder sie schlug schlicht die Augen nieder. Einmal jedoch, als sie sich unbeobachtet fühlte, ertappte Mukus sie dabei, wie sie ihn lange und dringlich anschaute, und Mukus vermeinte wohl, Wärme und Zuneigung aus ihrem Blick lesen zu können. Sein Herz tat einen Sprung. Verstellte sie sich nur, um ihr süßes Geheimnis vor den neugierigen Augen der anderen ein wenig länger zu wahren? Sollte sie bis zu dieser Nacht warten, wo sie ungestört waren und keine unliebsamen Lauscher fürchten mußten? Er lächelte ihr zu, doch da hatte sie ihn auch schon bemerkt und wandte sich hastig ab.

Wie an jedem Tage, nachdem die Tafel aufgehoben war, ergriff der eine oder andere die Laute, um die Anwesenden mit einem

Lied oder einer Mär zu unterhalten, andere ergingen sich in Spielen oder besprachen sich über die Ereignisse des Tages. Duridanya, welche diese friedvollen und geselligen Abendstunden immer besonders geschätzt hatte, blieb schweigsam. Wenig später erhob sie sich und entschuldigte sich bei den Versammelten, sie fühle sich nicht ganz wohl und wolle sich darob heute schon zeitig zurückziehen. Irian schüttelte den Kopf als sein Schützling durch die Hallentür verschwand, wandte sich aber schnell wieder dem Gespräch mit der Hauptfrau Thevia zu.

Mukus indes sah seine Stunde gekommen. Daß Duri sich so früh zurückzog mußte einen Wink an ihn sein. Nun konnten sie sich ungestört sehen. Er ließ noch eine halbe Stunde verstreichen, um nicht als unmanierlich zu erscheinen oder gar jedwedem Verdacht Nahrung zu geben, wie unwahrscheinlich dies auch sein mochte, dann verabschiedete auch er sich für die Nacht. Seine Krankheit bot ihm hinreichend Ausrede, niemand wunderte sich ob seines frühen Aufbruchs.

Hurtig stieg er die Stufen zu den oberen Geschossen, wo die Herrschaften untergebracht waren, hinauf. Die Gedanken überschlugen sich in seinem Kopfe. Er würde zunächst zu ihrem Gemach gehen, dann würde er an die schwere Pforte klopfen, sie würde ihn einlassen und er konnte sie endlich wieder in seine Arme schließen. Der Gedanke daran ließ ihn schneller ausschreiten. Als er vor Duridanyas Türe ankam, mußte er doch mächtig schnaufen und ihm schwindelte ein wenig. Da mochte der Magus doch recht gehabt haben mit seiner Warnung. Doch egal. Er wollte pochen, hielt dann aber inne. Wenn nun doch jemand bei ihr war, eine Magd oder gar ihre Zofe. Es würde keinen guten Eindruck machen, wenn er ohne Anmeldung in ihren Gemächern erschien. Eifrig preßte er das Ohr an die schwere, altersdunkle Tür und horchte angestrengt. Nichts! Wenn diejenigen dort drinnen nicht gerade auf Samtpantöffelchen durch den Raum schwebten, war niemand zugegen. Etwa auch Duri nicht? Oder hatte sie sich schon zu Bett begeben. Der Gedanke daran ließ einen Schauder prickelnder Erregung über seinen Rücken laufen. Das wäre eine feine Überraschung für sie. Vorsichtig drückte Mukus die schwere Messingklinke herunter und öffnete die Tür. Drinnen war es stockfinster, nicht ein kleines Licht erhellte das Zimmer. Mukus nahm sich eines der Öllichte vom Gang aus einer Wandhalterung und betrat das Vorzimmer der Baronin.

Es war ein streng eingerichteter Salon, nur zu offenkundig stammte das Mobiliar noch aus dem Besitz des verstorbenen Barones, fügte sich das Inventar doch nur wenig mit dem Geschmack eines jungen Edelfräuleins: Ein wuchtiger Tisch mit vier Polsterstühlen, zwei schwere Truhen, ein dicker Teppich. Die Wände wurden von zwei goldgerahmten Bildern geziert, einer Jagdszene und dem Portrait eines stattlichen Ritters in den besten Mannesjahren, das Haupt von der zwölfperligen Baronskrone geziert. Obwohl man kaum von Familienähnlichkeit sprechen konnte, schloß Mukus schnell, daß es sich bei dem Herrn um Duridanyas seligen Vater, den ehrwürdigen Ulfis von Greifenberg, handeln mußte. Mukus konnte kaum eine Ähnlichkeit zwischen der zierlichen Baronin und ihrem grobknochigen Vater feststellen. Baron Ulfis war ein typischer Vertreter des Greifenfurter Adels: von kräftiger Statur, hochgewachsen, blond, helläugig, die Gesichtszüge eher grob denn feingezeichnet. Streng und würdig blickte der Abgebildete dem Jüngling entgegen, die eindrucksvollen blauen Augen wirkten wie lebendig. Eine Weile verharrte Mukus nachdenklich vor dem Portrait, suchte nach einem Stückchen Ähnlichkeit Duris zu ihrem Vater, welches sich auf ihren Zügen widerspiegelte, doch er fand nichts dergleichen. Duris Augen schimmerten dunkel wie die eines Rehs, ihr Haar war von einem gar noch dunkleren Braunton. Sie mußte sehr nach ihrer halbelfischen Mutter geraten sein, die er leider noch nie zu Gesicht bekommen hatte, war sie doch weit vor seiner Ankunft aus Greifenberg fortgezogen. Schließlich riß er sich los, er war aus anderen Gründen hergekommen, denn ewig über einem Bildnis zu sinnieren.

Er nahm erneut sein Öllicht auf und öffnete die Türe zum nächsten Gemach. Wie er richtig vermutet hatte, verbarg sich dort das Schlafgemach der Baronin. Ein kurzer Blick genügte, Duridanya war nicht zugegen. Das große Bett, allbeherrschendes Möbelstück, war unberührt, die Laken ordentlich zurückgeschlagen, das Kissen frisch aufgeschüttelt. Nein, heute abend war sie noch nicht hier gewesen. Wo aber mochte sie stecken? Obgleich es ihn drängte, sie zu suchen, nahm er sich doch einen Moment, sich in Duris Gemach umzuschauen, hatte er doch noch nie die Ehre gehabt, bis hierher, in ihre persönlichen Räume, vorzudringen. Wenn, hatten sie sich in der großen Halle getroffen oder in ihrem Schreibzimmer, so es etwas privater zugehen sollte. Auch in diesem Raum vermerkte man noch den Einfluß seines vorherigen Bewohners, des Barons von Greifenberg, das schwere Himmelbett mit den sammeten Vorhängen, zwei weitere Polsterstühle, eine große dunkle Kleidertruhe. Doch hie und da hatten einige Möbelstücke Einzug gehalten, die sich schon besser zu dem Geschmack einer jungen Dame fügten: Eine zierliche Kommode mit allerlei Schublädchen über deren Inhalt man nur spekulieren konnte, wollte man nicht ungebührlich sein und freimütig darin herumstöbern, ein Tischchen aus hellem Kirschholz gleich neben dem großen Kamin, darauf standen eine Obstschale mit Aprikosen, Äpfeln und Pflaumen, eine Weinkaraffe und ein halbgeleerter Becher. Ein großer Wandteppich zierte die Stirnwand des Gelasses, er zeigte in leuchtend bunten Farben ein Feenfest: Faune, Frühlingselfchen, Schwärmerchen und Liliabets gaben sich dort ein Stelldichein, flanierten in bunten Kostümen an einem Thron aus Peraineglöckchen vorbei, auf dem huldvoll eine majestätische Elfe mit buntschillernden Flügelchen thronte. Ihr veilchenblaues Haar fiel ihr in Wellen über den bloßen Körper, der dem kunstfertigen Weber in delikater Anmut gelungen war. Ihr zu Füßen tummelte sich eine ganze Hofschar von Biestingern in bunter Livree, Feen in Tiergestalt, welche aber auf zwei Beinen gingen, ein gleichsam possierlicher wie befremdlicher Anblick. Es gab solche die einem Hunde glichen oder einer Katze, aber auch solche in der Gestalt wilder Tiere. Mukus erblickte einen Dachs, ein Eichhörnchen, mehrere Kaninchen und gar ein Füchslein mit auffällig silbrigem Fell. Die Biestinger warteten der elfischen Königin mit allerlei wundersamen Speisen auf, andere drehten sich in groteskem Tanze oder trieben ihre wilden Possen, der Königin zur Ergötzung. Man konnte lange Zeit vor dem Teppich ausharren, immer wieder entdeckte man ein neues possierliches Detail, ein Feenpärchen, das sich hinter einem Drachenfarnblatt zu einem süßen Stelldichein traf, ein neugieriger Kobold, der aus sicherem Abstand dem wundersamen Treiben zusah, sorgfältig hinter einem Baumstumpf verborgen. Es war ein meisterliches Werk, wohl aus albernischer Hand, wie man anhand des Motives erahnen konnte, gewoben von einem wahrhaftigen Könner seiner Zunft.

Über dem Kamin hing Duridanyas prächtiger Rondrakamm, eine treffliche Klinge aus dem fernen Arivor, welche ein edler Ritter, der vor wenigen Wochen für eine Nacht auf dem Greifenstein um Gastung ersucht hatte, ihr zum Gastgeschenk gemacht hatte. Mukus hatte nicht selten darüber spekuliert, was einen Fremden

dazu bewegen mochte, der Baronin ein solchermaßen kostbares Präsent zu machen, allein, er vermochte das Geheimnis nicht zu ergründen und Duridanya ließ auch nicht nur die kleinste Andeutung fallen, die ihm Aufschluß hätte geben können. Nun, wie dem auch sei, es war ein drolliger Anblick, die nicht besonders großgewachsene und zierliche Baronin mit der schweren, langen Klinge hantieren zu sehen - seit sie das Schwert erhalten hatte, erfüllte sie ihre Lektionen mit dem Zweihänder mit flammendem Eifer, was sie zuvor niemals getan hatte -, und Mukus konnte sich, bei aller Ehrerbietung und allem Respekt den er für die Fechtkünste der jungen Baronin empfand, des Eindrucks nicht erwehren, daß Duridanya es besser bei ihrem langen schmalen Ritterschwert belassen sollte, wollte sie bevorstehende Kämpfe glimpflich überleben, gar zu ungelenk waren ihre Schläge mit dem viel zu langen und schweren Zweihänder.

An der Wand zu rechter Hand befand sich außerdem eine schmale Tür deren Holz mit feinen Intarsien geschmückt war, sie mußte, so vermutete Mukus, zu den ehemaligen Gemächern der Gemahlin des Barons geführt haben. Die Dame Delia hatte diese allerdings in aller Entrüstung verlassen, als Duridanya nach dem Tod ihres Vaters die barönlichen Gemächer bezog, und hatte es vorgezogen ihre altvertrauten Kammern mit einem Gelaß in einem der Türme zu vertauschen, fernab ihrer ungeliebten „Stieftochter“. Nun logierte Freiherr Irian in diesen Räumen und Mukus fragte sich, ob die beiden wohl jemals von der kleinen Pforte Gebrauch gemacht hatten. Er hatte unter den Knechten so etwas munkeln hören, ihm allerdings kam der Herr Irian nicht wie ein rahjagefälliger Galan vor, im Gegenteil, auch mochte er nicht glauben, daß die junge Baronin Gefallen an einem Herrn seines Alters finden konnte, so stattlich er auch sein mochte.

Dennoch vermochte er es sich nicht zu versagen, die schlanke Klinke zu probieren, um zu sehen, ob das Türchen verschlossen war. In der Tat, er fand den Durchschlupf fest verriegelt, ein wohlverborgener Messingriegel war vorgeschoben. Somit war es denn auch unwahrscheinlich, daß Duridanya im Zimmer ihres Herrn weilte. Wo aber mochte sie sonst stecken?

Mukus verschloß die Tür zu Duris Schlafgemach sorgfältig und wollte gerade gehen, als ihm sein Poem in den Sinn kam. Wenn er sie schon nicht antreffen sollte, wenn sie ihm weiterhin ein Gespräch versagen würde, vielleicht würde es dann seinen Zeilen gelingen, den Pfad zu ihrem Herzen neuerlich zu öffnen. So kehrte er noch einmal in ihr Schlafgemach zurück und legte ihr das zusammengefaltete Stückchen Papier auf das Kissen. Mochte Rahja es geben, daß sie es zuerst fand, nicht etwa die Zofe, wenn sie ihr das Bett richtete. Aber dies Wagnis mußte er eingehen.

Nachdem alles zu seiner Zufriedenheit gerichtet war, verließ er Duridanyas Gemächer und setzte seinen Streifzug durch die Burg fort, in der Hoffnung sie zu finden. Allein, wo er auch nach ihr schaute, sie war nirgends zu finden. Nicht in den Ställen, wo sie häufig weilte, nicht auf einem der hohen Söller, nicht in dem kleinen verschwiegenen Gärtchen am Fuße der Mauern. Stattdessen sah er zwei engumschlungene Gestalten zu den Ställen schlendern, offenkundig eine Magd mit ihrem Liebsten. Mukus krampfte sich das Herz zusammen, als er die beiden in ihrem Glücke sah. Warum nur mußten ausgerechnet auch noch diese beiden seinen Pfad kreuzen. Wollte das Schicksal ihn zusätzlich quälen? Empfanden die Götter Gefallen an seinem Leid? Madas Mal war mittlerweile weit über den sternengeschmückten Himmel gezogen, eine schmale silbrige Sichel. Schließlich fügte er sich in sein Schicksal, die Zwölfe selbst schienen es nicht dulden zu wollen, daß er sie heute alleine sah. Mißmutig und enttäuscht schlug er den Weg zurück in seine Kammer ein, wohlwissend, daß er ohnehin nicht darauf hoffen konnte, Schlaf zu finden, zu sehr wühlte und zerrte der Schmerz in seinem Herzen, nagten Sehnsucht und Verwirrung an seiner Seele. Wenn die Liebe sich allzeit so bittersüß und schmerzlich gestalten sollte, mußte man an den Liedern der Barden zweifeln, die die Minne als höchstes Ziel über allen anderen besangen, Erfüllung eines jeden rahjagefälligen Menschen, Erstrebenswertestes im Leben eines jeden edlen Herzens. Ihm war die Welt nach anfänglicher Glückseligkeit nur finsterer und leerer geworden, als hätte man ihn allein von der Süße der Leidenschaft kosten lassen, damit er die Bitternis den Liebesleides doppelt ermessen konnte.

Als er die Halle passierte, drang fröhlicher Gesang an seine Ohren und er beschleunigte seine Schritte, mochte er doch in seinem Elend nichts vom Frohsinn anderer hören. Niedergeschlagen öffnete er die Tür zu seinem Gelaß. Doch wie staunte er nicht schlecht, als er Duri zusammengerollt auf seinem Bette liegend erblickte, in süßem Schlummer befangen. Sie mußte eingeschlafen sein, während sie seiner harrte. Mukus Herz tat einen gewaltigen Hüpfer. Er war doch ein törichter Narr. Während er die ganze Zeit auf der Suche nach ihr durch die Burg gestreift war und dabei seinen Kummer nährte, hatte sie hier auf ihn gewartet. Zwei Schritte und er war bei ihr, umfing sie mit seinen Armen, bedeckte ihr Gesicht mit seinen Küssen. Sie schlug verdutzt die Augen auf, doch als sie seiner angesichtig wurde, zog sie ihn an sich, ihre Lippen fanden sich zu einem innigen Kuß. „Oh, Mukus, lieber Mukus“, flüsterte sie , „kannst du mir meine Torheiten verzeihen? Ich wollte dich mit meinem Betragen nicht verletzen allein, ich war mir so ungewiß und ...“ Mukus ließ ihr erst gar keine Gelegenheit für verworrene Erklärungen, ihre Anwesenheit war ihm Antwort genug. Leidenschaftlich zog er sie an sich und voller Hingabe kosteten sie erneut vom Quell der Rahja. Als sich ihre Leiber erschöpft voneinander lösten, blickte Duridanya ihn voller zärtlicher Hingabe an: „Was war ich doch für eine Törin, die Stimme der Rahja so sträflich zu mißachten. Hätte ich doch gleich auf ihr Flüstern gehört, uns wären so viele Stunden des Elends erspart geblieben. Allein, ich war so verwirrt, nach jener Nacht, du weißt, Jaslinn ... Und ich habe mir schwere Vorwürfe gemacht, daß ich es so weit habe kommen lassen, wo ich doch Jaslinn vor Travia geschworen hatte ...“ Sie verstummte für eine Weile, dann aber fuhr sie mit sanfter Stimme fort: „Dabei lag alles so klar vor mir, ich hätte nur frei nach vorn schauen sollen und nicht zurück, auf vergangene Zeiten. Als könne man sich der Bestimmung entziehen. Geliebter Mukus, du mußt mir verzeihen, mein süßer Liebster, nie wieder will ich an der schönen Herrin zweifeln.“ Mukus war das Herz übervoll vor Glück. Hier lag sie neben ihm, seine über alles geliebte, schmiegte sich traulich an ihn. Ihre Liebesworte ließen die Leidenschaft in ihm auflodern, bei Rahja, nimmermehr wollte er von ihr lassen. So flüsterten sie sich leidenschaftliche Worte ins Ohr, bekundeten sich ihre innige Liebe und ihre Leiber fanden sich ein weiteres Mal in süßer Leidenschaft. Stunde um Stunde verbrachten sie in rahjagefälligem Spiel, bis daß der Morgen graute.

Schließlich erhob sich Duridanya. „Es wird Zeit, daß ich scheide, mein Angebeteter. Zu sehr fürchte ich, der Magus oder einer des Gesindes könnte uns beieinander ertappen. Noch ist die Zeit nicht gekommen, da wir uns offenbaren können, ich muß zunächst mit Jaslinn reden, ihm alles erklären. Auch will ich nicht,

daß es solcherart an die Öffentlichkeit dringt. Das verstehst du doch, mein Geliebter?“ Mukus nickte. Ja, es gab noch einiges zu klären. Er beneidete Duri um ihr Geständnis an Jaslinn nicht, auch empfand er bei dem Schmerz, welchen ihr Liebesglück Jaslinn bereiten würde, tiefes Mitgefühl. Er hatte Jaslinn gerne, es dauerte ihn, nun Grund für sein Unglück werden zu müssen. Allein, es war wie Duri sagte, es war Rahjas Wille, daß sie zusammen gekommen waren und es war auch ihr Wille, daß es so blieb. Wie lange, wer mochte darüber angesichts ihres Glückes spekulieren?
„Nun denn, mein teures Herzensjuwel, ich muß scheiden. Ich bange der Stunde entgegen, da wir einander endlich wieder in den Armen halten können. Möge Rahja es geben, daß es schon bald der Fall sein wird.“ Ein letzter leidenschaftlicher Kuß zum Abschied, dann schlüpfte die Baronin auf Zehenspitzen hinaus auf den Gang, um eilig zu ihrem Gemach zu gelangen.

Am Nachmittag trafen sie sich schon wieder, ungestört am Ufer des Weihers unweit der Burg. Duri strahlte ihn voller Wärme und Hingabe an, ihre Augen leuchteten in offenkundigem Glück. „Mein süßer Geliebter“, sie zog ein Stück Papier hervor, welches Mukus schnell als Seite aus der zwölfgöttlichen Unterweisung erkannte, „ich weiß nicht was ich ob deiner Worte sagen soll. Ein Poem, allein für mich, als wäre ich die schöne Prinzessin aus den wundervollen Weisen, welche die Barden bei Hofe vorzutragen pflegen. Teurer, geliebter Mukus. Ich versteh’ mich nicht darauf, kunstfertig die Worte zu anmutigen und rührenden Reimen zu fügen, bin kein Poet, wie du es bist. Allein, mir ist das Herz übervoll vor Glück, ob deiner Worte. Welch Rahjageschenk du doch bist, mein holder Herzensprinz.“ Duri besiegelte ihre aufgeregten Worte durch leidenschaftliche Küsse. „Willst du es mir vortragen, dann höre ich es mit deiner Stimme. Ich werde mich an deine Schulter lehnen, die Augen schießen und mir vorstellen, ich sei tatsächlich eine schöne fremdländische Prinzessin, der ihr verliebter Prinz zu Füßen liegt und sie mit seinen Liebesworten zu betören versucht.“ Mukus mußte ob dieses romantischen Ausbruchs der Baronin lächeln, fügte es sich doch so ganz und gar nicht zu ihrem ansonsten so rondrianisch-nüchternen Wesen. Allein, ihre Schwärmereien gefielen ihm wohl, war er doch Mittelpunkt all ihrer minnigen Gedanken und so nahm er den Zettel aus ihrer Hand, ließ sich am Fuße einer Weide nieder und begann zu rezitieren. Duri schloß die Augen und seufzte. „Noch einmal, ja?“ Willig ging Mukus auf ihren Wunsch ein, dieses Mal und auch noch manches Mal danach, nur unterbrochen von einigen leidenschaftlichen Küssen, als müßten sie sich bisweilen beweisen, daß all dies mitnichten ein Traum war, sondern die Wirklichkeit.

Meiner Retterin, meiner Liebe:

Oh, ihr Götter. lenkt der Dolche
gar in Unzahl auf mich ein
so es pflegt mich ebensolche
wonnig wird der Schmerz mir sein.

Gerade ward ich erst genesen
wo mehr mich traf als nur ein Stahl
ergab sich uns, geliebtes Wesen
der Minne letzte, höchste Wahl.
Bestimmung uns in jener Nacht getrieben
dem Schicksal warst Du immer mein
von nun an ewig werde ich dich lieben
sollst lieber als mein Schwert mir sein.

Hinfort mit euch, ihr Conventionen
Nichts ist, wo nicht Liebe siegt
was will das Leben mir denn lohnen
wo Sie nicht in meinen Armen liegt?

