



Im Tal der Dornen

Anhaltspunkte für ein Abenteuer im Djafardal

Der Zeitpunkt:

Das vorliegende Szenario spielt Mitte bis Ende Praios 32 Hal, nur wenige Wochen nach dem Stellvertreterkampf der Zwölf gegen die Neun im Djafardal (s. Av. Bote 94, Yaquirblick 17).

Die Helden:

Dieses Szenario eignet sich für solche Charaktere, die ihre Klinge und ihr Geschick für die Geweihtenschaft der Zwölfe, die almadanische Landesehre oder gutes Gold feilbieten – etwa in dieser Reihenfolge. Novadis sind aus verständlichen Gründen gänzlich ungeeignet, Analysemagier aufgrund des Verdachts der Nekromantie zwar sinnvoll, aber von den Praioten freilich nicht gern gesehen. Besonderen Reiz hat das Szenario, wenn Ihre Gruppe selbst einen geeigneten Geweihten bereitstellen kann (dieser sollte erfahren und angesehen genug sein, um für seine Kirche als gute Wahl zu erscheinen, vor allem muß er in der Lage sein, die allgemeine Liturgie *Auraprüfung* – s. Kirche, Kulte, Ordenskrieger, S. 16 – zu wirken). Ist kein solcher Held zur Hand, fungiert Ihre Gruppe lediglich als Geleitschutz für entsprechende Meisterpersonen. Sollten Ihre Spieler sich über die Notwendigkeit ihrer Figuren für die mächtigen Kulte wundern (manche Spieler haben den Hang zur Selbstwegrationalisierung): Die angespannte Lage beiderseits des Yaquir verhindert, daß kircheneigene Truppen zum Schutz dieser Expedition ausgesandt werden. Rondrageweihete, Sonnenlegionäre und Golgariten sind nicht eben unauffällige und in heimlichem Vorgehen geübte Erscheinungen und würden somit dem Gelingen der Mission unter Umständen mehr schaden als nutzen. Aber: Ja, wenn die Spieler partout nicht wollen, könnte man auch die Draconiter schicken...

Boron (denn es gilt herauszufinden, ob die Totenruhe gegen Borons Willen gestört wurde), der Tsa (denn das Djafardal gilt dem Volk als der jungen Göttin heilig) und des Praios (wo man generell jedem evt. ahndungswürdigen Vorfall nachgeht).

Alle drei Kulte haben bedeutende Tempel in Punin, und angesichts der Nähe zum Ort des Geschehens sollte Ihre Gruppe dort auch angesprochen werden. Söldlingsvolk findet sich in der almadanischen Capitale – wie Sie bei der Schilderung der Straßen und Tabernas durchaus deutlich machen sollten – dieser Tage viel:



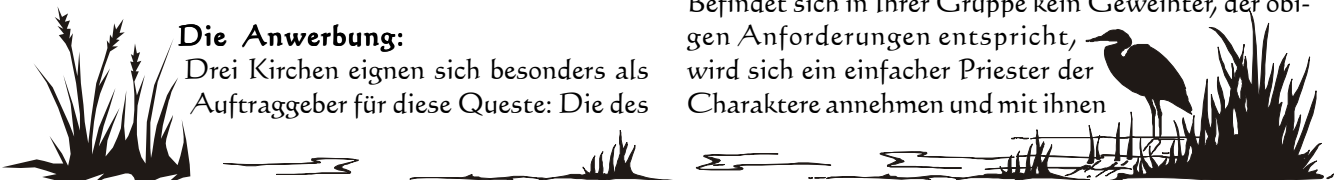
Die Nobleza bereitet die Belagerung Omlads vor, im Yaquirtal kocht eine Blutfehde unter den alten Magnatenhäusern hoch. Die Mercenarios wittern also zurecht Arbeit und Lohn.

Die Anwerbung Ihrer Helden ist am einfachsten, wenn diese von sich aus (etwa zum Gebet) den Weg in einen der Tempel finden und den dortigen Geweihten geeignet erscheinen. Zur Not tut es aber auch ein Aushang, daß die Kulte Geleitschutz für eine Expedition gen Praios (Süden) suchen. In diesem Fall tritt die Tsageweihtenschaft als Auftraggeber wohl eher nicht in Erscheinung.