Doch ich sehe Praios Seile
mächtig, richtig ordnend jeden Lauf
auf dich ich warte jede Weile
geziemend nur die Hand am Knauf.

Doch wollt ichs brüllen, toben, schreien
was mit Macht fast aus mir bricht
doch mit Stille werd ichs weihen
es bleibt Geheimnis, Du mein Licht

Bist Du, mein höchstes derisch Wesen
hast Dich entschieden ganz und gar für mich
gebrannt in meine Fasern kannst Du lesen
ich liebe, liebe, liebe Dich

Es war schön und verschwiegen hier, abgeschieden saßen sie inmitten des Röhrichts am Ufer des kleinen Sees. In der Weide über ihren Köpfen hatte sich ein Efferdpfeifer niedergelassen und erfreute sie mit seinem süßen, sehnsuchtsvollen Lied. Nicht lange und der buntgefiederte Vogel würde sich auf einen langen Weg gen Süden machen, bis er im nächsten Frühjahr sein Lied aufs neue hier erschallen lassen würde. Es war warm heuer, daß es sich trefflich hier draußen aushalten ließ, und keiner von ihnen verspürte den Wunsch schon bald in die Mauern der Feste zurückzukehren. Hier konnten sie sich ungestört dem Liebesspiele hingeben, mußten keine Entdeckung fürchten. Und selbst um die Orken, welche noch vor einigen Wochen frech am Fuße des Greifensteins einherflaniert waren, mußten sie sich nach den kürzlich geschlagenen Scharmützeln nicht mehr bekümmern, die Schwarzpelze hatten schmerzlich lernen müssen, daß es ihnen nicht bekam, sich allzu nahe an Greifenberg heranzuwagen.
Sie verbrachten den Nachmittag in inniger Zweisamkeit, bis die aufkommende Dämmerung sie daran gemahnte, daß sie vor Einbruch der Dunkelheit in die Burg zurückkehren sollten. Als sie gemeinsam zurück schlenderten, Hand in Hand bis sie in Sichtweite der Feste kamen, wandte sich Duri unverwandt an ihn: „Ach, wenn es doch immer so sein könnte. Wenn die Orks nicht im Lande stünden, wie unbeschwert könnten wir sein. So aber heißt es schon bald in die Schlacht zu ziehen, und wer weiß, ob Rondra uns gnädig sein wird.“ Mukus legte beruhigend den Arm um sie: „Bedenke doch, meine Geliebte, ohne den widrigen Krieg wäre ich niemals auf den Greifenstein gekommen und wir hätten einander nie kennengelernt. Wie aber kann ich über die Unbilden des Krieges klagen, hat er uns doch zusammen geführt.“ Duri zog ihn als Antwort eng an sich und barg ihr Gesicht an seiner Schulter. „Ja, du hast recht. Möge Rahja es nur allen anderen geben, in der Mißlichkeit, gleich uns, solches Glück zu finden.“ Dennoch wich die Besorgnis nicht von ihren Zügen. „Allzu lang darf der Krieg aber nicht mehr dauern. Schon bald werden die Scheunen und Speicher endgültig geleert sein. Wenn ich nur wüßte, wie ich meine Leute über die Schneemonde bringen soll. Ich fürchte den Hunger noch mehr als den Ork. Aber laß uns davon aufhören, es hilft alles Gejammer nicht. Wir müs-

sen auf die Hilfe der Götter vertrauen."

Die folgenden Tage waren für Duri und Mukus wie ein süßer Traum. Zwar fanden sie nur noch wenige Stunden in denen sie freimütig ihre Zweisamkeit genießen konnten - die Vorbereitungen für den Zug gen Orkenwall brauchten Duridanyas uneingeschränkte Aufmerksamkeit -, und dennoch, auch die wenigen Stunden waren ihnen Glück genug. Bisweilen konnten sie sich gar für ein paar Augenblicke aus der Burg davonstehlen um sich zum Weiher zu begeben und dort ihre minnigen Spielchen zu spielen. Einmal nahm Mukus gar eine Laute mit an den See, die er aus der Halle mitgenommen hatte, ihm war eine hübsche Melodie zu seinem Poem eingefallen, und so trug er die Weise Duri mit sanfter, schöner Stimme vor. Wiewohl er in der Sangeskunst nur wenig geübt war, erwies sich Hesinde ihm als wohlgewogen, seine Stimme klang warm und voll und kein schräger Ton wollte sich einschleichen, wie in der Vergangenheit so manches Mal, wenn er dem Herrn Markgrafen ein Lied vorgetragen hatte. Vielleicht hatte der edle Hagen ja recht damit gehabt, daß man die Minne erst spüren mußte, bevor man von ihr zu singen vermochte.

3. Kapitel

Der Geprellte

Es war am späten Nachmittag des dritten Tages im Traviamond - der nahende Winter hatte derweil seine ersten Sendboten ausgeschickt, es regnete ohne Unterlaß und ein eisiger Wind blies aus Richtung Norden -, als Jaslinn von seiner Mission am Markgrafenhof zurückkehrte. Der Junker bot einen jammerbaren Anblick, als er das Burgtor durchmaß und in den Hof einritt: Sein Pferd trottete mit hängendem Kopf einher, Schaum auf den Flanken verriet, daß Jaslinn es schärfer geritten hatte, als ratsam war, der Junker war über und über mit Schlamm bespritzt und bis auf die Haut durchnäßt. Seine Miene war eisig, schweigend begrüßte er die ihm entgegeneilenden knapp. Alsdann begab er sich eilends in den Palast, um sich sogleich der Baronin Bericht zu erstatten. Man mußte des Gedankenlesens nicht mächtig sein, um zu erahnen, daß es nur schlechte Kunde sein konnte, die der Gefolgsmann seiner Herrin überbrachte, Jaslinns frostige Laune verhieß nichts Gutes. Doch so sehr auch Mukus begehrte zu erfahren was der Junker vom Fürstenhof zu berichten hatte, es blieb ihm nichts anderes übrig, als zu warten, gleich den anderen Neugierigen auf der Feste, die sich bereits eifrig in allerlei Spekulationen ergingen.

Wohl an die zwei Stunden hieß es ausharren, dann kehrte der Greifenberger Junker mißmutig in die Halle zurück. Er war in frische, trockene Gewänder gehüllt, sein Haar fiel ihm feucht in die Stirne, er mußte wohl ein Bad genommen haben, schon um sich aufzuwärmen. Jaslinn achtete der vielen neugierigen Augen gar nicht, die ihn erwartungsvoll anstarrten, unwillig drängte er gar einen Kämpen aus dem Aufgebot der Schattengrunder beiseite, als ihn dieser zum Plausch an seinen Tisch bat. Statt dessen bahnte er sich zielstrebig einen Weg durch den Saal und ließ sich gegenüber von Mukus, der es sich in einer Fensternische bequem gemacht hatte und dort seinen Gedanken nachhing, auf eine Bank fallen. „Wohlan Freund, es tut wohl, wieder daheim und unter guten Gefährten zu sein." Jaslinn winkte einem Knecht zu. „Bring mir vom Brannt, aber vom Guten, ich bedarf dringlichst der Wärme, mit der einen dies edle Getränk beschenkt." Der Knecht eilte sich, Jaslinns Wunsch zu entsprechen, nur wenige Augenblicke später kam er mit einer Kupferkanne voll Honigbrannt aus dem Weidenschen und zwei hölzernen Bechern. Jaslinn schenkte ihnen beiden ein und leerte seinen Becher in einem Zug. „Bei Rondra, das war genau, dessen ich bedurfte. Was ist dir, Mukus, willst du nicht mithalten? Nur zu, das Zimperliche steht einem Manne nicht." Mukus musterte Jaslinn nicht ohne Beklommenheit. Dies war der Tag, den er insgeheim gefürchtet hatte. Nicht, daß er sich Duris Zuneigung nicht sicher war, daß er fürchten mußte, sie könne sich von ihm ab- und Jaslinn erneut zuwenden, nun da der Junker wieder auf dem Greifenstein weilte. Allein, die Stunde der Wahrheit rückte unaufhaltsam näher, nur eine geringe Spanne noch, dann mußte Jaslinn die bittere Wahrheit erfahren. Das Gefühl der Schuld regte sich neuerlich in Mukus' Brust, es war seine Verantwortung, daß Jaslinn diesen Schmerz erfahren mußte. Ob Duri schon mit ihm geredet hatte? Mukus verwarf diesen Gedanken, nein, so glimpflich würde Jaslinns Reaktion auf Duris Geständnis sicher nicht ausfallen, er kannte den Greifenberger, er war ein arger Feuerkopf von unbezähmbaren Stolz. Bei Praios, mußte Jaslinn sich auch ausgerechnet ihn zum Tischgefährten erkiesen. Mukus biß sich nervös auf die Lippen. Wenn ihm nur kein falsches Wort unbedacht über die Lippen drang. Duri hatte ihn in den vergangenen Tagen noch mehrmals inständig darum gebeten, es ihr zu überlassen, mit Jaslinn zu reden, fühlte sie sich dazu doch verpflichtet, um ihrer vergangenen Liebe willen. Und Mukus gestand sich offen ein, daß es ihm so auch viel lieber war, daß sie diese schwere Aufgabe übernahm, konnte sie doch gewißlich besser mit ihrem einstigen Geliebten reden. „Nun, Mukus, ich habe von deinen Abenteuern schon gehört." Unwillkürlich zuckte Mukus zusammen. „Tsa muß dich wahrhaftig lieben, daß sie den dunklen Herrn Boron noch einmal dazu bewegen konnte, dich nicht in sein kühles Reich zu rufen. Darauf trink ich, mein Freund." Mukus schloß sich dem Trinkspruch halbherzig an. Jaslinn aber leerte seinen Becher unverdrossen und schickte einen weiteren gleich hinterher. Mukus wurde allein bei dem Gedanken an soviel scharfen Brannt übel. Er war das Trinken im Übermaße vom markgräflichen Hofe nicht gewohnt, dort wurde allzeit hübsch die Contenance gewahrt, um nicht unvermutet über die höfischen Stränge zu schlagen und sich solchermaßen auf ewiglich als haltloser Lümmel zu diskreditieren. Sein vorheriger Herr aber, in dessen Obhut er nach seiner Zeit in Beilunk gegeben worden war, war allzeit ein übler Säufer gewesen, wie auch in sonstigen Dingen eine fragwürdige Kreatur von wenig hehren Moralbegriffen, kurzum, er war ein Vorbild gewesen, dem Mukus kaum nacheifern mochte.

Jaslinns Blick wurde unter der Wirkung des scharfen Schnapses allmählich glasig. „Bei den Zwölfen, das war kein guter Tag für die arme Duri", begann er, „sie schien mir ohnehin schon niedergeschlagen, als ich sie in ihrem Gemach aufsuchte, um ihr Bericht zu erstatten. Mögen die Götter wissen, was ihr widerfahren sein mag, mir wollte sie sich jedenfalls darob nicht eröffnen. Nun, ganz gleich, ich werde es ihr in einer ruhigen Stunde schon zu entlocken wissen. Ich mag es gar nicht, wenn sie so traurig ist. Und ich konnte auch mit keiner guten Nachricht aufwarten, um ihre Laune zu heben." Mukus sah Jaslinn erwartungsvoll an. Wie ein jeder hier wußte, war Jaslinn gen Greifenfurt entsandt worden, um den Markgrafen um seinen Beistand im Kampf wider die Schwarzpelze zu bitten. Nicht durch Truppen, nein, der Markgraf bedurfte jedes einzelnen Kämpen dringlich, um seine Stadt gegen die heranstürmenden Orken zu halten, al-

lein darum, daß er nominell den Oberbefehl über die versprengten Truppen der Barone übernähme, sollte es gehen. Jaslinn fuhr fort: „Der verdammte Shazar, möge Praios ihn ob seiner Hoffart und seiner Blindheit strafen, hat mich geschlagene neun Praiosläufe in der Schreibstube seines markgräflichen Sekretärs warten lassen, nur damit dieser hochnäsige Gimpel mir am 9. Tage erklärt, der edle Her Markgraf geruhe derzeit niemanden zu empfangen. Ich möge in günstigerer Stunde zurückkehren, dann nämlich, wenn die Orken endlich geschlagen wären und man Muße hätte, sich mit den Dingen einer einfachen Baronin zu befassen. Dieser elende speichelleckende Lakai, der noch nie etwas spitzeres als einen Federkiel in seinen Händen gehalten hat. Ich schlage mich durch den Belagerungsring der Orken, um dem hochedlen Herrn Markgraf die Botschaft der Baronin zu überbringen, wage mein Leben, entkomme nur zweimal knapp meinem Schicksal und dann das. Bei Praios, in Unehre aufgeknüpft gehört er, ob solcher Taten, der frevlerische Wurm. Keinen Deut ist seine Ehre wert, dieser niederträchtige falsche Hund, der seinen Eid vor dem Kaiser und Praios so schändlich mißachtet. Als ob wir uns zu unserem Vergnügen auf ein solches Wagnis eingelassen hätten, um uns auf seine Kosten einen Scherz zu erlauben.“ Jaslinn schüttelte angewidert den Kopf. Und auch Mukus war ob dieser Nachricht erschrocken. Wenn schon der Markgraf sich zu keinem gemeinsamen Vorgehen hinreißen lassen wollte, wenn er gar seinen Lehnsleuten seine Unterstützung verwehrte, wie konnte man dann erwarten, daß es gelingen sollte, die ohnehin uneinigen Barone des Greifenfurtschen unter einem Banner zu sammeln. Dies aber tat unbedingt Not, wollte man dem Schwarzpelz ein für allemal den Garaus bereiten und ihn auf ewig aus den Nordmarken des Reiches vertreiben. Dies waren fürwahr schlechte Nachrichten, die Duri gewißlich erschüttert hatten, hatte sie sich doch so viel von einem gemeinsamen Vorgehen unter dem Befehl des Markgrafen versprochen. Es war ihre größte Hoffnung gewesen, die Greifenfurter Barone würden sich einträchtig unter dem Banner ihres Herrn sammeln, ohne den Zwist und Hader und die Unstimmigkeiten, die alle vorherigen Bündnisse zum Scheitern verurteilt hatten, mit dem Ergebnis, daß ein jeder Greifenfurter Baron allein focht und, angesichts der hoffnungslosen Übermacht des Feindes, alleine in den Untergang ging. Der Großteil der Greifenfurter Baronien war ohne nennenswerten Widerstand in die Hand der Orken gefallen, wie konnte auch ein versprengtes Banner angesichts der Massen der Feinde widerstehen. Viele gute Kämpen hatten den Tod in diesem aussichtslosen Kampf gefunden, ihr Blut tränkte die verwüsteten Felder, die rauchenden Ruinen der Dörfer. Etliche Barone galten als verschollen, ihre Festen befanden sich in orkischer Hand, gering war die Anzahl derer, denen sich Phex als gnädig erwiesen hatte, und die, wie Greifenberg, vor einer vollständigen Besetzung durch die Schwarzpelze verschont geblieben worden waren, wohl weil die Orken eilig gen Süden auf Gareth zu marschieren und die Baronien als zu ärmlich erachteten, als daß sie dort auf fette Beute hoffen konnten, daß es ihnen Aufwand und Zeit Wert gewesen wäre. Nun aber hatte der Markgraf durch seine unverständliche Haltung die Hoffnung der wenigen noch kampfbereiten Barone mit einer lässigen Geste zu Staube zerfallen lassen, erneut waren die wackeren Landherren auf sich allein gestellt. Fürwahr, dies waren böse Neuigkeiten und Mukus war gespannt, was Duri nun zu tun gedachte. Würde sie ihrem kühnen Plan, auf Orkenwall zu marschieren, treu bleiben, ganz gleich wie schlecht die Dinge nun auf einmal standen? Oder würde sie sich der Stimme der Vernunft beugen, ihre Nachbarn ihrem Schicksal, dem endgültigen Untergang durch die Hand der Orken, welches ihnen, so niemand ihnen zu Hilfe eilte, unausweichlich drohte, zu überlassen, um sich selbst für den Winter hinter die Mauern der Festung zurückzuziehen, um auf das Frühjahr und damit auf das Eintreffen der Reichstruppen zu hoffen?

„Das sind fürwahr schlechte Neuigkeiten.“ „Ja, fürwahr.“ Jaslinn verfiel in tiefes Schweigen. Lange Zeit fiel kein Wort, beide hingen brütend ihren Gedanken nach. Bei den Zwölfen, zu allem, was Jaslinn in Greifenfurt hatte erleben müssen nun auch noch die bittere Offenbarung, die zudem noch seiner harrte. Gewißlich würde Duri eine Weile verstreichen lassen, bis Jaslinn ein wenig von seiner fröhlichen Laune zurückgefunden hatte, und die Ereignisse am markgräflichen Hofe ihn nicht länger so sehr erregten. Wie aber sollten sie diese Tage überstehen? Sie würden sich nicht sehen könne, soviel war gewiß, nicht vor Jaslinns Augen. Allein, wie wollte Duri ihrem einstigen Geliebten erklären, daß sie seine Nähe nicht länger suchte. Oder würde sie um den Schein zu wahren ... „Weißt du denn, was in Duri gefahren sein könnte?“ Jaslinns Stimme riß Mukus aus seinen Grübeleien. „Du bist doch auch recht häufig in ihrer Gesellschaft. Bekümmert sie etwas? Ist etwas geschehen während ich auf Reisen war. Sie war so seltsam, als ich vorhin bei ihr war, so kühl und unnahbar. So habe ich sie noch nie erlebt. Sie wollte es noch nicht einmal dulden, daß ich sie zur Begrüßung in die Arme nehme. Stattdessen forderte sie mich auf, sogleich über die Ereignisse in Greifenfurt zu berichten, sie hat noch nicht einmal danach gefragt, wie es mir auf der Reise ergangen ist. Und als ich sie küssen wollte, da hat sie die Augen niedergeschlagen und mich zurückgewiesen. Verstehst du ihre Launen? Sie war doch sonst nicht so ... Und dann hat sie mich, sogleich nachdem ich ihr berichtet hatte, davongeschickt. Sie hätte noch Dinge zu bestellen. Als gäbe es wichtigeres zu tun, als unser Wiedersehen zu feiern, nun da ich so lange Zeit fort war.“ Verwirrt blickte Jaslinn Mukus an. Der Greifenberger wirkte sichtlich niedergeschlagen. Mukus aber war gar nicht wohl in seiner Haut. Schlimmer hätte es kaum kommen können. Nun schüttete Jaslinn auch noch, von all den vielen Menschen, die auf der Feste weilten, ausgerechnet ihm sein Herz aus. Wenn der Junker nur erahnen könnte, wie nahe er dem Grund für Duris merkwürdiges Betragen war. Mukus konnte die verzweifelten Blicke seines Gefährten kaum ertragen. Nervös ließ er seine Blick durch die Halle streifen, als erhoffe er sich von dort unvermuteten Beistand. Einen Moment trafen sich seine Augen mit denen des Freiherrn von Vierok, der mit sichtlichem Interesse zu ihnen herübersah. Hatte er dort den Anflug eines Lächelns um seine Mundwinkel gesehen? Mochte Irian etwas ahnen? War ihm gar die ganze Pikanterie des jetzigen Momentes bewußt? Doch dann erforderte Jaslinn wieder seine Aufmerksamkeit: „Sag, Mukus, mein Freund, ist etwas vorgefallen?“ Mukus biß sich auf die Lippen. Es fehlte nicht viel und er hätte Jaslinn alles gestanden. Wie konnte der Junker ausgerechnet ihm sein Vertrauen schenken. Gewissensbisse machten sich in Mukus breit, er hatte den arglosen Jaslinn schmählich hintergangen, trug die Schuld an seinem Leid, an dem Verrat, von dem er erst noch in seiner Gänze erfahren würde. „Jaslinn, ich ...“ Mukus versagte die Stimme. Er konnte seinem nichtsahnenden Freund unmöglich Trost spenden, nicht so wie die Dinge standen. Mukus kam sich vor wie ein Verräter der übelsten Art. Er hob erneut an: „Jaslinn ... ich glaube es ist das beste, wenn du noch ein Glas trinkst, als kleinen Trost, meine ich. Morgen schon ...“ Mukus vermochte die falschen Worte

nicht über seine Lippen zu bringen. Stumm reichte er Jaslinn den bis an den Rand gefüllten Becher. Dankbar nahm der Junker den Kelch und leerte ihn bedächtig. Ein weiterer Becher folgte, dann noch einer. Und endlich zeitigte der starke Brannt seine Wirkung, Jaslinn wurden die Glieder schwer, sein Kopf sank vornüber und er schwankte, daß er kaum noch in der Lage war, sich aufrecht auf seinem Sitz zu halten. Mukus winkte einen kräftigen Knappen herbei und in gemeinsamer Anstrengung gelang es ihnen, den Berauschten auf ihre Kammer zu bringen. Mukus entledigte ihn seiner Stiefel und seiner Hosen und legte ihn behutsam auf sein Bett. Mehr konnte er für den armen Knappen nicht tun. Dann machte er sich auf, um Duridanya aufzusuchen, um sich mit ihr zu beraten.

Duridanya lauschte schweigend seinen Ausführungen. Man sah ihr an, wie sehr sie Jaslinns Schmerz ob ihres Verhaltens bekümmerte. „Allein, ich wußte mir keinen Rat. Ich konnte mich ihm gegenüber nicht betragen, als wäre nichts geschehen. Ich hatte es mir fest vorgenommen, zumindest für den Augenblick der Begrüßung, aber ich konnte mich nicht verstellen. Nicht bei dem, was mich noch immer mit ihm verbindet. Wie kann ich ihn da leichten Herzens belügen. Wir waren uns so nah, wie ich noch nie zuvor einem Menschen gewesen war, ihm gehörte mein Vertrauen, meine Liebe. Vielleicht wäre eine Lüge gnädiger gewesen, allein, bei meiner Herrin Rahja, ich vermochte es nicht."

Mukus konnte ihr dies wohl nachfühlen. Er hatte sich elendiglich in Jaslinns Gesellschaft gefühlt, auch er vermochte sich nicht so zu verstellen, als habe nichts sich verändert.

Schließlich trennten sich die beiden wieder, ein wenig getröstet durch die Nähe des anderen. Mukus aber begab sich zurück in seine Kammer. Jaslinn schlief tief und fest, gleichmäßig hob sich seine Brust im Takt der Atemzüge. Mukus seufzte dann machte auch er sich für die Nacht bereit. Der morgige Tag würde die Entscheidung bringen. Morgen sah alles schon ganz anders aus.

Mukus erwachte aus unruhigem Schlafe. Es war noch stockfinster, es mochte wohl um die Eulenstunde sein. Er blinzelte und es brauchte geraume Weile, bis er völlig bei Sinnen war. Unvermittelt fiel sein Blick auf Jaslinns Bettstatt. Sie war leer. Mukus setzte sich auf. Wo mochte der Junker sein? Er wartete, Augenblick um Augenblick verstrich, doch Jaslinn kehrte nicht zurück. Ob ihn sein Rausch auf den Abort getrieben hatte? Aber doch wohl nicht so lange? Mittlerweile war eine halbe Stunde verstrichen und es wurde Mukus zur Gewißheit, daß Jaslinn die Nacht in einem anderen Bett, denn seinem eigenen verbrachte. Doch in welchem? Mukus fluchte leise. Er hatte fest damit gerechnet, daß der Junker in seinem Rausch fest bis zum Morgengrauen schlafen würde. Ob er bei Duri weilte? Sollte sie ihm Einlaß gewährt haben, all ihren Beteuerungen zum Trotze? Nagende Zweifel keimten in seiner Brust auf. Sollte sie tatsächlich ...? Er war versucht aufzustehen, zu ihrer Kammer zu eilen, um Gewißheit zu haben. Dann aber zwang er sich ruhig zu bleiben. Welch törichter Gedanke, mitten in der Nacht an Duris Tür zu pochen. Was war sein Vertrauen zu ihr wert, wenn er ihr beim geringsten Zweifel schon mißtraute. Was ihre Liebe, wenn sie die erste Gelegenheit ergriff, sich wieder einem anderen zuzuwenden. Dennoch, Jaslinns Abwesenheit erfüllte Mukus mit düsteren Gedanken. Unruhig warf er sich auf seinem Lager hin und her, immer wieder kamen ihm Bilder in den Sinn: Duri, wie sie sich mit Jaslinn in den Laken wälzte, Duri und Jaslinn in Rahja vereint, gemeinsam den Rausch der Göttin erlebend, wie er es zuvor mit ihr so oft getan.

Es brauchte lange, bis Mukus endlich Schlaf fand. Erst um die Fledermausstunde fiel er in einen leichten unruhigen Schlummer.

Lange jedoch sollte der Frieden nicht dauern, weniger denn eine Stunde mochte verstrichen sein, als Mukus sich plötzlich am Kragen aus dem Bett gezerrt sah. Vor ihm hatte sich Jaslinn aufgebaut, außer sich vor Zorn starrte er Mukus an. Das Gesicht des Junkers war wutverzerrt, die braunen Augen schienen Blitze zu sprühen. „Auf, auf mit dir, elender Hund, daß ich dich nicht im Liegen erstechen muß für deine Freveltat." Noch halb im Schlafe vermochte Mukus sich nicht gegen den festen Griff des kräftigen, Jünglings zur Wehr zu setzen. Ohne nennenswerten Widerstand leisten zu können, mußte er es sich gefallen lassen, aus dem Bett gezerrt und gegen die Wand geschleudert zu werden. Jaslinn befand sich in heller Aufregung, zornbebend schrie er auf den Prinz ein: „So, Bastard, kaum daß ich dir den Rücken kehre, zögerst du nicht, mich übel zu hintergehen. Mich in meiner Ehre anzugreifen?" Er wedelte mit der freien Hand vor Mukus Antlitz herum, in der er ein Stückchen Pergament hielt.

„Schreckst gar nicht davor zurück, die Baronin zu entehren! Wohlan, Welpe, wenn du denn Manns genug bist, dich solcherart zu gebaren, dann zeige auch, daß du Manns genug bist, mit scharfem Stahle für dein Tun einzustehen! Sieh was ich mit deinem dreckigen Pamphlet mache, denn in einem Lidschlag wird es dir nicht anders ergehen!" Jaslinn ergriff das Pergament und riß es wütend in tausend Fetzen, die er Mukus verächtlich ins Gesicht warf. Nun dämmerte es dem Knaben allmählich, dies mußte das Poem gewesen sein, welches er Duri geschrieben hatte. Jaslinn mußte irgendwie dessen habhaft geworden sein. Hatte sie es ihm womöglich gar gezeigt? Doch nun gab es andere, dringlichere Dinge, denn sich darob den Kopf zu zerbrechen, hatte der Greifenberger doch flugs seinen Dolch aus seinem Waffenständer gezogen und drohte sich nun auf ihn zu stürzen. Mukus rollte sich gewandt zur Seite, um dem ersten Stich auszuweichen. Er wußte, daß er dem wütenden Junker unterlegen war, Jaslinn war kräftig, einen halben Kopf größer als er und ihm zudem in den Waffenfertigkeiten weit überlegen, stand er doch schon kurz vor em Ritterschlag. Doch was halfs, er mußte sich seinem wütenden Gegner stellen. Hastig blickte er sich um. Zum Glück lag seine eigene Klinge nicht weit, auf der Truhe nahe der Tür. Mit einem Satz sprang er darauf zu. Jaslinn aber ahnte diesen Zug voraus und warf sich ihm entgegen. Sie rangen einige Lidschläge stumm und heftig miteinander, bis Jaslinn schließlich die Übermacht gewann und er Mukus zurückzuschleuderte. Dennoch war es dem Knappen gelungen, sich seines Kurzschwertes zu bemächtigen, nun sah es schon besser für ihn aus.

Der Tumult war indes nicht unbemerkt geblieben, einige Bedienstete waren herbeigelaufen und starrten bestürzt auf die sich ihnen bietenden Szenerie, doch wagte angesichts der scharfen Klingen niemand, sich dazwischen zu werfen. Jaslinn machte einen Vorstoß, Mukus wich aus, doch da hatte der blonde Greifenberger ihn auch schon in der Falle, eine kurze Finte und der blitzende Stahl der Klinge drang tief in sein Fleisch, daß das Blut munter hervorsprudelte und den Ärmel seines Nachtgewandes tränkte. Mukus biß die Zähne zusammen, Jaslinn schien zu allem entschlossen, er mußte auf der Hut sein. Wenn es ihm gelänge, sich einen Weg zur Tür zu bahnen ... Mutig sprang er vor, in der Hoffnung, seinen Gegner durch die Vehemenz seiner Attacke zu überraschen. In der Tat wich Jaslinn zurück, jedoch nur um sich dann aber mit noch größerer Wut

erneut auf ihn zu stürzen. Wie ein Blitzstrahl fuhr das Messer auf ihn herab. Mukus warf sich beiseite, nur wenige Zoll neben seiner Kehle durchschnitt die Klinge die Luft. Angst stieg in ihm auf, das hier war weit von einem der üblichen Händel, die es immer wieder zwischen Edelknaben gab, entfernt. Jaslinn schien nicht gewogen zu sein, es dabei bewenden zu lassen, daß Blut floß, er wollte ihm ans Leben! Hastig rappelte sich Mukus wieder auf. Es galt einen klaren Kopf zu bewahren. Zorn war ein schlechter Berater im Kampf, und Jaslinn war schier außer sich. Er mußte nur eine Schwäche finden, ihn zu einer unbedachten Reaktion reizen. Angespannt lauerte ein jeder der beiden Kontrahenten auf die nächste Regung des Gegners. Jaslinn machte ein paar weitere, halbherzige Vorstöße, denen Mukus ohne Mühe auszuweichen vermochte. Er plänkelt, schoß es ihm durch den Kopf, er will sehen, wo meine Schwächen liegen. Ich muß handeln bevor er sich sicher ist. Doch noch bevor einer der beiden Knappen noch einen Vorstoß machen konnte, gab es auch Bewegung an der Tür und Duridanya drängte sich in den Raum. „Was geht hier vor?“ Jaslinn jedoch ließ keine Zeit zur Antwort, als er die Stimme seiner Liebsten hörte, sprang er mit erhobener Klinge auf Mukus zu. Dieser, abgelenkt durch das Eintreffen der Baronin, stand da wie gelähmt. Doch da sprang Duridanya vor, warf sich Jaslinn in den Arm. Schwer donnerten beide zu Boden. „Bist du von Sinnen?“ Die beiden rappelten sich wieder hoch, Jaslinn Augen funkelten vor Zorn . „Ich schick ihn zu Boron, den falschen Hund.“ Und wieder wollte er auf Mukus losgehen und auch dieser machte sich zur Verteidigung bereit. Duridanya aber sprang zwischen die beiden: „Haltet ein, ihr Schafsköpfe. Was soll das alles bedeuten? Seid ihr denn beide wahnsinnig geworden.“ Jaslinn wandte sich zu ihr, funkelte sie zornig an: „Wahnsinn? Sprich mir nicht von Wahnsinn! Wovon ich rede, ist Verrat. Gemeiner Verrat und elender Betrug, den dieser Bastard begangen hat. Ich glaubte, ich könnte diesem Welpen trauen, nicht ahnend, daß er die nächste Gelegenheit nutzen würde, mit dir ...“ „Schweigt still, Junker Jaslinn von Espengrund, und bedenkt jedes Eurer Worte wohl! Wir sind nicht allein!“ Jaslinn verstummte, hielt den Dolch jedoch noch hocherhoben. „Ihr da, es gibt hier nichts zu schauen! Zurück in die Betten! Hopp, hopp!“ Nur widerwillig fügten sich die Mägde und Knechte dem Gebot ihrer Herrin, doch ihr Blick duldete keinen Widerstand. Als auch der letzte gegangen war, schloß sie die Tür. „Und nun herunter mit den Waffen, oder es soll euch schlecht bekommen! Ich sage euch, wenn auch nur einer dem anderen einen weiteren Stich versetzt, sollt Ihr beide in Schande davongejagt werden. Ich dulde so etwas nicht in meinem Haus!“ „Ich fordere das Blut dieses falschen Frettchens, für die Schande, die er über mich gebracht hat. Für die Schande, die er dir angetan hat. Dafür soll er zahlen!“ Schützend stellte sich Duridanya vor Mukus. „Laß das Messer sinken oder du sollst es mit mir zu tun bekommen. Nur zu, stich zu, erst mußt du mich töten, wenn du an ihn gelangen willst. Ist es das, was du willst?“ Jaslinn bebte vor Zorn „Aus dem Weg, Duri, ein jämmerlicher Schurke wie dieser verdient deine Gnade nicht. Er hat sich schändlich in dein und mein Vertrauen geschlichen, hat sich ....“ „Jaslinn, ich sage es dir nicht noch einmal, herunter mit der Waffe oder du wirst mit Schimpf und Schande den Greifenstein verlassen!“ „Du?“ Jaslinn schien fassungslos. „Du drohst mir? Ich, der ich doch treu und ehrlich ...“ „Gib mir dein Messer! Und du, laß dein Schwert fallen.“ Mukus tat, wie ihm die Baronin geheißen, ihm stand der Sinn nicht weiter nach einer bewaffneten Auseinandersetzung. Die Wunde wo ihn Jaslinns Dolch getroffen hatte schmerzte heftig und das Blut tropfte in stetem Rinnsal zu Boden. „Sieh, was du angestellt hast, er ist verwundet!“ Duri blitzte Jaslinn zornig an. „Zeig her, ist es arg?“ „Was bekümmert dich der Kratzer dieses Welpen. Frag’ dich lieber, womit er ihn verdient hat. Ach, was sag ich, du weißt es ja ebenso gut, gehören doch bekanntlich zwei dazu. Du ...“ Fassungslos hielt Jaslinn inne, als begreife er erst jetzt, was vorgefallen sein mußte. Duri nickte nachdenklich: „Wie recht du hast, Jaslinn, dazu gehören zwei. Warum also bist du nicht gleich mit dem Dolch auf mich losgegangen?“ „Weil ... du ... ich ... er ...“ „Wenn jemand die Schuld an dem, was geschehen ist, trägt, Jaslinn, dann bin ich es. Ich, nicht er. Ich war es, die zu ihm gegangen ist und ich ... Duris mühsam gewahrte Fassung schwand, sie schluchzte trocken. „Oh, Jaslinn, so solltest du es nicht erfahren, ich wollte ... ich .... Verzweifelt sah Duri den Junker aus tränenumschleierten Augen an. Dann aber wandte sie sich an Mukus: „Ich bitt dich, laß uns eine Weile allein. Geh zu Magister Magnillion, er soll dir die Schramme verbinden. Wir sehen uns, wenn ...“ Ihr versagte die Stimme.

Mukus wußte, daß es für den Moment besser war, die beiden sich selbst zu überlassen. Er griff sich seinen Mantel, warf ihn sich über die Schultern und verließ die Kammer. Draußen auf dem Flur atmete er erst einmal tief durch. Sein Herz schlug ihm wie rasend in der Brust, und er bebte am ganzen Leib. Die unvermutete und heftige Attacke Jaslinns hatte ihn doch schwerer getroffen, als er es sich vor Rondra eingestehen wollte. Langsam erklomm er die Stiegen zu Meister Magnillions Kammer. Selbiger schien, unbeeindruckt von dem Tumult, geschlafen zu haben, nun denn, seine Kammer lag ein wenig abseits, in einem der Söller, ganz so, wie es sich für einen Magus geziemte, da mochte es nicht wundern, wenn nichts von dem Aufruhr an sein Ohr gedrungen war. Verschlafen öffnete der Magus die Tür und blinzelte den Prinzen verwirrt an. Als er aber Mukus’ Wunde gewahr wurde, wurde Magnillion augenblicklich hellwach und bat ihn herein. Mit flinker, sicherer Hand nahm er sich der Verletzung an. „Schmerzt das sehr?“ Mukus biß die Zähne zusammen und schüttelte den Kopf. „Na, soviel unnützer Heldenmut ... Ich kann es doch an Eurer Miene ablesen, wie sehr Euch der Stich peinigt. Kommt Prinz, nehmt davon, es wird Eure Schmerzen lindern und Euch zudem ein paar Stunden des Schlafes schenken. Mukus verneinte energisch. „Nein, keinen Schlaftrunk, ich ...“ Er verstummte, ihm war nicht nach Reden zumute. „Ganz wie Ihr wollt, edler Prinz. Wie ist denn das geschehen?“ Mukus schwieg. „Ein Ehrenhändel, mitten in der Nacht?“ Mukus blickte den Magus verwundert an. Wie konnte er wissen? Doch als er Magnillion musterte, ging ihm auf, daß der Magus nur vermutete, nicht aber wußte. „Nun, werter Prinz, Ihr müßt Euch mir nicht offenbaren, wenn Euch nicht danach ist. Seht zu, daß Ihr Euch in Euer Bett begebt, das war eine ereignisreiche Nacht, will mir scheinen, und Ihr solltet Euch noch etwas Ruhe gönnen, bevor der Morgen graut. „Habt Dank edler Magister. Und verzeiht, wenn ich nicht über das, was vorgefallen ist sprechen möchte. Ihr versteht ...“ Magnillion nickte. „Ja, ich verstehe. Und nun hurtig ab mit Euch. Auch ich brauche noch etwas Schlaf. Und den müßt Ihr mir nun gönnen. Gehabt Euch wohl.“

Mukus verließ die Stube des Magisters. Langsam stieg er die Stufen hinab. Ins Bett. Einfacher gesagt, als getan. Er konnte nicht in seine Kammer zurück und wohl auch nicht in Duris Gemach. Ob Jaslinn wirklich bei ihr gewesen war? Er mußte, wie sonst hätte er an das Poem kommen sollen? Eifersucht keimte in ihm auf. Sollte sie doch schwach geworden sein? Hatte sie Jaslinn

erhört? Er mochte es nicht glauben. Wie konnte er ihr je wieder vertrauen, wenn sie ... Unwirsch schlug sich Mukus die Gedanken aus dem Kopf. Was half es ihm, sich endlos den Kopf über zerschlagene Eier zu zerbrechen. Was geschehen war, war geschehen. Niemand vermochte mehr etwas daran zu ändern. Er mußte sich gedulden. Wenn aber tatsächlich ... Mukus seufzte. Er würde sich in die Große Halle begeben und sich dort ein Plätzchen zwischen dem Gesinde und all den anderen, die dort ihr Lager bereitet hatten, suchen. Und morgen schon würde sich alles klären. Bis dahin aber ...

Niedergeschlagen suchte er sich ein freies Fleckchen auf dem strohbedeckten Boden der Halle. Wie nicht anders zu erwarten waren nur noch wenig anheimelnde Schlafplätze in der Nähe der Pforte frei, es war zugig und kalt und alle naselang stolperte jemand schlaftrunken über ihn hinweg, der sich draußen Erleichterung zu verschaffen suchte. Das Seufzen, Stöhnen und Schnarchen der vielen Schläfer erfüllte den Raum und es war schrecklich ungemütlich so ganz ohne Decke, allein auf einer dünnen Lage Stroh auf dem harten Boden. Mukus jedoch war in diesem Moment alles egal, wie sollte ihn sein unkommodes Lager bekümmern, wo doch seine ganze Welt für ihn auf dem Kopfe stand.

Er erwachte, kaum daß das erste Licht der Praiosscheibe durch die Fenster fiel. Unruhe machte sich in der weitläufigen Halle breit, die ersten Frühausteher erhoben sich, um sich an ihr Tagwerk zu begeben, andere, darob aus dem Schlafe gerissen, murrten empört. Auch Mukus rappelte sich mühsam auf, seine Knochen schmerzten erbärmlich und auch seine Wunde verursachte ihm nicht geringe Pein. Der Arm erschien ihm heftig angeschwollen und er mußte die Zähne zusammenbeißen, als er ihn zu bewegen suchte, um nicht vor Schmerzen aufzuschreien.

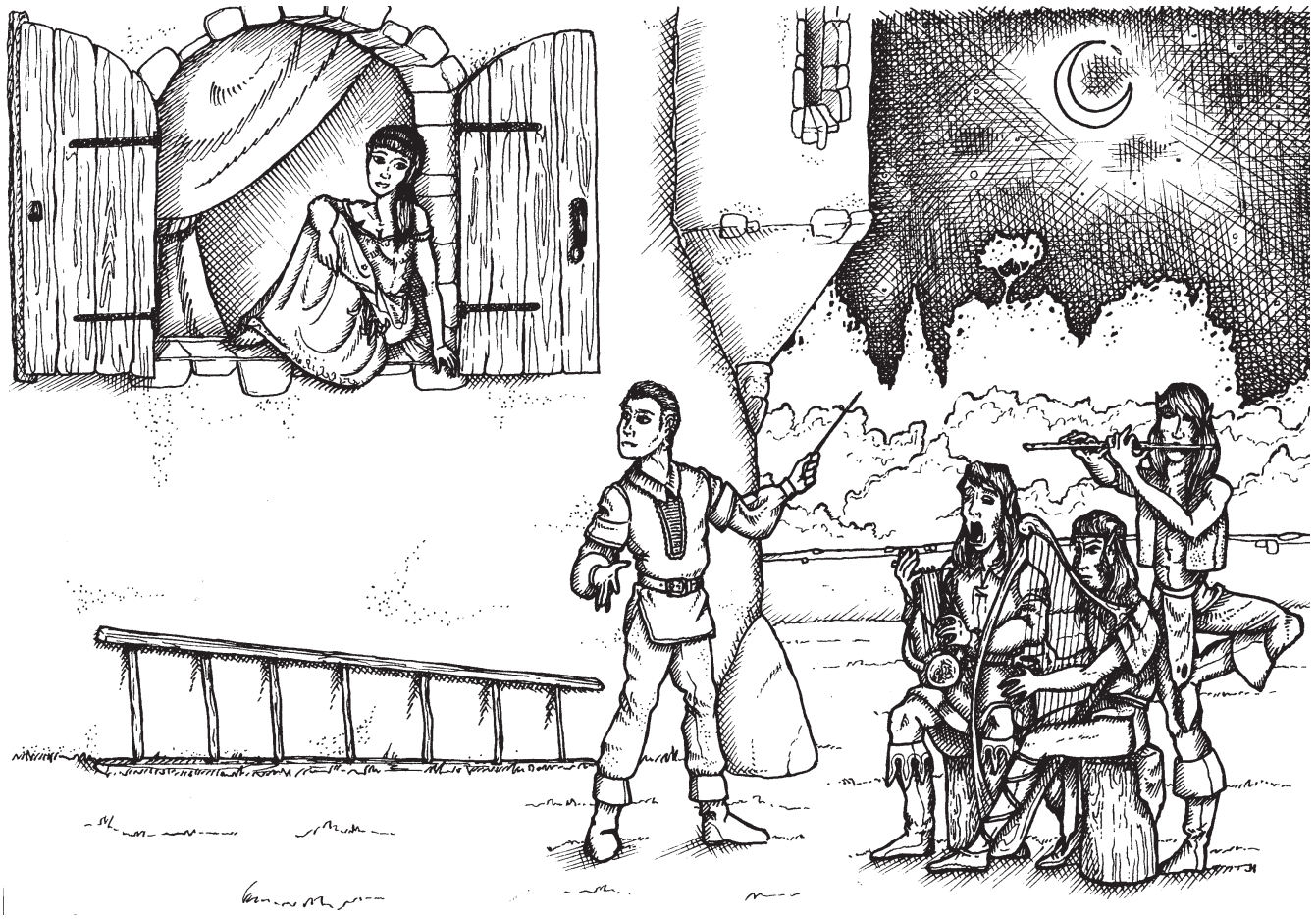
Er war völlig übermüdet und er fühlte sich wie zerschlagen. Ungleich ärger aber ward es, als ihm mit seinem allmählich erwachenden Bewußtsein auch die Ereignisse der vergangenen Nacht wieder in den Sinn kamen. Vorsichtig erhob er sich von dem kalten Boden, bemüht, den verletzten Arm nicht unnötig zu bewegen. Dann verließ er schleppenden Schrittes die Halle. Zunächst wollte er zu Duridanya gehen. Ob sie in ihrem Gemach war? Ob sie dort allein weilte, oder würde er Jaslinn bei ihr vorfinden? Ob ... „Praios zum Gruße, junger Herr." Mukus schrak aus seinen Grübeleien auf. Vor ihm stand Selhima und lächelte ihn scheu an. „Ich hoffe, es geht Euch wieder gut nach Eurer Verwundung, ich meine, der Herr Jaslinn war gestern doch schier außer sich, daß wir schon glaubten, er wolle Euch in Borons Reich schicken ..." Sie verstummte, als sie Mukus unwirschen Blick bemerkte. Das letzte, was er sich jetzt wünschte, war dem Geplapper der Magd zu lauschen. Schon gar nicht, wenn es um den gestrigen Abend ging. „Verzeiht mir. Ich wollte mich nicht in Eure Angelegenheiten einmischen, in aller Demut, edler Herr, es tut mir leid." Selhima machte einen tiefen Knicks und entschwand eilig über den Flur. Mukus setzte seinen Weg fort. Er bemühte sich redlich das Getuschel des Gesindes, als er die Gänge entlang ging, zu überhören, allein es fiel ihm schwer. Zu unverhohlen steckten sie die Köpfe zusammen und man mochte meinen, daß es nicht einen auf dem ganzen Greifenstein gab, der nicht mit dem ersten Hahnenschrei von dem Kampf zwischen ihm und Jaslinn wußte. Das Blut stieg ihm in die Wangen und er wurde zornig. Ein unschuldiges Küchenmädchen bekam seinen Zorn denn auch unverdientermaßen zu spüren, wütend fauchte er sie an, beiseite zu gehen und nicht Maulaffen feilzuhalten, als sie ihm in einem der Gänge begegnete. Dabei bestand das einzige Vergehen des Kindes darin, ihm unglücklicherweise genau in dem Moment, da die Wut hell in ihm aufloderte, über den Weg zu laufen. Einen Lidschlag später, als die Kleine erschrokken davongestoben war, tat es ihm denn auch leid, wie er mit dem Mädchen umgesprungen war, und er beruhigte sich ein wenig.