Die Anwerbung:

Drei Kirchen eignen sich besonders als Auftraggeber für diese Queste: Die des

Befindet sich in Ihrer Gruppe kein Geweihter, der obigen Anforderungen entspricht, wird sich ein einfacher Priester der Charaktere annehmen und mit ihnen





die Bedingungen des Auftrages aushandeln. Ein gruppeneigener Boroni, Tsapriester oder Praiot von entsprechendem Rang oder Ansehen wird jedoch stellvertretend für die Gruppe direkt zu einem Hochgeweihten gebeten. Das ist Praiosmin Liguria LaValpo-Sfurcha in der Gilbornshalle (Amando Laconda da Vanya weilt außer Landes), im Gebrochenen Rad ein uralter Deuter Golgaris in Vertretung des Raben von Punin (der in Meditation versunken ist). Für den Regenbogentempel, der keinen Vorsteher kennt, spricht wenn nötig die bekannte Geweihte Pasqua Sfalìa, ohne Ansehen des Standes der Helden (zu den Geweihten und Tempeln s. Das Königreich Almada, S. 44f. sowie S. 99).

Die (aus zwölfkirchlicher Sicht) relevanten Fakten des Auftrages:

– Das Djafardal gilt, seit vor knapp hundert Jahren nach der verlorenen Schlacht von Yrosien aus den Speeren und Lanzen des geschlagenen almadanischen Heeres jene Dornranken wuchsen, die das Tal und die Toten heute namensgebend schützen, den Almadanis als tsaheilig (womit es wohl das einzige Schlachtfeld Aventuriens sein dürfte, dem man den Segen der jungen Göttin zuschreibt).

– Der Stellvertreterkampf im Tal der Dornen (von den herausfordernden Almadanern als Kampf zwölf gegen zwölf geplant) fand am ersten Namenlosen Tag statt. Die Novadis als Herausgeforderte wählten diesen Tag, den sie in ihrer Verblendung als Tag der Rache feiern, ebenso wie den Ort.

– Im Verlaufe des Kampfes, den die aus Beharren auf ihre eigene Zahlenmystik zahlenmäßig freiwillig unterlegenen Novadis mit ungeahnter Wildheit, Kraft und Zähigkeit austrugen, erhoben sich die gefallenen Almadaner der Schlacht von Yrosien von den Toten. Die Novadis flohen, die (lebenden) Streiter der Almadaner zogen sich ebenfalls zurück, konnten aber das Schwert der Gräfin Hadjinsunni, welches der Reichsverräter Khorim Uchakbar im Kampf getragen hatte, als Beute heimbringen (die Auftraggeber werden übrigens einem reichsweiten Edikt folgend Uchakbars Namen nicht aussprechen).

– Die Kirchen wollen nun verständlicherweise dringend geklärt wissen, was an diesem dunklen Tag im Djafardal geschehen ist – zwölfheiliges Mirakel, boronverfluchte Nekromantie oder gar namenloses Wirken? (Von Interesse beileibe nicht nur für die Kirchen, aber derzeit freilich kaum herauszufinden, wäre auch eine Analyse

der mysteriösen Kampfkraft der novadischen Streiter in jenem Gefecht. Das soll in diesem Szenario aber nicht

weiter verfolgt werden – angesichts des derzeitigen Säbelrasselns auf beiden Seiten des Yaquir ist die Informationsbeschaffung in dieser Frage definitiv ein Abenteuer für sich.)

Um Licht ins Dunkel zu bringen, soll nun also eine kleine Gruppe möglichst unauffällig ins Djafardal eindringen, wo in einer heiligen Zeremonie ergründet werden möge, ob das Tal den Zwölfen noch gefällig oder vielmehr Wirkungsort finsterner Mächte geworden sei.

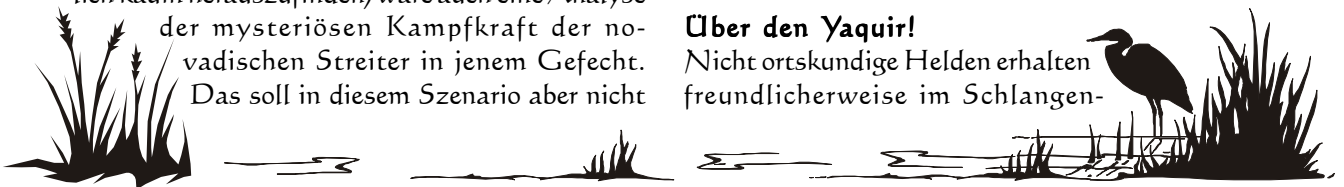
Geweihte, Akoluthen und ähnliche Helden sollten diesen Kirchenauftrag natürlich unentgeltlich übernehmen (Proviand und dergleichen wird gestellt). Söldner, Kundschafter und ähnliches Gelichter werden leicht über den Forderungen des Khunchomer Kodex entlohnt. Wer in den heiligen Hallen über die Maßen zu feilschen wünscht, war wohl doch nicht so geeignet wie gedacht und darf beim Gehen einen der Mercenarios von draußen hereinbitten, es sind ja letztlich genug da.