Vor Duridanyas Tür verweilte er eine ganze Weile, um sich für das Bevorstehende zu wappnen, bis er es endlich wagte, anzuklopfen. Hell erklang Duris Stimme: „Nur herein!" Entschlossen öffnete er die Tür. Sie war allein. Als sie seiner angesichtig wurde, eilte sie ihm entgegen, um ihn zu umarmen. Mukus wollte sich ihr verweigern, zu sehr nagte der Verdacht in seiner Brust, doch ein einziger Blick in Duris Augen, aus denen er die tiefe Liebe zu ihm zu lesen vermochte, genügte, und seine Zweifel schmolzen dahin, wie Schnee im Phexmond. Niemals konnte sie ihn betrogen haben. Fest schloß er sie in seine Arme, ihre Lippen fanden sich zu einem leidenschaftlichen Kuß. Eine ganze Weile ergingen sie sich in Liebkosungen. Mukus war so froh, sie endlich wieder in den Armen halten zu können, ihren schlanken Leib zu spüren, ihre Zärtlichkeiten zu genießen. Schließlich löste sie sich aus seiner Umarmung. „Du hast an mir gezweifelt, nicht wahr?" Sie blickte ihn sanft an. „Hast geglaubt, Jaslinn und ich hätten die gestrige Nacht miteinander verbracht?" Sie lächelte.

Mukus stieg das Blut in die Wangen. All seine Befürchtungen erschienen ihm mit einem Mal so töricht. Nein, sie sollte nicht wissen, daß er tatsächlich an ihr gezweifelt hatte. Er nahm all seine mimischen Künste zusammen und straffte sich. „Nein, nicht für einen Moment, meine Geliebte." Duri lächelte wieder. „Ich bin so froh, daß dir gestern nicht Schlimmeres widerfahren ist, als er mit dem Dolch auf dich losging. Ich weiß nicht, wie er an das Poem gekommen ist, welches ihm so unverblümt unser holdes Geheimnis offenbarte, mein geliebter Herzensprinz. Er wollte sich darob mir nicht eröffnen. Aber glaube mir, ich werde es herauszufinden wissen. Aber sieh ..." Sie verschwand für einen Augenblick in ihrem Schlafgemach. Als sie zurückkehrte hielt sie ein Blatt Papier in den Händen, das sie Mukus entgegen streckte. Der aber mußte es erst gar nicht genauer in Augenschein nehmen, er erkannte das Stück Papier sofort, es war ein nachlässig aus dem Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung herausgerissener Zettel, sein Poem an Duridanya. „Aber?" Fassungslos starrte er Duri an. „Er hat es zerrissen, vor meinen Augen." Sie nickte: „Es muß eine Abschrift gewesen sein. Die Zwölfe mögen wissen, wie er daran gekommen ist, nicht durch meine Hand, das mußt du mir glauben. Wie könnte ich auch. Das Poem muß jemandem in die Hände gefallen sein, jemandem der mir und dir Übles will." Sie schenkte ihm einen bedeutungsvollen Blick, und auch Mukus erahnte nur zu wohl, wer hinter diesem Komplott stecken mochte. „Du weißt, meine Räume sind des tags niemals verschlossen, es gibt viele, die sich in einer ruhigen Stunde hätten hineinstehlen können, um an das Poem zu gelangen. Allein, wie konnten sie Kenntnis davon haben? Aber glaube mir, ich werde Licht in dieses Dunkel zu bringen wissen, auf dem einen oder anderen Wege. Doch laß uns nun davon aufhören. Ich will nicht die Stunden mit dir darauf verschwenden, mich mit solch üblen Dingen zu beschäftigen. Es mag warten. Sag, wie geht es dir. Ist die Wunde arg?" Besorgt sah sie Mukus an. „Wo warst du denn gestern überhaupt, ich habe den Rest der Nacht auf dich gewartet." Mukus lächelte sie an. „Ich war in der Halle, beim Gesinde. Ich konnte ja schlecht in mein eigenes Bett zurück, wo ich doch sicher Jaslinn wußte, der sich über mich als Kammer-

gefährten sicherlich nicht erfreut gezeigt hätte. Und so ohne weiteres in dein Gemach vorzudringen ...“ „Törichter Gesell.“ Sie schloß ihn in die Arme. „Als ob du nicht allzeit hier willkommen wärst. Komm, laß mich auch einmal deine Wunde ansehen. Der Magus hat sich deiner doch angenommen, oder?“ Sie half Mukus aus seinem Nachtgewand, dessen linker Ärmel von häßlichen braunen Blutflecken geziert war. Auch der Verband war blutgetränkt. „Sieht ja scheußlich aus.“ Behutsam löste sie die Stoffstreifen. „Die Wunde muß in der Nacht wieder aufgegangen sein.“ Sie musterte mit gerunzelter Stirn die tiefe Stichwunde. Ihre Fingerspitzen fuhren leicht über seinen Arm. „Es muß sehr weh tun“, murmelte sie gedankenverloren. Als hätte sie einen plötzlichen Entschluß gefaßt, legte sie ihre rechte Hand auf seine Wunde. Mukus zuckte unter ihrem unerwartet festen Griff zusammen, doch plötzlich durchströmte ihn ein Wohlgefühl und der Schmerz in seinem Arm ließ augenblicklich nach, bis er schließlich ganz verebbte. Duridanya atmete tief durch und löste ihren Griff. Von der Wunde aber war kaum noch etwas zu sehen, sie war gut verschorft und kaum mehr angeschwollen, als habe er sie nicht gestern, sondern schon vor etlichen Tagen empfangen. Verwundert blickte Mukus seine Geliebte an. Dies war, bei Peraine und Hesinde, nicht das erste Mal, daß er am eigenen Leib die wundersame Wirkung der arkanen Heilung verspüren durfte, allein, noch nie zuvor hatte er Duridanya dabei erlebt. Und wiewohl er um ihre Begabung wußte, war es doch befremdlich, sie solchermaßen wirken zu sehen. Einen Moment aber war es ihm gar gewesen, als habe er verspürt, wie sich ihre Seelen für den Bruchteil eines Lidschlages berührten, ein inniges warmes Gefühl voller Traulichkeit und Leidenschaft. Er hatte ihre Herzenswärme gespürt, ihre Zuneigung und Liebe zu ihm. Ein wenig verwirrt war er darob schon. Dieser inbrünstige Moment der Nähe. War er auf das Wirken ihrer arkanen Kraft zurückzuführen? Er zog Duri an sich. Mochte der Moment, in dem sich ihre Seelen berührt hatten, auch verflogen sein, sein Leib begehrte danach, ihr nahe zu sein, die Innigkeit ihrer Liebe zu verspüren, die Flamme der Leidenschaft neuerlich zu schüren. Sein Arm schmerzte überhaupt nicht mehr, als er sie umarmte. Seine Lippen streiften über ihren bloßen Nacken, die Schultern. Er löste die Bänder an ihrem Nachtgewand, liebkoste ihre Brüste, streichelte ihren Leib. Sie schmiegte sich an ihn, heftig und voller Begehren. Und auch er spürte, wie sich die Leidenschaft in seinen Lenden regte, seine Zärtlichkeiten wurde drängender, wilder, bis sich ihre Körper vereinigten und sie sich einander hingaben, erfüllt von süßer Leidenschaft.

Niemals, so schwor er sich, wollte er ihr jemals wieder fern sein, bei Rahja, der schönen Göttin, die sie beide so herrlich mit ihren Freuden beschenkte.



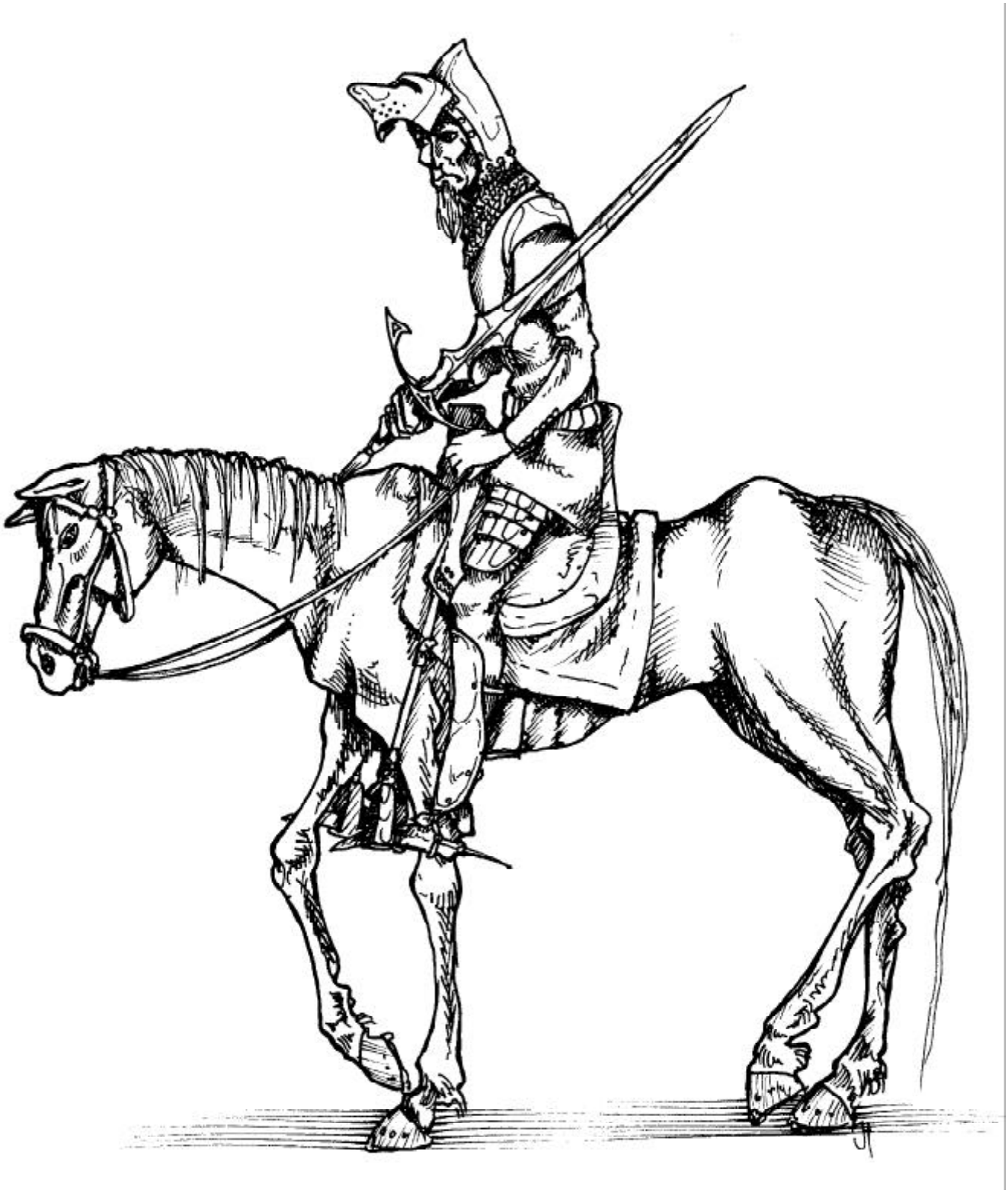
Werbung Pegasus

Schemir

Gruppenabenteuer für 4 bis 6 Helden der 3. bis 6. Stufe.

Von Matthias von Zedlitz

unter Mitarbeit von Michelle Schwefel



Hintergrund

Wir schreiben das Jahr 34 v. Hal. Es herrscht Krieg zwischen dem Kalifat und dem Alten Reich. Die grimmigen Krieger des Kalifen Chamallah al-Ghatar haben Kabash und Thegûn überrannt und nähern sich Methumis. Ein junger strahlender Krieger aus Thegûn, Schemir ya Bosana, nicht nur Sieger vieler Turniere, sondern auch ein brillanter Stratege, befehligt die Ritterschaft des Lieblichen Feldes. Nachdem das novadische Heer durch Vinsalter Pikeniere bereits empfindliche Verluste hat hinnehmen müssen, reitet Schemir in der Schlacht von Olbris allen voran, um die Wüstenkrieger endgültig zu schlagen. Bei dem Angriff tötet er Malkillah, den ältesten Sohn des Kalifen und trefflichsten Kämpfer der Gegenseite. Das Heer Chamallahs wird geschlagen, in blinder Flucht suchen die Überlebenden das Weite. Seit dieser Schlacht wurden nie mehr novadische Truppen im Lieblichen Feld gesehen. Schemir ya Bosana aber wurde in seiner Heimat zur lebenden Legende.
Doch hielten die launischen Götter, die ihm eben noch das Kriegsglück geschenkt hatten, nicht alleine Ehre und Ruhm für den stolzen Ritter bereit. Als Schemir in seine Heimatstadt zurückkehrt, wartet eine entsetzliche Nachricht auf ihn: Fathamah, seine Frau, eine Novadi, ist aus Rache von Wüstenkriegern entführt worden.
Verzweifelt macht sich Schemir allein auf, um seine Gemahlin zu suchen. Seitdem ward er nicht mehr gesehen.

In Wahrheit waren es nicht die Novadis, die Fathamah entführt haben. Vielmehr haben die Bewohner Thegûns sie in ihrem blinden Haß auf alles novadische, ob ihrer Herkunft kurzerhand an einen Sklavenhändler verscherbelt, noch bevor sie die Nachricht vom Sieg der liebfeldischen Truppen erreichte.
Drahtzieherin dieser finsteren Intrige aber ist Merte, die jüngere Schwester Schemirs. In ihrer Gier, den elterlichen Besitz und Titel (Junker von Wellhain) an sich zu reißen, hat sie die Stadtbewohner zu ihrem schändlichen Tun aufgestachelt. Ihr böser Plan geht auf, wie erwartet macht sich ihr Bruder auf die lange und gefährliche Suche nach seiner Gemahlin. Nach einigen Jahren wird Schemir für verschollen erklärt, seine Titel und Ländereien gehen auf seine Schwester über. Später kommt sie durch Ruban Machir an die versklavte Schwägerin und läßt sie seitdem auf der Burg die niedrigsten Arbeiten verrichten.

Nunmehr sind 60 Jahre der Suche ins Land gegangen. Schemirs Treue zu seiner verschwundenen Gattin rührte die Göttin Travia so sehr, daß sie beschlossen hat, sich des alten Ritters anzunehmen. Die Zeit ist gekommen, da er endlich seine Fathamah wiedersehen soll. Und das Werkzeug der Götter, diese Tat zu bewerkstelligen, sind deine Helden.

Vorgeplänkel

Es empfiehlt sich, Schemir im Rahmen einer Kampagne im Lieblichen Feld einzubetten. Die Helden sollten bereits einige Zeit das Land der Horas bereist haben oder gar dort geboren sein. Im Verlauf der Kampagne solltest du zu einer passenden Begebenheit eine Begegnung/einen Zwischenfall mit dem zwielichtigen Händler Ruban Machir einflechten. Die dunklen Geschäfte des Sklavenhändlers dürften genügend Anknüpfungspunkte bieten, daß sich die Wege Rubans und der Helden kreuzen. Wir würden empfehlen, daß die Begegnung mit Ruban für die Gefährten alles andere als erquicklich verlaufen ist, vielleicht sogar sinnen sie auf Rache für erlittene Schmach und Unbill, müssen aber leider feststellen, daß sie – derzeit noch – nicht in der Lage sind, ihre Scharte auszuwetzen.

Solltest du dazu keine Zeit oder Lust haben, empfiehlt sich als Alternative folgender Einstieg:
Selinda Silberberg, eine Kauffrau aus Pertakis (oder sonst eine Stadt die dir gelegen kommt), beauftragt die Helden mit der Suche nach ihrem Sohn Jandric, einem ebenso leichtfertigen wie leichtlebigen Burschen von 21 Jahren. Dieser ist vor zwei Jahren ausgezogen, mit einigen Gefährten sein Glück zu machen. Kamen anfänglich noch in unregelmäßigen Abständen Botschaften des jungen Glücksritters, blieben diese seit sechs Monden aus. Das letzte Lebenszeichen des jungen Mannes stammt aus Silas. Die besorgte Mutter wirbt nunmehr die Helden an, sich auf die Suche nach ihrem Sprößling zu machen.
Jandrics Spur führt in der Tat nach Silas. Dort können die Helden nach einigen Mühen eine seiner Gefährtinnen, die Streunerin Valina, auftreiben, die ihnen erzählt, daß Jandric, ein leidenschaftlicher Glücksspieler, in Streit mit einem der Honoratioren der Stadt, Velac Dirnstein, einem angesehenen Kaufmann und Stadtrat, geraten ist, als der junge Mann seine Spielschulden nicht bezahlen konnte. Ein Wort gab das andere, bis schließlich der angetrunkene Jandric die Klinge gegen Velac zog und ihn leicht am Arm verletzte. Zwar sah der Patrizier davon ab, die Garde zu rufen, wohl auch weil er sich umringt von Jandrics Gefährten nicht ausnehmend wohl fühlte, schwor dem Jüngling aber Rache. Jandric tat diese Drohung ab, wiewohl ihn seine Gefährten beknieten, die Stadt zu verlassen. Drei Tage später verschwand der Kaufmannssohn spurlos. Seine Gefährten machten sich daran, ihn zu suchen. Es gelang ihnen herauszufinden, wer Jandric verschleppt hat, eine zwielichtige Existenz mit Namen Jerbas die Narbe, einem stadtbekannten Schläger. Über ihn erfuhren sie, daß sie Jandric zum Haus des Händlers Ruban Machir gebracht hatten. Des weiteren vermochten die Gefährten herauszufinden, daß Machir angeblich in dunkle Geschäfte, dem Sklavenhandel, verwickelt sei. Sie versuchten ihren Kumpanen aus der Gefangenschaft zu befreien, doch geriet die Aktion zu einer Katastrophe: Der sorgsam geplante Überfall wurde durch die offenkundig wohl informierte Stadtgarde vereitelt, bis auf Valina wurden alle gefangen. Ihren Anschuldigungen gegen Machir mochte angesichts der Situation, in der man sie aufgegriffen hatte, niemand Glauben schenken, die drei Gefährten wurden wegen Raubes gehenkt, Jandric blieb verschwunden. Valina, die zunächst in Panik die Stadt verlassen hatte, kehrte nach einigen Wochen nach Silas zurück, um weiter nach Jandric zu suchen, bislang jedoch glücklos. Immerhin kann sie den Helden die Information geben, daß Ruban Machir eine Reise nach Arenkis plant, wo er ein kleines Landgut, angeblich ein Kontor, besitzt. Velana hegt den Verdacht, daß er alsdann von dort seine menschliche Ware ins neethische schaffen will. Außerdem warnt sie die Helden eindringlich vor der Macht Machirs, der zu den einflußreichsten Bürgern Silas‘ gehört. Ein offenes Vorgehen gegen den Kaufmann ist ohne entsprechende Beweise schlicht aussichtslos bis tollkühn.
Die Streunerin ist bereit, sich der Gruppe anzuschließen, denn sie fühlt sich Jandric und ihren getöteten Gefährten gegenüber verpflichtet. Mit Hilfe der Helden schöpft sie neuen Mut.

Ruban Machir
Seit Generationen verdankt die Familie Machir ihren Reichtum dem Handel. Ursprünglich in Mengbilla beheimatet, zog es den Großvater Rubans gen Norden, wo sich die Familie ein neues Domizil in Silas errichtete, eine prächtige, wohlgeschütze Villa. Bis auf den heutigen Tag unterhält die Familie noch enge Kontakte in den Süden, es sind auch vornehmlich typisch südländische Waren, mit denen das Handelshaus gewinnbringend handelt. Doch beschränkt sich Machir längst nicht mehr allein auf Seide, seltene südländische Kräuter, Chocolata und Rauschkraut. Der skrupellose Händler schreckt auch nicht vor dem Menschenhandel zurück, einer Ware, an der manch dekadenter Liebfelder seinen Gefallen findet, ist so ein Sklave doch ungleich exotischer, birgt sein Besitz doch einen weit reizvolleren Prickel, als die langweiligen hörigen Bauern und Lohnarbeiter auf den heimischen Feldern. Die Familie Machir ist durch ihre dunklen Geschäfte sehr reich und einflußreich geworden. Zumal die Händlersippe es verstanden hat, sich den Deckmantel ehrbarer Bürger zu wahren, großzügige Gönner der örtlichen Tempel, angesehenen Honoratioren der Gesellschaft.

Haupt des Hauses ist Ruban Machir, dessen Züge deutlich den tulamidischen Einfluß verraten. Ruban ist mittelgroß, kräftig gebaut, schwarzhaarig, braunäugig und glattrasiert. Er mag gut 40 Sommer zählen. Seine Kleidung ist exquisit, er trägt auffälligen, schweren Goldschmuck und – ganz nach tulamidischer Sitte – etliche dicke, edelsteingezierte Ringe. Am augenfälligsten ist jedoch, daß einer der Schneidezähne Rubans durch einen Smaragd und ein Eckzahn durch einen Rubin ersetzt worden sind. Die Preziosen bieten einen befremdlichen Anblick, verraten aber den Reichtum ihres Besitzers auf den ersten Blick. Im Umgang gibt sich Ruban stets höflich und zuvorkommend, solange man ihm nicht in die Quere kommt. Dann allerdings läßt er es weder an Entschlußkraft, noch an einem gewissen Hang zur Grausamkeit gebrechen.

Das Abenteuer

Eine majestätische Begegnung

Die Helden befinden sich auf dem Weg von Silas nach Arenkis, dem Landsitz des Sklavenhändlers. Es ist später Nachmittag, schon denken die ersten daran, wie schön es wäre, die staubige Landstraße gegen einen behaglichen Gasthof zu tauschen. Alsdann kommt es zu folgender Begebenheit:

Eskortiert von zwei Dutzend Gardereitern auf prächtigen Pferden nähert sich in einer schwer bewachten Kutsche Amene-Horas, aus derselben Richtung, aus der auch die Helden kommen. Stolz flattert das Adlerbanner im Wind. In gebieterischem Ton macht die Vorhut den Weg für Ihre Majestät frei, wer auch immer der kaiserlichen Equipage entgegenkommt oder ihr im Wege ist, hat unverzüglich die Straße zu verlassen und das Haupt zu beugen. Zuwiderhandlungen werden mit wenig Nachsicht behandelt. Just als die Helden vom Straßenrand aus den Augenwinkeln die Kutsche verfolgen, kommt ein seltsames Gespann des Weges: Ein Greis auf einer Mähre, die kaum mehr den Namen Pferd verdient, trabt in holperigem Gang der kaiserlichen Kutsche entgegen, der wütenden Rufe der Gardisten nicht achtend. Der Alte ist in ein altmodisches Wams gekleidet, der Samt ist so blank, daß er kaum noch als solcher zu erkennen ist. Er trägt verschlissene, ausgeblichene enge Hosen mit unterschiedlich gefärbten Beinen und auch Haartracht (ein schlohweißer Haarkranz aus schulterlangen, dünnen Strähnen, die zu Locken gedreht sind) und Bart (breite Koteletten, ansonsten – wenn auch unsauber - glattrasiert) verraten nicht gerade die neueste Mode (eine gelungene Etiketteprobe +3 enthüllt, daß Gewänder dieses Schnittes vor gut 50 Jahren im LF der letzte Schrei waren).

Ein abgewetzter Lederhelm mit Pferdeschweifbusch hängt an seinem Sattel. An Gepäck ist nicht viel mehr als eine zusammengerollte Decke und zwei Feldflaschen zu sehen. Auffällig sind hingegen die Waffen, die der Alte bei sich trägt: Am Sattel hängen ein prächtiges Schwert und ein Morgenstern – kaum einer will glauben, daß die magere, ausgezehrte Gestalt die Kraft dazu hat, auch nur eines davon zu heben. Außerdem trägt der Greis auf seinem Rücken ein Schild, dessen Wappen kaum mehr zu erkennen ist: Eine Löwin, aufrecht und angriffslustig vor einer Burg.

Als der Alte (es handelt sich um den fast 90jährigen Schemir ya Bosana) keinerlei Anstalten macht, der kaiserlichen Kutsche Platz zu machen und die gebührende Ehrerbietung zu zeigen (ob seines durch das Alter geschwundenen Sehkraft vermag der seltsame Ritter das kaiserliche Wappen nicht zu erkennen), sprengt der vorderste Reiter auf ihn zu und brüllt ihn an, er solle Platz für Amene-Horas machen. Da Schemir keine Amene-Horas kennt (er hat die Geschicke des Landes schon lange nicht mehr verfolgt, und geht daher davon aus, daß Tolman, der seinerzeit Kronprinz war, mittlerweile wohl seinen reichlich alten Vater Therengar abgelöst haben dürfte), sondern die Bezeichnung für eine geschmacklose Veralberei des Vinsalter Königshauses durch eine hochnäsige Mittelreicherin hält, zückt er kurzerhand sein Schwert, um diese götterlosen Spötter Mores zu lehren. Mit brüchiger Stimme brüllt er seinen Schlachtruf: „Schemir ya Bosana, für dich, Fathamah!“ Doch fällt er schon beim Anreiten vom Pferd und muß jetzt zu allem Übel auch noch den Spott der kaiserlichen Soldaten über sich ergehen lassen, die johlend an ihm vorbeireiten und ihn anspucken. Das irritiert Schemir allerdings wenig, denn er hat just in dem Moment eine Vision.

Ein göttlicher Bote, den nur er hören und sehen kann, verspricht ihm, daß jetzt die Zeit gekommen sei, die Suche nach seiner Gattin zu vollenden. Sollten die Helden sich vorsichtig nähern, können sie folgendes „Gespräch“ zwischen ihm und einer Taube, die in einem Bäumchen hockt, mitverfolgen (selbstredend können die Helden nur Schemirs Worte hören):

Was meinst du wohl, womit ich mich die letzten dreißig Jahre oder länger beschäftigt habe!

Jetzt sei die Zeit, da es ihm vergönnt sei, seine Gattin auch zu finden.

Hättest du mir nicht vor 60 Jahren sagen können, daß ich mich erst mal auf die faule Haut legen kann?

Durch sein Bemühen, seine Frau wiederzufinden, habe er die Gnade der Götter erlangt, so daß sie Mitleid für ihn empfänden. Allerdings bedürfe es noch einmal enormer Mühen und großen Mutes, um seine Liebste wiederzuerlangen.

Brauchen die immer so lang, um so was zu entscheiden? Du glaubst wohl, ich wäre jetzt noch großartig in der Lage, Abenteuer zu bestehen, was? Ich kann mich ja nicht mal mehr auf dem Pferd halten!

Ob er am Ratschluß der Götter zweifeln wolle?

Nein, das steht mir schließlich nicht zu. Aber schlecht über sie denken darf ich doch wohl, oder?

Alsdann fällt die Trance von unserem alten Helden ab und die Gefährten können sich, so sie mögen, seiner (und seines Pferdes, einem heruntergekommenen, uralten Goldfelser, der den schönen Namen Feuersturm trägt) annehmen.

Sollten die Helden sich nicht um den Greis kümmern (Pfui!), taucht er zu einem späteren Zeitpunkt auf, z.B. in dem Gasthaus, in dem die Helden Quartier machen Schemir läßt sich gern einladen, denn seine Barschaft ist empfindlich schmal.

Nur wenn sich offenkundig Personen von Stand bei der Gruppe befinden, ist Schemir sofort bereit, seinen Namen zu nennen. Schließlich gibt er sich nicht jedem dahergelaufenen Streuner zu erkennen. Seine Worte klingen oftmals wirr, was wunders, haben Satinavs Wirken und die langen, entbehrungsreichen und einsamen Jahre auf der vergeblichen Suche nach seiner Gemahlin seine Sinne getrübt, auch wenn er durchaus klare Momente hat.

Schemir ist ein überaus standesbewußter Herr, der sich formvollendet zu benehmen weiß, auch wenn seine Gepflogenheiten bisweilen arg altmodisch anmuten. Nichtsdestotrotz ist ihm ebenso bewußt, daß seine Glanzzeit lange vorbei ist. Doch für eine gerechte Sache ist er auch heute noch bereit, den Fehdehandschuh zu werfen, wie sich eben gezeigt hat.

Gibt der Alte sich in der Öffentlichkeit als Schemir ya Bosana zu erkennen (und das kann gut geschehen, denn wann immer man ihm seiner Meinung nach, nicht den gebührenden Respekt entgegenbringt, wirft er sich stolz in Pose und nennt seinen ruhmreichen Namen), etwa in der Gastwirtschaft, werden nach einem kurzen Stutzen die anderen Gäste in schallendes Gelächter ausbrechen. Keiner kann sich den berühmten Helden Schemir ya Bosana als zahnlosen Greis auf einem alten Klepper vorstellen. Schemir ya Bosana, dessen ist man sich sicher, ist längst ehrenvoll in Rondras Hallen eingegangen. Immerhin ist er seit etwa 64 Jahren verschollen!

Schemir

Folgende Hintergrundinformationen kannst du den Helden (zumindest denen, die es wissen könnten) zur Verfügung stellen.

Je nach dem, ob sie das Liebliche Feld schon ausführlich bereist, sich mit Geschichte oder großen Helden beschäftigt haben oder gar zu den Kriegern des Alten Reiches gehören, sollten sie mehr oder weniger über den Namen wissen.

Liebfelder Allgemeinwissen:

- „Schemir“ ist ein altmodischer Vorname, der vor zwei Generationen weit verbreitet unter den Männern des altreichischen Adels war
- Schemir ist der Name eines legendären Helden des LF.
- Er war der erste Ritter des Reiches und zugleich der jüngste, der je diesen ehrvollen Rang innehatte. Er hat unzählige Heldentaten bestritten und war im Turnier unbesiegbar.
- Seine größte Heldentat vollbrachte er im Krieg gegen die Novadis, als er deren Anführer erschlug.
- Dieser Anführer hieß Malkillah, so wie der jetzige Kalif.

Spezielleres Wissen/ Gerüchte:

- Mit vollem Namen hieß er Schemir ya Bosana.
- Die Entscheidungsschlacht gegen die Novadis fand bei Olbris statt. Es gibt nur noch wenige, die sich an diese Zeit erinnern können.
- Malkillah war der älteste Sohn des Kalifen Chamallah und der fähigste Kämpfer der Novadis.
- Malkillah war ein Dämon in Menschengestalt, ein Blutsäufer. Seine übermenschliche Kraft schöpfte er aus dem Blut hunderter Unschuldiger.
- Schemirs Heimatstadt war Thegûn.
- Seit der Schlacht hält er Wache an der Khomschlucht und seitdem hat kein Novadi mehr in kriegerischer Absicht den Fuß auf altreichischen Boden gesetzt.
- Gelegentlich kann man ihn auf dem südlichsten Gipfel der Goldfelsen (andere sagen: auf dem nördlichsten der Hohen Eternen) sehen, wenn man durch die Khomwacht reist.
- Schemir wurde noch zu Lebzeiten von seiner Göttin dieser Welt entrückt und gehört zu ihrer Heldenrunde. Gelegentlich kommt er als ihr Bote nach Dere zurück.
- Schemir war kein Mensch, sondern ein Drache in menschlicher Gestalt, der dem Reich zu Hilfe kam. Deshalb beherrschte er auch übermenschlich gut die Kampfeskunst. Während der Schlacht bei Olbris sahen man ihn Feuer spucken.
- Er ist ein Erwählter Rondras, ihr Sendbote und Streiter.

Sehr spezielles Wissen/ Gerüchte:

- Schemir ist niemand anderes als Shafir der Prächtige, der noch heute das Reich vor Invasoren schützt.
- Schemir war mit einer Novadi verheiratet.
- Seine Frau hat ihn während des Krieges verraten.
- Am Ende des Krieges war seine Frau fort. Seitdem sucht er sie. (über dieses Wissen verfügen nur Leute, die selbst aus Thegûn kommen)

Ein Zeichen der Göttin

Sollten die Helden im späteren Spielverlauf unbedingt die falsche Richtung einschlagen wollen, werden sie Zeuge, wie eine Krähe von zwei Tauben angegriffen wird. Die drei Vögel liefern sich einen tollen Luftkampf und schlagen die fantastischsten Kapriolen, bis die Krähe ihre ursprüngliche Richtung wechselt. Jeder mit einem hohen AG darf sich mittels einer Prophezeien-Probe daran machen, das Gesehene zu interpretieren. Sollte ein Spieler von selbst auf die richtige Auslegung kommen - umso besser.

Die Ballade von Schemir ya Bosana

Die Helden befinden sich im Schankraum des Gasthauses. Ein buntgewandeter Barde mit wunderschön gearbeiteter Laute macht sich bereit, die Gäste mit einem Lied zu erfreuen und sich Mahl und Obdach für diese Nacht zu verdienen. Das Lied, das er singt ist die Ballade von Schemir ya Bosana *(für Freunde des Thorwal Standard: Auf unserer CD anläßlich 10 Ausgaben Thorwal Standard befindet sich die Ballade von Schemir, gespielt und gesungen vom Schwarzen Barden)*.

Dabei tut der Sänger Details kund, die selbst dem alten Kämpen nicht bekannt sind:

Den Text des Liedes findest du in der Rubrik "Aventurisches Liedgut" am Ende des Heftes.

Nach seinem Auftritt verschwindet der Barde, noch bevor sich die Gelegenheit bietet, ihn anzusprechen. Nicht einmal die Münzen, die ihm seine begeisterten Zuhörer zuwerfen, scheinen den Sänger zu interessieren, achtlos bleiben sie liegen (immerhin Münzen im Wert von 5 S zzgl. dem, was deine Helden gegeben haben). Eine eventuelle Suche nach dem mysteriösen Barden (es handelt sich um den *Geschichtenerzähler*, einen Boten Nandus‘) bleibt erfolglos, der Mann ist wie vom Erdboden verschluckt. Auch der Wirt kann nicht weiterhelfen, er hat den Sänger noch nie zuvor hier gesehen.

Schemir ist wie vom Donner gerührt, als er die Worte des Sängers vernimmt. Wie kann ein Fremder dies alles über sein Schicksal wissen? Wie Kunde von Dingen haben, die selbst ihm verborgen waren? Schemir ist Feuer und Flamme, endlich die Spur seiner geliebten Fathamah wiederaufzunehmen.

So die Helden Schemir nicht von Ruban Machir (dem Mann, dessen Worte durch Gemmen geschmückt sind) erzählen, wird dies entweder Valida tun oder er bekommt durch Reisende heraus, wer sich hinter der Beschreibung des Sängers verbirgt. Schemir ist danach wild entschlossen, sich am nächsten Morgen auf den Weg zum Gut des Händlers zu machen, um diesen zur Rede zu stellen ...

Wie geht es weiter?

Du kannst deine Helden am besten selbst einschätzen. Sind sie hehrer Gesinnung, so daß man vermuten kann, daß sie ob der Zeichen der Götter (die Tauben und das Lied) und dem, was sie bislang über Schemir und sein Schicksal erfahren haben, Feuer und Flamme sein werden, dem alten Ritter zu helfen, seine Liebe wiederzufinden.

Sollte dies nicht zu erwarten sein, gibt es ja immer noch ihre Aufgabe, den Kaufmannssohn zu finden. Auch ihr Weg wird unweigerlich den von Ruban Machir kreuzen. Ob mit oder ohne den Alten. In jedem Falle wird Schemir ihnen ihre Aufgabe nicht leichter machen, denn er ist nicht davon abzubringen, schnellstmöglich gen Arenkis zu reiten, um dem schurkischen Sklavenhändler zu zeigen, was es bedeutet, sich mit einem Edelmann anzulegen ...

So oder so wird es den Helden einige Schwierigkeiten bereiten, den alten Helden davon abzubringen, schnurstracks nach Arenkis zu reiten und den Händler „wie ein Krieger“ zur Rede zu stellen. Es ist kaum anzunehmen, daß Schemir eine solche Aktion überleben würde – und wenn auch eine Göttin die Hand über ihn hält.

Und noch mal Ruban

Mittlerweile ist Ruban Machir mit einer Handvoll Schergen zu seinem Depot bei Arenkis gereist. Der große Bauernhof liegt an der Küste, etwa eine halbe Wegstunde südlich der Stadt. In Arenkis gibt es allerlei Gerüchte über den Hof und seinen Besitzer zu hören, lungern dort doch immer Bewaffnete herum, und die Felder liegen größtenteils brach. Allerdings ist man sich auch einig, daß es bislang noch keinem gut bekommen ist, dort herumzuschnüffeln. Die Wächter des Händlers achten argwöhnisch darauf, daß niemand unberechtigt das Land ihres Herrn betritt.

Der Hof in Arenkis

Auf dem Hof befinden sich insgesamt 23 Sklaven, zehn Wachen (vier gehören zu Rubans Eskorte, die anderen zur ständigen Wache) und Ruban Machir. Wenn die Sklaven (zumindest jene, die für solche Arbeit nicht zu schade sind) nicht auf den Feldern arbeiten, sind sie in der Scheune eingepfercht, bewacht von einem Wächter im Hof vor der Scheune. Zu jeder Tages- und Nachtzeit hält einer der Schergen Wache auf dem Scheunendach. Er gibt Alarm, wenn sich jemand dem Bauernhof nähert. Die anderen bewachen die Sklaven bei der Feldarbeit (allein das sollte schon Grund zum Argwohn bie-

ten, wer läßt denn seine Bauern bewachen?), patrouillieren über das Gelände oder ruhen sich im Haupthaus auf, wo sich auch ihr nächtliches Quartier befindet.

Die Küste

Sollten die Helden in der Nähe des verrufenen Bauernhofes erst einmal weitere Erkundigungen einholen (es gibt zwei kleine Gehöfte freier Bauern und ein paar Fischerhütten), erzählen ihnen die Einheimischen u.a. von einem alten Trampelpfad, der zu einem kleinen Strand hinter dem Hof führt. Buschwerk und hohes Gras bieten leidlichen Sichtschutz, so daß sich die Helden ungesehen von Norden nähern können. Auf dem letzten Stück führt der Pfad steil hinab zum Strand. Man kann sich beim Abstieg aber gut am Buschwerk festhalten. Der Strand ist uneben und steinig. An einem Steg ist ein Ruderboot ohne Ruder festgebunden, darin liegen ein Stück Tau und Segeltuch. Außerdem führt ein Weg über eine steile Treppe hoch zum Bauernhof. Wohl könnte die Wache auf dem Scheunendach die Helden sehen. Wenn er sich denn umdrehen würde, aber der Mann konzentriert sich auf die Straße, die von Osten her zum Hof führt. Zumindest, wenn die Helden nicht allzuviel Lärm machen.

Die Felder

Die Felder sind von hohen und dichten Hecken umgeben (über 1 Schritt tief, 3 Schritt hoch von der Straße aus, die Regen und Fuhrwerke tief in den Boden gegraben haben, 2,5 Schritt vom Feld aus). Hier und da gibt es eine Lücke im Buschwerk, durch die man auf einen anderen Acker gelangen kann. Diese Durchgänge sind durch schiefe, verrottete Holztore versperrt. Die Felder liegen mit Ausnahme von dreien, die dem Hof am nächsten gelegen sind, brach. Das Unkraut steht mannshoch, Büsche wuchern wild auf dem einst mühevoll der Wildnis entrungenen Acker.
Was den Bauern schmerzen mag, gerät den Helden zur Freude, das Buschwerk bietet gute Deckung. Allerdings gälte das auch für weitere Wachen, die hier Position bezogen haben könnten (dem ist zwar nicht so, aber die Helden sollen das ruhig glauben).
Ein Problem für sich sind Vögel, die in den Hecken ihre Nester und Sitzplätze haben. Insbesondere Fasane und andere Hühnervögel fühlen sich hier wohl. Die Tiere neigen dazu plötzlich aufzufliegen, wenn sich ihnen ein Held bis auf einen Schritt genähert hat (Selbstbeherrschungsprobe, um den Schreck zu unterdrücken). Wenn du deinen Helden aber eine vorzeitige Entdeckung ersparen willst, hält die Gütige ihre Hände darüber, daß keiner der Vögel auffliegt.
Ein weiteres Fährnis ist eine Giftschlange. Laß einen der Helden eine Gefahreninstinktprobe machen. Mißlingt diese, hat er das Reptil im Gras aufgescheucht. Die Schlange beißt mit AT19 einmal zu, bevor sie sich davonmacht. Folgende addierbare AT-Abzüge können geltend gemacht werden: Sandalen/ Seidenschuhe -1; Halbschuhe -3; Beinschienen/ Lange Hosen/ Rock -4; Stiefel -4; kniehohe Stiefel -13; Ritterrüstung -19. Sollte der Biß die Kleidung des Helden durchdringen, verspritzt sie ein schmerzhaftes Gift (2W20SP). Der Gebissene läuft binnen kurzer Zeit blau an und ringt nach Atem. Binnen einer Stunde zeigen sich Lähmungserscheinungen im Bein. Die Verfärbung und die Lähmung vergehen innerhalb eines Tages, die Schmerzen lassen nach etwa zwei Stunden nach. Eine gelungene Heilkunde Gift-Probe (Ausbluten der Wunde) kann den gesamten Vergiftungsvorgang stoppen, wenn rechtzeitig angewandt.

Als die Helden den bewirtschafteten Teil des Gutes erreichen, zeigt sich, daß die Pforten zu den dahinterliegenden Feldern nicht länger morsch und marode sind, sondern regelrecht verbarrikadiert. Um diese Hindernisse zu entfernen oder die Hecken zu durchbrechen (was vermutlich lauter wäre), braucht es etwa drei Minuten (wenn alle mit anpacken). Auf den Feldern werden Gemüse und Getreide angebaut. Tagsüber kann es sein, daß dort Sklaven beschäftigt sind, bewacht von zwei Schergen des Sklavenhändlers. Nun hat es auch mit der Deckung ein Ende, das Korn steht gerade kniehoch..

Die Koppel

Tagsüber grasen hier acht Pferde (zwei, wenn Ruban mit der Ware bereits unterwegs ist). Zur Küste hin, zu den Feldern und zum Weg ist die Wiese mit einem festen Holzzaun und Hecken abgegrenzt. Wenn man sich in Richtung Küste durch die Büsche schlägt, gelangt man auf einen Trampelpfad, der im Norden an einem anderen Bauernhof vorbeiführt.

Der Hof

Wie in dieser Gegend üblich, ist das Gehöft als Wehrhof angelegt. Nicht umsonst hat man in diesem Landstrich genügend üble Erfahrungen mit marodierenden Novadihorden gehabt. Zum Weg hin grenzt eine über drei Schritt hohe Mauer mit Stahlspitzen den Hof ab. In dem Mauerbogen über dem zweiflügeligen Tor ist eine Alarmglocke angebracht. Ein Ziehbrunnen befindet sich vor dem Stall. Die Gebäude sind alle recht hoch und zumindest ihre Außenmauer ist aus Stein (sonst Fachwerk). Das zweistöckige Bauernhaus ist etwa so hoch wie die Scheune; Stall und Geräteschuppen sind etwas niedriger, so daß vom Scheunendach aus auch die Koppel einsehbar ist. Zum Strand hin führt ein einfaches kleines Tor, das nicht mehr richtig schließt.

Scheune

Hier befinden sich die Quartiere der Sklaven, wenig freundlich anmutende finstere Verschläge, dessen größter Luxus in einer Schütte Stroh besteht. Für besonders Renitente hat man Eisenringe in die Wand eingelassen. Insbesondere die Sklaven, die nicht auf dem Feld arbeiten müssen, sind Tag und Nacht angekettet, damit man sie nicht zusätzlich bewachen muß. Derzeit sind 23 Sklaven, 13 Frauen, 10 Männer, größtenteils mohischer Herkunft, hier eingepfercht, davon müssen 14 ständig Ketten tragen. Zwar mag es den Helden als gute Idee erscheinen, die Sklaven zunächst zu befreien, um Verwirrung zu stiften und zusätzliche Verbündete zu finden, allerdings sind von den 23 Gefangenen höchstens fünf (zwei Albernierinnen und drei Mohas) in der Lage und willens, sich dem Kampf anzuschließen, wovon zwei zudem noch angekettet sind.
Über eine Leiter gelangt man auf den eigentlichen Heuboden. Von dort führt eine Luke zum Hof, an der ein eingerosteter Flaschenzug angebracht ist. Von außen führt eine Leiter zu einem Tor im ersten Stock und auf den Geräteschuppen. Das flache Dach fällt nach außen hin leicht ab. Der Schlüssel zum Sklavengatter hängt unten in der Scheune an der Wand. Die Schlüssel für die Ketten trägt eine der Wachen bei sich.

Stall

Der ehemalige Kuhstall mit 12 Verschlägen und einem kleineren Gatter, in dem sich drei Milchziegen tummeln. Derzeit ist hier ein Zugochse untergebracht, außerdem die Reitpferde. Des weiteren findet man alles, was man zur Pflege und Fütterung der Tiere benötigt, sowie Sättel, Zaumzeug und das Zuggeschirr des Ochsen.

Geräteschuppen

Pflug, Sensen, Flegel, Ruder, Seil, Ketten etc. Etliche der Gerätschaften befinden sich in jämmerlichem Zustand, Zeichen dafür, daß der Hof seit Jahren nicht mehr ernsthaft bewirtschaftet wird.

Bauernhaus

Ein zweistöckiges Gebäude mit geräumiger Stube, Küche und vielen Schlafmöglichkeiten. Die Fenster, die zur Küste, zum Hof und im oberen Stockwerk auch zu Weide hin weisen, sind allesamt mit Läden versehen und zum größten Teil verriegelt.

Die Helden können den Versuch machen, sich von der Küste oder über die Felder anzuschleichen und in das Haus einzudringen. Des tags ist es weit schwerer, sich unbemerkt dem Anwesen zu nähern, zumal die Wahrscheinlichkeit höher ist, daß sich zusätzliche Wachen im Hof aufhalten oder Ausschau halten.

Machir plant, 12 der 23 Sklaven nach Neetha zu bringen, wo mehrere illustre Persönlichkeiten auf ihre neuen „Diener“ bereits begierig warten. Dokumente, die als Beweismittel dienlich sein könnten, existieren von diesen Geschäften aus gutem Grunde nicht. Sollten die Helden über Gebühr lange den Hof auskundschaften wollen (da sei alleine schon Schemirs Tatendrang vor), reist Machir mit sechs Wachen und dem Dutzend Sklaven ab. Allerdings ist es wenig ratsam, den Händler auf offener Straße zu überfallen, allzu leicht gibt es ungewollte Zeugen, kann einer der Überfallenen entfliehen und Meldung machen oder gerät eine zufällig vorbeikommende Patrouille in das Geschehen. Auf Straßenraub aber steht im Lieblichen Feld bestenfalls der Strang, und die Behörden davon zu überzeugen, daß der Ehrenmann Machir in dunkle Machenschaften verwickelt ist, dazu bedarf es schon das Wort eines anderen Ehrenmannes, nicht das von Briganten.

Die Wachen:
MU11; **KK**15; **LE** 45; **AT/PA** 13/10; **AW** 8; **TP**1W+5 (Schwert); **RS** 2; **MR** 0; **ST** 4

Ruban Machir:
MU 10, **KL** 15**; IN** 11**; CH** 14**; GE** 12; **KK** 12; **LE** 55; **AT/PA** 11/10; **AW** 7; **TP** 1W+3 (Säbel); **RS** 1; **MR** 3; **ST** 7

Nach Möglichkeit wird der Händler jede Gelegenheit zur Flucht nutzen. Einzig wenn er in die Ecke gedrängt ist, stellt er sich zum Kampf. Er zeigt keine Skrupel auch hinterhältige Tricks einzusetzen.

Der einzige, der den Helden Aufschluß über Fathamahs Schicksal geben kann, ist Ruban Machir. Es kostet einige Überredungskunst und Zeit, bis sich der Händler an die novadische Sklavin erinnert, die er vor etlichen Jahren auf Geheiß von Merte ya Bossana in Menbilla auftrieb und zurück ins LF brachte. Wohl hatte es ihn damals verwundert, warum die Junkerin so großen Wert darauf legte, die verlebte, alte Sklavin in ihre Hände zu bekommen. Allein deshalb wird er sich wohl noch an den seltsamen Handel erinnern.
Über Jandric allerdings gibt es wenig Gutes zu berichten: Der Händlerssohn ist vor drei Monaten bei einem Fluchtversuch erschlagen worden.

Selbstverständlich kann es auch geschehen, daß Ruban Machir den Helden entwischt oder ums Leben kommt. Dann bleibt ihnen zwar der Triumph, die Sklaven befreit zu haben, sie haben jedoch keinen Hinweis, wo sich Fathamah befindet. Für diesen Fall gibt es zwei Möglichkeiten: entweder drängt Schemir – der selbstredend arg niedergeschlagen darob ist, daß die Sache einen so unglücklichen Gang genommen hat – darauf, nach Burg Wellhain zu reisen, um seine Schwester zur Rede zu stellen oder die Göttin sendet ein Zeichen.

Die Gefangenen

Bis auf zwei Albernierinnen (Isora Feudelsferch, eine Matrosin, und Danu ny Fomana, königlich-albernische Kurierin) sind alle Gefangenen bereits als Sklaven geboren worden. Sie wissen daher so recht nichts mit ihrer plötzlichen Freiheit anzufangen und gehen davon aus, daß die Helden sich (quasi als neue Herren) um sie kümmern werden. Allerdings läßt es sich wohl bewerkstelligen, daß sich Isora und Danu, die beide bei Mengbilla nach einem Piratenüberfall angespült worden sind, der Befreiten annehmen. Allerdings muß man ihnen mit etwas Geld aushelfen.

Glitzernder Lohn

In den Schlafstuben findet sich die Barschaft der Wächter: etwa 17 D in Kupfer-, Silber- und wenigen Goldmünzen. Rubans Börse birgt gut 40 Dukaten (größtenteils in Horasdor). Wer immer so gierig ist, ihm die Zähne herauszubrechen, mag auf dem Markt dafür 60 D bekommen.
Ansonsten kann man auf dem Hof Werkzeug, Proviant und diverse Pferde erbeuten. Ruban Machirs Roß ist ein erprobter, brauner Shadif (300D), die anderen sind erprobte Warunker (je 100D), wovon eines schon etwas ist (20D). Allerdings sollte den Helden klar sein, daß es einem arglosen Gardisten merkwürdig anmuten könnte, eine Truppe Glücksritter mit einer Herde Pferde über die Straßen des Reiches ziehen zu sehen.
Außerdem finden sich einige Heilmittel: Einbeerensaft (8 Portionen), Schlangenserum (3 Dosen), 5 Wirselkräuter in Wachstüchern, ein halbvolles Fläschchen mit zwei Portionen Heiltrank (4W6LP), 1 Portion Traschbart und 8 Portionen getrocknetes Zwölfblatt (8 Monate und drei Wochen alt, daher nach diesem Abenteuer leider unbrauchbar). Des weiteren persönliche Habe der Wachen, nichts besonderes.

Burg Wellhain

Der Stammsitz der ya Bosanas liegt nahe Thegûn südlich der Straße nach Kabash. Merte ya Bosana ist in der Bevölkerung nicht sonderlich beliebt. Zwar läßt sie sich schon seit Jahren kaum noch außerhalb der Burg blicken, aber ihre Soldaten führen in ihrem Namen ein harsches Regiment. Daß die Söldlinge den Leuten dabei mehr als den üblichen Zehnt abfordern und in ihre Taschen stecken, scheint die Junkerin nicht zu scheren.

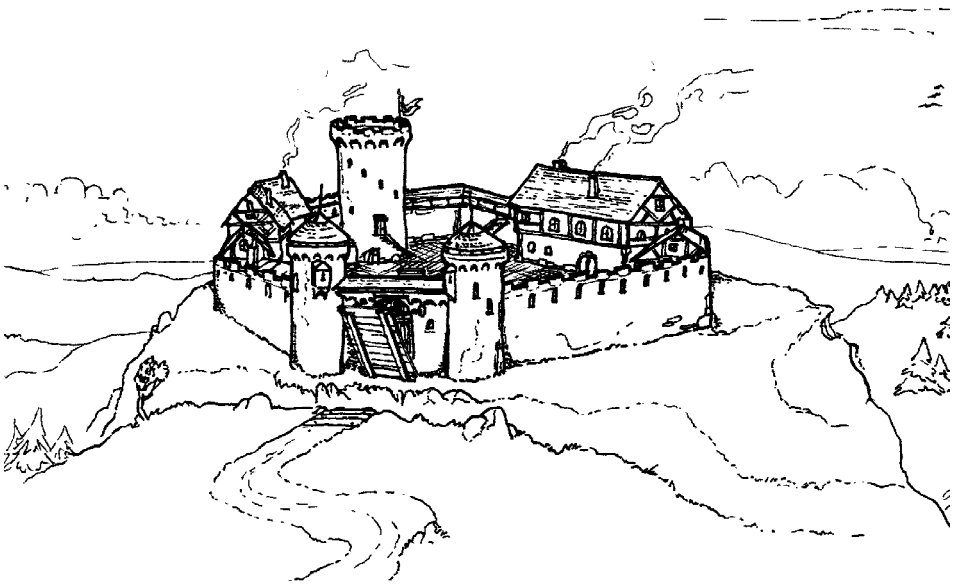
Ein tragischer Zwischenfall

Als die Helden an einen Weiler nahe der Burg gelangen, werden sie Zeuge einer brutalen Szene. Ein schwergerüsteter Hauptmann jagt auf seinem Pferd hinter einem etwa 14-jährigen Mädchen her, derweil seine gleichfalls berittenen Soldaten, fünf an der Zahl, die Dörfler in Schach halten. Hakenschlagend sucht die Maid ihr Heil in der Flucht, doch der wohlgeübte Reiter und sein Kriegsroß sind ihr überlegen, es setzt Hieb um Hieb mit einer Reitpeitsche.
Ehe die Helden sich nur rühren können, hat Schemir schon sein Schwert ergriffen und gibt Feuersturm die Sporen. Mit einem donnernden „Schemir ya Bosana! Für Fathamah“ stürzt sich der alte Kämpe auf den Hauptmann. Der aber, nachdem er sich von seinem ersten Erstaunen erholt hat, läßt flugs die Peitsche fallen und greift zu seinem Schwert. Waffen blitzen auf, die Pferde wiehern schrill, dann sinkt Schemir langsam von seinem Roß, eine tiefe Wunde klafft in seiner Brust. Erschrocken sprengt der reiterlose Feuersturm davon. Mit verächtlichem Blick wischt der Soldat seine blutige Klinge an seinem Mantel ab und zischt: „Alter Narr.“ Alsdann blitzt er die Helden böse und herausfordernd an.
Mag sein, daß sich die Helden auf den Hauptmann und seine Leute stürzen. Tun sie das nicht augenblicklich, sammelt der Soldat seine Leute und macht sich zurück auf den Weg zur Burg.
Sollte es zu einem Gefecht kommen, wäre es gut, wenn du es so einrichten könntest, daß es wenigstens Hamar gelingt, sich in die Burg zurückzuziehen.

Die Werte Hamars und der Soldaten finden sich im Anhang

Betroffen eilen die Dörfler herbei und umringen den gefallenen Helden. Unfraglich, Schemir hat einen tödlichen Hieb hingenommen. Röchelnd nimmt er den Helden das Versprechen ab, seine Fathamah zu befreien und ihr von seinem Ende zu berichten, dann tut er seinen letzten Atemzug, seine Augen brechen, der Leib wird schlaff.
Macht einer der Helden den Versuch, ihn auf magische Weise zu heilen, schildere ihm, wie sein Geist mit dem des Sterbenden verschmilzt, wie er tiefer und tiefer hinab gerissen wird, wie der dünne Faden, der ihn mit der Welt der Lebenden verbindet, schwindet, wie schwarze Schatten ihn umgeben, ihm die Sinne schwinden ...
Bricht er noch immer nicht den Zauber ab, fällt er in Ohnmacht und erwacht erst nach W6 Spielrunden, um W3 permanente ASP ärmer, aber eine Erfahrung reicher. Es versteht sich wohl von selbst, daß Heiltränke und Heilkräuter nichts mehr ausrichten können.

Der alte Held ist tot, zumindest scheint es so. Die Dörfler bieten an, ihn aufzubahren und die Totenwache zu halten. Doch wiewohl der Lebensfunke aus seinem Leib gewichen zu sein scheint, ganz tot ist Schemir nicht. Wiewohl auch nicht lebendig ... So lange Jahre hat er darauf gewartet, seine Fathamah wiederzusehen, so kurz vor dem Ziel soll seine Suche zu Ende sein, nein, dazu ist es ihm viel zu wichtig, seine Aufgabe zu erfüllen. Sein Wille (und der der Götter) sorgen dafür, daß seine Seele in seinem zerstörten Leib verweilt. Doch davon ahnen die Helden einstweilen nichts.



Die Burg

Plötzlicher Regen hat eingesetzt, der Himmel ist wolkenverhangen, als die Helden sich dem Stammsitz der ya Bosanas nähern. Eine düstere Stimmung dräut über der Burg und, merkwürdig angesichts des Wetters, Nebelschwaden ziehen um die trutzigen Mauern und Türme. Einzig der Klang der Pferdehufe und hier und da ein Waffenklirren durchdringen die gespenstische Stille.
Am Tor ist gut sichtbar (für Füchsisch-Kenner) ein Zinken angebracht, der etwa soviel bedeutet wie: „Bleib bloß weg, wenn dir dein Leben lieb ist!“ Über dem Tor hängt an einem Galgen ein Korb aus stählernen Gittern, in dem sich die skelettierten Überreste zweier Unglücklicher befinden, die Mertes Gerichtsbarkeit zu schmecken bekamen.
Wie sich die Ereignisse weiter entwickeln, hängt von deinen Helden bzw. dem Ausgang des Zwischenfalls im Dorf ab.
Haben die Helden den Hauptmann und seine Leute kampflos ziehen gelassen, sieht Hamar in ihnen kaum eine Gefahr. Der Soldat bezieht im Eingang der Burg Stellung und verspottet die Helden. Erst wenn es ihm geboten scheint, läßt er das Tor schließen. Keinesfalls wird man den bewaffneten Helden so mir nichts, dir nichts Zugang in die Burg gewähren.
Kam es zum Kampf, tut jemand im Torturm einen Alarmruf, als sich die Helden nähern. Eilig wird das schwere Tor zugeschlagen und (wie man den Geräuschen entnehmen kann) fest verriegelt. Sollte Hamar noch unter den Lebenden weilen, öffnet sich eine Luke über dem Tor und er verspottet die Helden von seinem sicheren Sitz aus. Selbstredend mag es auch sein, daß die Helden den Versuch machen, sich heimlich in die Burg zu schleichen, sei es durch List, sei es durch ein nächtliches Kommandounternehmen. Es erübrigt sich, auch nur den Versuch zu machen, sich an dieser Stelle auszumalen, was Helden alles einfallen mag. Nur soviel: Leicht wird es nicht, sich Zugang zu verschaffen (immerhin sind Burgen dazu gemacht, daß eben genau das nicht geschieht), und selbst wenn es gelingt, ist die Gefahr der Entdeckung groß. Burgbesatzung und Gesinde sind überschaubar, jeder kennt jeden, zudem wird sich kaum jemand geneigt zeigen, die Helden zu decken, und sich so dem Zorn Hamars und Mertes auszusetzen.

Schemirs Banner

Wie auch immer sich die Ereignisse wenden mögen, zu passender Gelegenheit (zum Beispiel während die Helden noch beratschlagen, wie sie in die Burg einzudringen vermögen), kommt es zu folgender Szene:
Plötzlich durchbricht ein goldener Sonnenstrahl die Düsternis des Himmels. Der grollende, dumpfe Klang von vielen Pferdehufen ertönt. In das gleißende Licht der Sonne gehüllt donnert eine Reiterschar heran, Lanzenspitzen und polierte Helme reflektieren den güldenen Schein. Vierundzwanzig Ritter in altmodischen, zerbeulten, teils gespaltenen Rüstungen und vermoderten Wappenröcken reiten herbei, die Visiere fest geschlossen. Wer aber kann das Erstaunen der Helden beschreiben, als sich aus dem Pulk Feuersturm löst, auf seinem Rücken Schemir!

Der alte Ritter baut sich herausfordernd vor dem Burgtor auf. Als wenn seine wundersame Wiederauferstehung nicht erstaunlich genug wäre, wirkt er zudem auch weit kräftiger und weniger gebrechlich, als die Helden ihn in Erinnerung haben. Zwar ist sein Antlitz leichenblaß, doch von der Wunde, die er hingenommen hat, ist kaum mehr etwas zu sehen. Auch sein Roß ist nicht mehr wiederzuerkennen, so strotzt es vor Kraft und Anmut.
Mit fester Stimme ruft Schemir: *„Merte, wisse, daß ich gekommen bin, um mein Erbe einzufordern und dich von der Burg zu vertreiben. Du sollst nun endlich für alles büßen, was du Fathamah angetan hast. Ich bin Schemir ya Bosana!“*
Tatsächlich zeigt sich nach einer Weile eine greise Frau auf den Zinnen. Mit giftiger, sich überschlagender Stimme beschimpft sie den Ritter als hergelaufenen Vagabunden, der sich wegscheren solle, und gibt ihren Soldaten Befehl, ihre Armbrüste abzufeuern.

Schemir wendet sich an seine Gefährten: *„Freunde, für ya Bosana, für Fathimah!“* Die Ritter reiten nach vorn und klappen ihre Visiere hoch (zum Erstaunen der Spieler schauen darunter äußerst lebendige Gesichter unterschiedlichen Alters (20 - 50) hervor und rufen im Chor: *„Treue bis in den Tod!“*
Dann wappnen sie sich mit ihren Schilden und ziehen ihre Waffen, bereit die Burg zu erstürmen.

Bevor sie ihre Attacke beginnen, wendet sich Schemir an die Helden. Nun können die Gefährten ihn aus nächster Nähe anschauen. Bis auf seine leichenhafte Blässe wirkt der Ritter wie ein Mann in den besten Jahren. Seine Augen funkeln vor Kampfeslust: „Nun wird das Schicksal sich erfüllen. Euch aber bitte ich, mir zur Seite zu stehen. Ich weiß, daß die Götter es so wollen, daß ihr meine Rache vollzieht. Nicht weit von hier, am Fuße des Hügels, verborgen unter einem Haselbusch, liegt ein geheimer Einstieg in die Feste. Mir und den meinen ist es bestimmt, das Tor im Kampfe zu nehmen. Euch aber bitte ich, nehmt diesen geheimen Gang. Sprecht die Worte: Auf ungewohntem Weg ist da der Burgherr Till ya Bosana! dann werdet ihr unbehelligt Zugang finden. Sucht Fathamah und behütet sie vor der Rache meiner verderbten Schwester. Wir werden uns bald wiedersehen.“

Selbstverständlich kann auch der ein oder andere Held bei der Ritterschar bleiben und sich an dem Sturm beteiligen. Selbiger wird sodann Zeuge, wie die Ritter sich dem Torhaus nähern, der Bolzen und Pfeile nicht achtend, die auf sie hinabregnen. Tatsächlich kön-

nen die Geisterkrieger und ihre Rösser von gewöhnlichen Waffen nicht behelligt werden (anders als unser Freund, der Held, der Bolzen und siedendes Pech fürchten sollte). Es gelingt ihnen, einen Rammbock aus einem gefällten Baumstamm herbeizuschaffen und mit vereinten Kräften das Tor nach geraumer Zeit einzurennen. Alsdann setzen sie zum Sturm an.

Der Geheimgang

Es kostet einige Mühe, sich durch das Gesträuch am Fuße des Burgberges (weiter oben ist der Fels kahl) hindurchzukämpfen. Brombeerranken und Rotdorn machen die kleine Kletterpartie zu keinem reinen Vergnügen. Immerhin bietet das Gestrüpp gute Deckung vor einem möglichen Bolzenschuß. Wiewohl die Verteidiger einiges damit zu tun haben, das Tor zu halten. Nach einiger Suche (gegebenenfalls weist eine Taube ihnen den Weg) finden sie den Einstieg. Der Gang führt weit in den Fels hinein, wobei er steil ansteigt. Schließlich endet er vor einer Mauer. Nun ist es an der Zeit, die Losung zu sagen. Alsdann schwingt eine bislang unsichtbare Geheimtür zur Seite, die den Helden den Weg in den Rittersaal eröffnet – durch den Kamin!
Es ist nun an dir zu entscheiden, mit wie vielen Schwierigkeiten die Helden auf der Suche nach Fathamah zu rechnen haben. Das Gesinde wird sich ihnen kaum in den Weg stellen – es sei denn, die Helden attackieren jeden blindlings, dann formieren sich einige wehrhafte, die Schmiedin, der Koch etc., um die Wehrlosen zu verteidigen. Auch mögen einige Soldaten durch Kampfeslärm etc. herbeigelockt werden.

Fathamah

Es liegt bei dir, ob Merte bzw. eine ihrer Wachen oder die Helden als erste bei Fathamah sind. Unzweifelhaft wird Merte auf die Idee kommen, die alte Novadi als Geisel zu nutzen, um ihren Bruder unter Druck zu setzen. Sollten die Helden sie schneller entdecken, kommt es zu folgender Szene:
Die uralte, durch Satinavs Wirken und die schwere Arbeit, die sie zeitlebens tun mußte, gebeugte Fathamah ist in der Küche damit beschäftigt, die Asche aus dem Herd zu kehren. Sie ist in Lumpen gehüllt, geistesabwesend summt sie ein Lied vor sich hin. Ob ihres Alters fast taub, bemerkt sie die Fremden erst, wenn sie unmittelbar vor ihr stehen. Erschrocken weicht sie zurück. Doch kann ein Wort, selbst wenn es nur geflüstert wird, ihre Furcht in Zuversicht verwandeln: Schemir.
Haben Mertes Leute Fathamah bereits in ihrer Gewalt, mußt du entsprechend improvisieren.

Es gilt die Greisin nach Kräften zu beschützen (bzw. sie aus der Hand der Schurken zu befreien), denn Merte ahnt sehr wohl, daß sie ihrem Bruder den tödlichen Hieb damit versetzen kann, wenn Fathamah vor seinen Augen stirbt. Doch da seien die Götter und vor allem die Helden dazwischen.

Sturm auf die Burg

Schließlich gelingt es Schemirs Recken, sich den Weg in den Burghof freizukämpfen. Die meisten Soldaten haben in Panik, ob der anscheinenden Unbezwingbarkeit der Geisterkrieger, die Flucht ergriffen oder pressen sich zitternd in Verstecke. Einzig Hamar stellt sich Schemirs Getreuen entgegen. Und tatsächlich gelingt es ihm, die geisterhaften Krieger zu verwunden (siehe Anhang). Doch ist der Ausgang des Kampfes klar. Schon nähert sich Schemir dem Paladin seiner Schwester.
Plötzlich betritt Merte den Burghof. Ihr Antlitz ist zu einer Fratze des Hasses verzerrt. Zwei oder drei ihrer Söldlinge fassen sich ein Herz und eilen an ihre Seite. Es liegt am Verlauf der Ereignisse, ob sie Fathamah bei sich hat oder nicht. Wenn ja, wird sie der Novadi mit einem Dolch vor den Augen ihres Bruders die Kehle durchschneiden, es sei denn, es gelingt den Helden einzugreifen. Keine Sorge, sollten die Helden zu spät kommen, ist da ja auch die gütige Göttin... In ihrer erhobenen Hand hält Merte einen goldschimmernden Kristall. Mit schriller Stimme ruft sie Worte in einer fremdartigen Zunge, eine Welle eisiger Kälte erfaßt alle, die Zeuge dieser Szene werden. Unbeirrt geht Merte auf die Ritter zu und siehe, diese winden sich vor Schmerzen, weichen zurück. Einer stemmt sich erfolgreich gegen die magische Kraft, die sein Herz mit Panik zu erfüllen sucht, doch da berührt die Alte ihn mit dem Stein und er vergeht mit einem schrillen, überderischen Laut zu einem goldenen Funkeln. Schon wendet die schreckliche Alte sich dem nächsten zu, ihre Augen lodern vor Wut, Wahnsinn spiegelt sich darin.
Nun ist es an den Helden, der Geschichte doch noch eine glückliche Fügung zu geben. Zwar empfinden auch sie die niederhöllische Kälte und ein beklemmendes Gefühl in der Brust, aber der Stein kann sie nicht verletzen oder gar töten.
Das Heil liegt in Mertes Tod oder ihrer Gefangennahme. Doch Obacht, Merte genießt den Schutz eines mächtigen Widersachers. Vor Jahren schloß sie in ihrer Gier einen Pakt mit einem Erzdämonen (siehe Anhang). Durch seine Macht steht ihr einiges zu Gebote, was die Helden in Schwierigkeiten bringen könnte.
Es liegt bei dir, ob es Merte noch gelingt, eine Invokation eines Dieners Tasfarelels zu vollziehen. Insbesondere wenn die Helden über keinerlei taugliche Waffen verfügen, kannst du es dabei belassen, daß sich zwar eine Wesenheit zu manifestieren versucht, Merte aber den tödlichen Hieb erhält, bevor der Dämon zur Gänze in diese Sphäre zu gelangen vermag. Ist deine Gruppe hingegen noch bester Dinge, steht es dir frei, einen oder mehrere angemessene Gegner dämonischer Natur auszuwählen. Bedenke dabei aber, daß die Diener Tasfarelels seltener mit grober physischer Kraft wirken, als vielmehr mit Verblendung. Sie verwirren den Verstand ihres Opfers, erwecken in ihm unstillbare Gelüste nach Reichtum, Macht und Ruhm. Erliegt jemand dem Einfluß eines solchen Dämons, mag es geschehen, daß er sich gegen seine Gefährten wendet, alle Begriffe von Treue, Freundschaft und Moral vergessend. Im schlimmsten Fall kann es dem Dämon sogar gelingen, sein Opfer so zu verwirren, daß es selbst einen Pakt mit Tasfarelel schließt und in den ersten Kreis der Verdammnis eingeht.
Mertes Abgang ist nicht ganz unspektakulär. Im Moment da der Lebensfunke ihrem Körper entweicht, verzerrt sich ihr Gesicht zu einer Maske namenlosen Grauens. Binnen weniger Lidschläge verwandelt sich ihr Fleisch in makellosen weißen Marmor, der dann, ebenfalls in Sekundenschnelle, zu verwittern beginnt, Risse bekommt und zerfällt. Einem aufmerksamen Beobachter (Sinnenschärfe-Probe +8) entgeht dabei nicht, daß inmitten der steinernen Bruchstücke ein wohl faustgroßer Kristall aufblitzt, der mit einem Mal in einer schwefeligen Wolke (das können nun alle beobachten) verschwindet.

Ein glückliches Ende

Als der Bann mit Mertes Tod von Schemir und den seinen fällt, eilt er den Helden entgegen. Doch er hat alleine Augen für Fathamah. Der Novadi rinnen Tränen über das faltige Antlitz als sie ihren totgeglaubten Gemahl erkennt Schemir stürzt auf Fathamah zu, nimmt sie liebevoll in die Arme und küßt sie. Dabei werden die beiden von einem überderischen Glanz umgeben, der die Umstehenden blendet. In dieser Gloriole könne die Helden erkennen, wie sich der Anblick des Paares wandelt: alle Zeichen des Alters fallen von ihnen ab, ihre Züge glätten sich, ihre Haltung strafft sich, ja, selbst ihre Gewänder verwandeln sich. Schließlich steht ein etwa dreißigjähriger, kräftiger Recke mit dunkelblondem Haar in sauberer, guter und altmodischer Kleidung und eine ausgesprochen hübsche junge Novadi mit langem, schwarzen Haar in einem kostbaren, tulamidischen Gewand vor den Helden. Beiden stehen ihr Glück und ihre Verliebtheit in die Gesichter geschrieben.
Dann wenden sie sich an die Helden. „Ewigen Dank für Eure noblen Taten, meine teuren Damen und Herren. Ewigen Dank.“ Rührung schwingt in Schemirs Stimme. Fathamah hingegen eilt zu jedem Helden, ihn zu umarmen und einen Kuß auf die Wange zu

geben. Demjenigen aber, der sie als erster in der Küche angesprochen hat bzw. sie aus der Hand von Mertes Schergen gerettet hat, flüstert sie zudem etwas ins Ohr.
Alsdann greift sie Schemirs Hand: „Es ist Zeit zu gehen, mein Geliebter!“ flüstert sie. Er nickt nur. „Das soll Euch gehören. Ich brauche es nun nicht mehr.“ Er reicht den Helden seinen Siegelring und sein Schwert. „Findet einen würdigen Nachfolger.“ Dann nimmt er seine Fathamah auf den Arm und trägt sie zu Feuersturm. Gemeinsam mit ihren getreuen Rittern reiten die beiden davon. Ganz allmählich werden die Gestalten durchscheinender, verblassen die Umrisse, bis nur noch ein güldener, zarter Schein zu sehen ist, dann verblaßt auch dieser. Schemir und die Seinen sind verschwunden.

Und nun?

Schemir und seine Fathamah sind glücklich vereint. Und wiewohl Wehmut und Trauer ob der tragischen Geschichte der beiden die Herzen aller Beteiligten umwölken mag, für die Bauern ist es ein Jubeltag, endlich der tyrannischen Edlen entronnen zu sein, Grund für ein ausgelassenes Fest, zu dem die Helden herzlichst eingeladen sind.
Gut Wellhain jedoch ist einstweilen herrenlos. Es liegt in der Hand des Barons von Kabash bzw. seines Grafen, einen neuen würdigen Herrn zu finden. Aber halt, was hatte Fathamah einem von euch noch zugeraunt: „Findet unseren Sohn. Die Götter werden euch den Weg weisen. Ihr sollt ihn an seinen Augen erkennen. Sie leuchteten so hell wie der Tag.“ Wellhain hat also einen Erben. Wenn dieser noch lebt. Aber das ist eine andere Geschichte, die an einem anderen Ort erzählt werden soll ...

Belohnungen

Das Wohlwollen der Götter ist den Helden gewiß. Bei Geweihten drückt sich das in einem Dauerbonus von 2KP aus. Des weiteren darf jeder Held einen Freiversuch auf Geschichtswissen und Menschenkenntnis machen. Verdient haben sich die Helden 100 - 200 AP, je nachdem, wie sie sich angestellt haben.
Der Herr von Kabash zeigt sich den Helden verbunden, immerhin haben sie eine gefährliche Paktierin dingfest gemacht. Das ist ihm eine Belohnung von 15 D pro Kopf und sein Wohlwollen wert. Wer weiß, wozu man es noch einmal brauchen wird.
10 AP zusätzlich gebühren demjenigen, der auf die Idee kommt, die Überreste Mertes in den nächsten Praiostempel zu bringen.
Schemirs Klinge und sein Ring gehören von Rechts wegen seinem Erben. Es soll dir anheim gestellt sein, was damit geschieht. Hamars Klinge ist zwar ein wertvolles Beutestück, jedoch birgt es ob seines dämonischen Ursprungs unüberschaubare Gefahren (sollten die Helden beschließen, die Klinge einem Tempel zu überantworten, ist das weitere 10 AP wert sein). Wohl kann man in den Kammern der Soldaten und bei Hamar Beute machen. Aufrechte Helden werden wohl jedoch die Finger davon lassen und zumindest einen Teil des Geldes den gepressten Bauern zurückgeben (was ihnen weitere 20 AP einbringt). Auch die Gemächer der Baronin bergen einiges an Schätzen. Es sei dir überlassen, was die Helden dort z.B. an magischen Beutegütern, vorfinden. Übertreibe aber nicht, Merte ist nur eine wilde Zauberin, die kaum über ein profundes alchimistisches Labor oder seltene Schriften verfügt .

ANHANG

Schemir und Fathamah

Die letzten Jahrzehnte hat Schemir damit verbracht, erst die Osthänge der Hohen Eternen, dann die südlichen Goldfelsen und die westlichen Oasen nach den Räubern seiner Frau abzusuchen. Später kam er auf die Idee, die Entführer müßten sich in den Wäldern zwischen Onjet und Mardilo versteckt halten. Jahre gingen auf seiner Suche dahin, niemals erwies sich eine Spur als erfolgversprechend und doch erlahmte er nicht in seinem Bestreben, Fathamah wiederzufinden. Soviel Liebe und Treue mußte schließlich die Aufmerksamkeit der Götter erwecken. Travia war so gerührt ob des alten Reckens, daß sie beschloß ihm zu helfen. Allein, selbst die Götter mußten erkennen, wie alt und gebrechlich ihr Held geworden war, und daß er kaum in der Lage sein würde, seine Fathamah allein zu befreien. Und so sorgte sie dafür, daß der Weg der Helden den seinigen kreuzte ...
In seiner Jugend war Schemir eine stattliche Erscheinung, ein Krieger und Ritter, wie er in den Lehrbüchern der Rondrakirche steht, von nobler Gesinnung und großem Heldenmut, ein begnadeter Kämpfer und treuer Freund. Im Herzen des Lieblichen Feldes ist Schemir annähernd so populär wie Thalionmel. Entsprechend ranken sich etliche Sagen um seine Person (s.o.)

MU 18; **KL** 13; **IN** 12; **CH** 14 (16); **FF** 7 (12); **GE** 8 (15); **KK** 9 (17); **LE** 25 (99); **AT/PA** 14/9 (19/17); **AW4** (8); **TP** 1W+4 (1W+8) (Schwert); **RS** 5; **MR** 9; **ST**15
Alter: 91, **Größe**: 1,82, **Gewicht**: 70 (82), **Haarfarbe**: weiß, **Augenfarbe**: blau
(Die Werte in Klammern beschreiben den jungen Schemir)

Fathamah ya Bosana ist eine fast überderische Schönheit mit warmen braunen Augen, seidig glänzendem, langem, schwarzem Haar, lustigen Grübchen, wenn sie lacht, und einer süßen Stupsnase – zu-

mindest beschreibt Schemir sie liebevoll mit diesen Worten.
Ihr Schicksal war geprägt von Leid, Schmerz und der Härte der Sklaverei. Nachdem sie aus ihrem Heim in Thegûn verschleppt worden war, erstand sie ein mengbillaner Plantagenbesitzer als Gesellschafterin. Fathamah, die wußte, daß sie bereits Schemirs Kind unter dem Herzen trug, erduldete alle Härten, die das Schicksal ihr auferlegte, um ihr Überleben und das des Kindes nicht zu gefährden. Zwar zeigte sich ihr Herr über ihre Schwangerschaft nicht unbedingt erfreut, erlaubte ihr jedoch, das Kind, einen Sohn, zu behalten. Zehn Jahre später trennten sich die Wege von Mutter und Sohn, der hübsche und aufgeweckte schwarzhaarige Knabe mit den auffallend hellen Augen wurde an einen Mirhamer Kaufmann veräußert. Was danach mit ihm geschehen ist, wissen die Götter allein.
Fathamah mußte ebenfalls mehrere Male erdulden, daß sie an einen neuen Herrn verkauft wurde. Schließlich wurde sie von Ruban Machir erstanden, der sie im Auftrag ihrer Todfeindin, ihrer Schwägerin, aufgespürt hatte.

Die Geisterritter

Schemirs Banner besteht aus jenen Getreuen, die ihm schon damals in die Schlacht folgten. Viele fielen damals, die anderen sind später zu Tode gekommen. Doch als Schemir ihrer bedurfte, da mochte Boron ihnen ihren Wunsch, noch einmal für ihren Anführer und Freund ins Feld zu ziehen, nicht verwehren. Werte sind für die Streiter nicht nötig, sie sind allesamt überragende Kämpfer, zumal nicht von dieser Welt. Gewöhnliche Waffen können sie nicht verletzen, wohl aber sind sie gegen Magie oder jedwedes überderisches Wirken nicht gefeit.

Merte ya Bosana

Es scheint, als habe ein ungünstiger Stern über den Tag von Mertes Geburt geherrscht. Schon als Kind war sie gefürchtet für ihre unkontrollierten Wutausbrüche, für ihre Gemeinheit gegenüber Spielgefährten und vor allem ihren Dienern. Sie galt als zänkisch, neiderfüllt und grausam. Der steile Aufstieg ihres Bruders zum ersten Kämpen des Reiches, Vertrauten des Königshauses und geliebten und bewunderten Helden erweckte in ihr einzig Wut und Neid. Wut und Neid darüber, daß er von den Göttern so sehr vorgezogen wurde. Als er auch noch die Liebe seines Lebens fand, war es Merte endgültig zuviel. Sie, der man naturgemäß nur mit Argwohn, Mißtrauen, Scheu und Angst entgegentrat, konnte das Glück ihres Bruders nicht länger ertragen. So ersann sie die Ränke, die dafür sorgen sollte, daß Schemir das Kostbarste in seinem Leben geraubt werden sollte.
Als ihr Bruder für verschollen erklärt worden war, wurde Merte Herrin über Wellhain. Und sie sollte ihr Regiment mit der ihr zueigenen Boshaftigkeit und Härte führen. Zwar stöhnten die Bauern, allein, was sollte es ihnen helfen.
Erst spät, mit 21 Jahren, entdeckte Merte ya Bosana, daß in ihr die arkane Gabe schlummerte. Für eine Ausbildung war es zu spät, zumal der Edlen kaum der Sinn danach stand, sich den harten Regeln einer Akademie unterzuordnen. Statt dessen experimentierte sie nach eigenem Gusto mit ihren Kräften, klaubte hier und da Wissen in einer Schrift auf, die ihr in die Hände fiel oder suchte Rat bei einer Hexe oder einem skrupellosen Magister, der bereit war, sein Wissen auch jemandem feilzubieten, der kaum dazu geeignet schien, diese Arkana verantwortungsvoll zu nutzen.
Vornehmlich aber war sie bei ihren Studien auf sich gestellt. Ihre Unerfahrenheit im Umgang mit den magischen Kräften, gepaart mit ihrer unstillbaren Gier, machten sie zu einem leichten Opfer für einen, den man Tasfarelel nennt. Der Herr der Habgier fand in der Junkerin ein williges Opfer und eine treue Dienerin. Unter dem Einfluß Tasfarelels aber wurde Merte nur noch habgieriger und verderbter, zugleich verhärtete sich ihr Herz immer mehr, bis kein Funken des Mitleids mehr darin zu finden war.

Zeichen ihres Paktes und Fokus ihrer Macht ist ein glasklarer, mit goldenen Einsprengseln durchsetzter Kristall, den Merte an einer goldenen Kette um den Hals trägt. Nach ihrem Tod wandelt sich der Kristall zu einem Glasklumpen, die Kette wird zu Blendgold. Alle magische oder dämonische Macht ist daraus gewichen.

MU 13; **KL** 16; **IN** 12; **CH** 12; **FF** 10; **GE** 9; **KK** 8; **JZ** 6; **GG** 9, **LE** 67; **AT/PA** 10/7; **AW** 5; **TP** 1W+1 (Dolch*); **RS** 1, **MR** 12; **ST** 10,
Alter: 87, **Größe:** 1,62, **Gewicht:** 51, **Haarfarbe**: grau, **Augenfarbe:** hellblau, zierliche Statur, altersgebeugt, verkniffenes, verbittertes Gesicht

* zusätzlicher Schaden durch Gift nach Meistervorgabe

Zauberfertigkeiten:
Eine krude Mischung, die du nach deinem Geschmack auswählen kannst. Bedenke aber, daß Merte eine sogenannte wilde Zauberin ist, also auf keine akademische Ausbildung zurückgreifen kann. Entsprechend eingeschränkt sind ihre Fähigkeiten, Meisterschaft kann sie in keinem Zauber erlangen. Außerdem werden ihr nur Zauber zu Gebote stehen, die als verbreitet gelten.
Immerhin gibt es da aber auch noch den dämonischen Beistand ihres Meisters, der nicht in magische Regeln zu fassen ist. Vielleicht ist ihre Haut im Moment einer Attacke so hart wie Gold, so daß eine gewöhnliche Waffe sie kaum zu durchdringen vermag (RS 9). Vielleicht vermag sie mittels ihres Kristalls die Sinne der Helden zu vernebeln, so daß sie nur schwerlich zu einem koordinierten Angriff in der Lage sind. In jedem Fall kannst du deinen Helden manche Überraschung bieten, bevor es ihnen schlußendlich gelingt, Merte zu bezwingen.

Hamar

Der Hauptmann der Burgwache. Ein bis zum Sadismus grausamer und leider auch fähiger Söldner, der seiner Herrin treu ergeben ist. Treu, bis auf in einer Sache: So ahnt selbst Merte nicht (oder es ist ihr egal), daß Hamar große Summen Geldes und Gutes auf eigene Rechnung aus den Bauern herauspreßt.
Hamar ist durch Mertes Wirken in den Besitz einer dämonisch beseelten Klinge gekommen, die schreckliche Wunden zu schlagen vermag, die aber dafür auch vom Träger nach und nach Besitz ergreift (GG steigt auf 9, jegliche Skrupel schwinden) und ein alllmondliches Blutopfer (20 LE, gleich ob vom Blut des Trägers oder eines Opfers) einfordert.

MU 15; **GE** 16; **KK** 17; **LE** 65; **AT/PA** 17/13, **AW** 7; **TP** 1W+10 (dämonisch beseelte Klinge, TP +3, wirksam auch gegen übernatürliche Wesenheiten) **RS** 5; **MR** 6; **ST** 11

Die Soldaten

Etwa 15 Soldaten stehen Merte zu Gebote, eine stolze Schar für ein Edlentum. Merte hält erst seit kurzem so viele Leute unter Waffen, seit sie Träume heimsuchten, daß Wellhain Unheil drohe. Für die horrenden Kosten dieser „Armee“ müssen die Bauern kräftig bluten.

MU 13; **KK** 15; **LE** 54; **AT/PA** 13/11; **AW** 7; **TP** 1W+4 (Schwert); **RS** 4; **MR** 2; **ST** 4; *Fernkampf* 17 (Bögen/Armbrüste)

Die Ballade von Schemir ya Bosana

Von einem großen Edelmann will ich euch heut erzählen
Ein Held, dem es nie schwerfiel zwischen Gut und Bös' zu wählen
Kein'n bess'ren Kämpfer gab es, ob mit Lanze oder Schwert
(Auf) dem Feld der Ehr' soviel wie fünfzig and're Ritter wert
Stolz war in seiner Heimatstadt ein jeder, der ihn kannte
Sodaß bald jeder in Thegûn ein'n Freund von ihm sich nannte
Doch nur bis er zur Frau sich nahm die schöne Fathamah
Vom Volke der Novadi, die als Feinde man hier sah

Schemir ya Bosana, leicht wird es nicht für dich
Die sogenannten Freunde, die sogenannten Freunde,
Die sogenannten Freunde, sie lassen dich im Stich

Der oberste Novadi wollt' sein Kalifat erweitern
Sein Einfluß sollte nicht an den hohen Eternen scheitern
Vor achtundfünfzig Jahren war es dann endlich soweit
Chamallahs Truppen machten zur Erob'rung sich bereit
Thegûn und Kabash nahmen sie und hielten auf Methumis
Dann trafen auf Vinsalter Pikeniere sie bei Olbris
Dem Blutbad dort entkam von ihnen nur 'ne kleine Schar
Dann kamen uns're Ritter, vorn Schemir ya Bosana

Schemir ya Bosana, leicht wird es nicht für dich
Der Anführer der Feinde, der Anführer der Feinde
Der Anführer der Feinde, der reitet gegen dich

Schemir begann, die Wüstensähne aus dem Reich zu jagen
Nie wieder sollten sie sich in's Liebliche Feld vorwagen
Ewigen Frieden mit der Khom sah er als hächsten Lohn
Erschlug den Anführer Malkillah, des Kalifen Sohn
Zurück durch Thegûn und Kabash, vorbei an den Goldfelsen
So flohen die Erob'rer, Schemir dicht auf ihren Fersen
Erst mitten in der Khom ließ er Chamallahs Truppen ruh'n
Und kehrte heim als Sieger in die Heimatstadt Thegûn

Schemir ya Bosana, leicht wird es nicht für dich
Die Prüfung durch die Götter, die Prüfung durch die Götter
Die Prüfung durch die Götter, sie wird gar fürchterlich

Wieder daheim konnt Schemir sein geliebtes Weib nicht finden
So frug er seine Mitbürger, die Wahrheit zu ergründen
Die sagten ihm, es sei der Feind gewesen, auf der Flucht
Mitgenommen hätten sie sie in die Khomwachtschlucht
Da schwor Schemir bei allen Zwölf, und dau're es sein Leben
Die Suche nach Fathamah würde er niemals aufgeben
So ritt er los, durchstreifte Jahr für Jahr das Kalifat
wo er bis heute, was es suchte, nicht gefunden hat

Schemir ya Bosana, leicht wird es nicht für dich
Denn deine kleine Schwester, denn deine kleine Schwester
Denn deine kleine Schwester will das Erbe ganz für sich

Was der Thegûner Stadtrat Schemir tunlichst nicht erzählte
War der Beschluß auf Drängen Schemirs jüng'rer Schwester Merte
Sie riet dem patriotischen Stadtrat im Kriegsverlauf
Die Wüsten-Frau nach Mengbilla zu bringen zum Verkauf
Sie wußte, daß Schemir Fathamah nie aufgeben würde
Und so käme sie sicher an der Eltern ganzes Erbe
Als ihre Eltern starben flossen Jahr und Tag dahin
Schemir galt als verschollen, Merte wurde Junkerin

Schemir ya Bosana, leicht wird es nicht für dich
Doch neue Freunde helfen, doch neue Freunde helfen
Doch neue Freunde helfen dir, wenn auch nur zögerlich

In vielen Jahr'n der Suche konnte Schemir nichts erreichen
Doch ließ seine Hartnäckigkeit die Zwölfe nun erweichen
Fortan geht er nicht mehr alleine seiner Suche nach
Um Fathamah zu retten ist er schon zu alt und schwach
Zum alten Helden werden sich daher neue gesellen
Um ihm zu helfen und ihm diesen Hinweis zu bestellen
Ein Mann brachte Fathamah wieder aus Mengbilla fort
Der ist so reich, daß er mit Gemmen schmückt ein jedes Wort

Schemir ya Bosana, leicht ist es nicht für dich
Das Ende deiner Geschichte, das Ende deiner Geschichte
Das Ende deiner Geschichte, das interessiert auch mich

Text und Musik: Junker Hesindian zu Praiosborn

Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor

Nimm meinen Harnisch, Kamerad.
Er kommt mir heut so nutzlos vor.
Im Traum hat Boron mir gesagt,
Ich muß noch heut vor Alverans Tor.

Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Mhm...

Nimm auch meinen schwarzen Wams.
Ich brauch keinen Trauerflor.
Marbo holt mich heut zum Tanz,
Zum Tanz bis vor Alverans Tor

Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Mhm...

Dann trag alles, was ich hab
Zum Altar des Schwarzen Kor.
Leg nur die Waffe mir ins Grab,
Damit klopf ich an Alverans Tor

Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Klopf, klopf, klopf an Alverans Tor
Mhm...

Xarindas Schwerter

Das Lied, das ich nun singen möchte,
erzählt ‘Teil von der Geschichte,
die formte unser Kaiserreich,
doch schön ist’s nicht, das sag ich gleich.

Es war der Priesterkaiser Zeit,
als jeder mußte sein bereit
zu sterben durch der Willkür Hand,
der niemand lange widerstand.

Allein der Rondra treue Schar
bereit zu widerstehen war.
Der Feind jedoch in großer Zahl
den Rittern bald das Leben stahl.

Man jagte sie im ganzen Land,
damit die Leuin bald verbannt.
So trieb’S die Ritter weit hinfort
zu manchem nie gehörten Ort.

Xarinda in den Norden ging
und dortens kurz darauf anfing,
der Rondra eine Burg zu bauen,
daß man der Göttin Macht kann schauen.

Auch traf sie Zwerge, die sie bat,
zu helfen ihr mit Rat und Tat.
Und einer ward darunter auch,
der schaffte in der Schmiede Rauch.

Sein Gott war mit ihm voll der Gunst,
da er ein Meister seiner Kunst.
So sprach Xarinda ihn bald an,
ob er auch Waffen schmieden kann.

Sie sollten voller Mächte sein,
damit in ihrem fahlen Schein
die Kraft der so geschmähten Götter
zerschmettre all die Praiosspötter.

Also ward ein Schrein geschaffen
um zu formen jene Waffen
auf ‘nem Amboß, derganz rötlich,
dieses Werk macht erst gar möglich.

So machte unser Zwergenschmied
ganz wie Xarinda es ihm riet
drei Schwerter der Leuin zur Ehr.
Sie waren wohl gar prächtig sehr.

Solina, das wachende Schwert,
Scaberi, das alles zerstört,
und Sora, die fliegende Klinge,
sind die, von denen ich singe.

Sie zogen aus zu bringen Recht.
Sie blitzten auf in manch Gefecht.
Sie sollten Finsternis bezwingen.
Die drei der Rondra heilig Klingen.

Doch nun wo wirklich Dunkles droht,
wo überall regiert der Tod,
da sind zerstört wohl alle drei.
Ein Werk von finstrer Raserei.

Die Zeit für solche Waffen naht.
Es braucht wohl bald der Helden Tat,
zu schmieden diese Schwerter neu.
Ein Feigling, wer sich davor scheut.

So wartet Rondra sehnlichst nun
auf jene Helden, die es tun.

Dies ist das Lied der drei Schwerter Solina, Sora und Scaberi, welches Auslöser einer fast 2 jährigen Queste war, auf die sich Duridanya von Greifenberg und Mukus Ucurian von Rabenmund begaben, um das zerborstene Schwert Solina neu schmieden zu lassen. Dabei mußten sie feststellen, daß auch die dunkle Seite von den drei Schwertern wußte und diese für ihre finstere Sache erringen wollte.

Hundert Mann und ein Befehl

Irgendwo im fremden Land
Ziehen wir durch Stein und Sand
Fern von zuhaus und vogelfrei
Hundert Mann und ich bin dabei.

Hundert Mann und ein Befehl
Und ein Weg den keiner will.
Tagein, tagaus, wer weiß wohin,
Verbranntes Land - und was ist der Sinn

Ganz allein in dunkler Nacht
Hab' ich oft daran gedacht,
Daß weit von hier die Mada scheint
Und weit von mir ein Mädchen weint.

Und die Welt ist doch so schön,
Könn't ich dich noch einmal sehen.
Nun trennt uns schon ein langes Jahr
Weil ein Befehl unser Schicksal war.

Wahllos schlägt das Schicksal zu,
Heute ich und morgen du;
Ich hör' von fern die Raben schrei'n
im Morgenrot - warum muß das sein.

Irgendwo im fremden Land
Ziehen wir durch Stein und Sand
Fern von zuhaus und vogelfrei
Hundert Mann und ich bin dabei.

Das Lied von zwei Bannern "freiwilliger" Landsknechte aus dem Lieblichen Feld, die nach der Dritten Dämonenschlacht abgeschnitten durch die Dunkellande irren.
(nach einem Original von Moore, Sadler und Bader)

Neue Fahrenslieder auf Thorwal

„Thorwaler“
von Simon Rotbart, Hetmann der Wogenbrecher-Otta

Thorwaler brechen dir den Arm. Thorwaler geben niemals auf. Thorwaler trinken nicht heimlich.
Thorwaler brauchen viel Premer Brandt.

Oh, Thorwaler sind so verletzlich.
Sind auf Aventurien einfach unersetzlich.

Thorwaler raufen in Schänken.
Thorwaler steh’n ständig unter Dampf.
Thorwaler werben wie blöde. Thorwaler lieben die raue See.

Oh, Thorwaler sind allzeit bereit.
Thorwaler bestechen durch Witz und ihre Fröhlichkeit.

Thorwaler haben’s schwer, nehmen’s leicht. Auáen hart und innen ganz weich. Sind als Kind schon auf’s Meer geeicht. Wann ist ein Thorwaler ein Thorwaler?

Thorwaler haben Muskeln. Thorwaler sind furchtbar stark. Thorwaler können alles. Thorwaler kriegen Swafnirwut.

Oh, Thorwaler sind einsame Streiter. Müssen durch jede Wand, müssen immer weiter.

Thorwaler haben’s schwer, nehmen’s leicht.
Außen hart und innen ganz weich. Sind als Kind schon auf’s Meer geeicht.
Wann ist ein Thorwaler ein Thorwaler?

Thorwaler plündern Schiffe, Thorwaler sind schon als Säugling blau. Thorwaler kämpfen wie Oger,
Thorwaler sind furchtbar schlau. Thorwaler bauen Ottas, Thorwaler nehmen alles ganz genau.

Thorwaler werden nicht seekrank.
Thorwaler haben dickes Fell. Thorwaler sind auch Menschen. Thorwaler sind etwas sonderbar.

Oh, Thorwaler sind so verletzlich. Sind auf Aventurien einfach unersetzlich.

Thorwaler haben’s schwer, nehmen’s leicht. Außen hart und innen ganz weich. Sind als Kind schon auf’s Meer geeicht. Wann ist ein Thorwaler ein Thorwaler?

(Text: Patrick Fritz nach einer Adaption von „Männer“, geschrieben von Herbert Grönemeyer)

„Hetmann von Thorwal“
von Simon Rotbart, Hetmann der „Wogenbrecher-Otta“ und Thorgrimm Friedtjofson, Kapitän der „Enter-Preis“

Jede Nacht um halb eins, wenn das „Premer“ rauscht, schenk ich mir noch nach und mal’ mir aus,
wie es wär’, wär’ ich nicht ständig der selbe Arsch, sondern Horas, Kaiser, Hetmann oder Patriarch.

Ich denk’ mir, was der Tronde kann, das kann ich auch.
Ich würd’ Ohm Follkert hör’n tagein tagaus.
Ich käm viel rum, würd’ ins Liebliche Feld einreisen,
der Horas mal ganz kräftig in die Waden beißen.

Das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.
Oh, das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.

Ich würd’ die Unterkleidung täglich wechseln, zweimal baden,
würd’ die Immanpunkte eine Woche vorher sagen. Bei den Kaperfahrten gäb’ es nur noch Wildschweinbraten, ich würd’ jeden Tag im Götterlauf Tsatag haben.

Am Thorwaler Pranger gäb’ es nur noch einen Gesang: „Hau den Sambhi“, vierundzwanzig Stunden lang.
Ich hätte zweihundert Ottas und wär’ nie mehr pleite.
Ich wär’ Thorgrimm der Erste, Garhelt die Zweite.

Das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.
Oh, das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.

Der Käse und die Basilisken dürften nicht mehr stinken, ich würd’ jeden Morgen erstmal ein Faß Waskir trinken.
Ich wär’ männlicher als Hal, reicher als Störrebrandt, und ich wäre bekannt im ganzen Land.

Simon Rotbart wär des Hetmanns Skalde,
Beorn und Foggwulf wären meine Garde.
Vorher würd’ ich gerne wissen, sind sie hart im nehmen; denn sie müßten Nahema ihr Kettenhemd stehlen!

Das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.
Oh, das alles und noch viel mehr, würd’ ich machen, wenn ich Hetmann von Thorwal wär’.

(Text: Patrick Fritz nach einer Adaption von „König von Deutschland“, geschrieben von Rio Reiser)

Anmerkung: „Hau den Sambhi“ bezieht sich auf einen Graumagier namens Mordicai Sambhi, der in der jüngsten Vergangenheit dem Kapitän eines der vier Wogenbrecher-Schiffe, Thorgrimm Friedtjofson, übel mitgespielt hatte.

Cedor, der Held aus dem Lieblichen Feld

War einst Graf Cedor im Lieblichen Feld,
Galt seinem Volke als tapferer Held,
Hatte gefochten auf manchem Turnier,
Führte den roten Pfau im Panier.

Gut und schön, doch war er ein Held,
Cedor, der Graf aus dem Lieblichen Feld?

Gesandt hatte Siechen zur blutigem Mahd
Der Meister der Dämonen, schwarz Borbarad:
Ging drauf im Feld um der Rote Tod,
Starb dran Graf Cedors Kind und Kleinod.

Gut und schön...

Am Grab für den Sohn er Rache schwor:
Mein Kind sein junges Leben verlor!
Borbarad soll werden dessen inne,
daß ich auf das Seine sinne.

Das Pferd er zäumt und sattelt auf,
Reiste in raschem Rosselauf,
Auf kaiserliches Wort gesandt,
Nach Gareth und ins Tobrierland.

In machen´m Strauß er focht gewandt,
Hielt das Schwert "Topas" in der Hand
Zu Ysilia im Winter des Wolfes Wacht,
Gewann vor Ebelried die Fanhe und Schlacht.

Angst und Mut widerstreitend er fühlte im Krieg,
Trug dem Zug der Edlen das Banner "Leomar"
Voran und führte der Liebfelder Reiterschar,
Ritt auf Vallusas Weiden in den Sieg.

Ein Jahr war um, der Sohn gerächt gar hundertfach,
Doch Cedor sprach: Ich seh der Tobrier Ungemach,
An ihrem Herd ich saß und weilte unter ihrem Dach,
Sie zu verlassen wär Verrat und Schmach.

Ein Heer, wie es Aventurien noch nicht gesehen,
Sammelten Rondras Geweihte in jener Zeit,
Da gedachte Graf Cedor nicht abseits zu stehen
Und fand sich zum neuen Feldzug bereit.

Vor dem Tor zu Borbarads Schwarzem Land,
Der Mauer der Oger, auch Trollpfort genannt,
Schlugen Reichsheer und Cedor zur Vollmondnacht
Unter mondlosem Himmel die Dritte Dämonenschlacht

Lang währte der entsetzliche Kampf,
Zur Erde floß unersetzliches Rot,
Zum Himmel stank der Dämonen Dampf;
Cedor bllieb standgadft in Schleim und Kot.

Von Blitzen umzüngelt, von Feuer umlodert
Umringt von Untoten, bleich und vermodert,
Aus Wunden fließend das Leben wie Wein,
Sank er nieder, am Ende allein.

Und er stand wieder auf, das Ende war nah,
Er sah sein Los, und er dankte Rahja,
Er fühlte den Rausch der Ewigkeit
Und erhob sich zum letzten Gefecht bereit.

Golden erglühte im Wunder der Topas -
Von Lust durchschauert, in Leid aufgebäumt,
Erfüllt sich am Mann, was der Junge geträumt,
Bis der Topas erlosch und sein Auge brach.

Stehend starb, treu bis zuletzt,
Ein Kämpfer tapfer in der Not,
Die Seele heil, der Leib zerfetzt,
Sein Lachen hell: ein schöner Tod.

Schön und gut, er war ein Held,
Cedor, der Graf aus dem Lieblichen Feld.

Unser ist das Meer

Auf zur Fahrt nach Süden, mit uns Swafnirs Macht!
Wo schwarze Banner wehen, ziehn wir in die Schlacht!
Al'Anfa, lern das Zittern, ,
Dein Hafen ist bald leer!
Jedes Schiff soll splittern,
Unser ist das Meer!
Und Swafnirs!
Unser ist das Meer!

Auf zur Fahrt nach Süden, es lockt der Horas Geld!
Der Schatz der Robbenschänder im Diebischen Feld!
Besitzen sie auch Aale,
Und Rotzen leicht und schwer,
Wir siegen für die Wale!
Unser ist das Meer!
Und Swafnirs!
Unser ist das Meer!

Auf zur Fahrt nach Süden, das feuer gibt uns Kraft!
Wir werden das vollbringen, was kein andrer schafft!
Dämonenbrut zu schlagen,
Brauchen wir kein Heer,
Nur Premer Trunk im Magen!
Unser ist das Meer!
Und Swafnirs!
Unser ist das Meer!

Auf zur Fahrt nach Süden, stimmt ins Lied mit ein!
Vom Mut der Hjaldingarder soll gesungen sein!
Werft alle Gegner nieder
Und bringt die Beute her!
Ruft es laut immer wieder:
Unser ist das Meer!
Und Swafnirs!
Unser ist das Meer!

von Fjolnir Ifirnsgirason

DIE SPIELEBURG

Alle Spiele zum Ausprobieren !

Familienspiele
Erwachsenenspiele
Kinderspiele
Rollenspiele
Importspiele
Trading-Card-Games
u.v.a.

Öffnungszeiten
Mo.-Fr. 10.00-18.30 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

Theaterstr. 8
37073 Göttingen
✆ 0551-5 67 38 / 🖷 0551-5 67 07
e-mail: Spieleburg@aol.com

Die Thorwal Standard CD-ROM

Ab Ende Juni im Handel.

Aus dem Inhalt:

Thorwal Standard - das Fanzine
(Fast) Alle Texte aus den vergriffenen Heften 1-9
Bildersammlung aus und zu dem TS (Jens Haller, Stefan Trautmann u.m.)

Aventurische Geschichten
Neben einigen Geschichten von Christel Sheja findet ihr hier vor allem bislang unveröffentlichte Geschichten von Michelle und mir: Aus dem Leben zweier Adelsleut'

Encyclopaedia Arcania Fol. I.:
DIE MAGISCHE BIBLIOTHEK
Die ultimative Sammlung von Peter Diehn und Anton Weste (bislang unveröffentlicht)

Vier exklusive Audio-Tracks des Barden Matz
Diese vier Lieder sind exklusiv auf dieser CD und nicht auf seiner eigenen CD enthalten:
Alrik der Schmied (live-Version), Das greifenberger Schlaflied, Shemir (zu dem Abenteuer in diesem Heft) und eine Ballade zum Schwertkönig Raidri

Außerdem findet ihr die Beschreibung von Eskenderun von Michael Hasenöhrl und mehr auf dieser CD, die es für 14,80 DM inkl. Porto bei uns direkt oder über den Fantasy-Fachhandel zu beziehen ist.

Werbung Games IN Verlag