Die Geweihten:

Falls sich in der Gruppe kein Geweihter befindet, wird eine Abordnung von bis zu drei Priestern den Kern der Expedition bilden: Mögliche Weggefährten der Helden sind die Dienerin Golgaris Zalamea aus Punin (eine stille, aber charismatische Endvierzigerin), der Praiot Lessandro Adelbuhler (ein knapp vierzigjähriger, energischer Priester der Gilbornslichtei, der über seinen Geschlechternamen nicht eben glücklich ist) sowie der Tsapriester Zayano (ein munterer, wenn auch zuweilen geschwätziger und anstrengender Reisegefährte – wenn man Tsageweihten endende Geduld oder Gehässigkeit unterstellen will, wurde er von seinen Brüdern und Schwestern vielleicht gerade deshalb auf eine Mission außerhalb des Tempels geschickt). Entscheiden Sie, wie viele bzw. welche Meisterfiguren Sie gemessen an Ihrer Gruppe für sinnvoll halten. Die Geweihten haben neben der heldenüblichen Reiseausrüstung diverse Ritualgegenstände für die geplante Liturgie im Gepäck, deren Handlichkeit und Auffälligkeit Ihnen als Meister oder Spielleiterin überlassen sei (denkbar sind v.a. Rauchpfannen und Weihrauch, aber wenn Sie sehr gehässig sein wollen, mag Seine Gnaden Lessandro einen kleinen Sonnengong für die Auraprüfung benötigen, über dessen Klang sich mancher rechtgläubige Horcher am südlichen Yaquirufer wundern mag...).

Über den Yaquir!

Nicht ortskundige Helden erhalten freundlicherweise im Schlangen-





tempel Einsicht in allfällige Landkarten der Region und werden sicher erfreut feststellen, daß es so weit zum Djafardal nicht ist. Die Planung der Route und die Wahl der Mittel und Wege, sie zurückzulegen, obliegt weitestgehend den Helden, wobei die Geweihten sie in vernünftigen Maßen unterstützen mögen, der Gruppe aber gewiß keine fliegenden Teppiche oder veritable Greifen als Reittiere verfügbar machen werden. Seien Sie also bei allem Entgegenkommen seitens der Auftraggeber maßvoll. Der Weg ins Djafardal und wieder hinaus sollte aufgrund der Fähigkeiten der Helden, nicht durch die Fülle der jeweiligen Kirchenschätze gelingen!

Das Tal der Dornen liegt nahe Ukuban, unweit der Yrosa – und damit quasi im Schatten der jungen Kaiserpfalz Cumrat. Dort (besser gesagt im benachbarten Jassafheim) befindet sich zum Zeitpunkt des Abenteurers allerdings das Heerlager der Almadaner Nobleza, wo man sich auf die Belagerung Omlads vorbereitet. Dem Kundigen wird dort (am Rande bemerkt) schnell auffallen, daß das Lager bunt von den Familienwappen und Farben etlicher Magnatenhäuser ist, sich jedoch kein einziger Soldat in Landes- oder gar Reichsfarben finden läßt. Hier per Floß über den Yaquir zu setzen, ist zwar durchaus möglich – und letzten Endes ja auch Vorhaben der dort versammelten Truppen. Angesichts der kriegerischen Aktivitäten darf es aber auch nicht verwundern, daß es am anderen Yaquirufer vor wachsamem Augen quasi nur so wimmelt... Die Helden müßten wahre Meister aller phexischen und hesindialen Gaben sein, um ungesehen den kurzen Weg in „Feindesland“ wagen zu können – aber möglich ist es freilich.

Alternativ können die Helden bei Then den Yaquir vermittels jener Fähre überqueren, welche Teil des Karawanenweges ist, der Punin mit den Ländereien praioswärts des Raschtulswalls verbindet. Auch hier ist man von novadischer Seite her natürlich aufmerksam, aber man wird auf diesem vielgenutzten Handelsweg immerhin nicht schon beim Übersetzen über den Strom als vermeintliche Vorhut einer Invasionsstreitmacht attackiert. Nachteil dieser Route ist ein relativ langes Stück Weges, das man auf der „falschen“ Yaquirseite zurückzulegen hätte, bis man sich letztlich ebenfalls mit den Spähern vor Cumrat konfrontiert sieht.

Dieses Dilemma ist eigentlicher Knackpunkt des Abenteurers, und dem Einfallsreichtum Ihrer Spieler allein obliegt die Lösung. Ob sich hier tarnende Magie als rechtes Mittel erweist, ob die Helden im – unter Umständen frag-

würdigen – Schutze einer wie auch immer zur Hilfe bewogenen Zahorisippe durch Süd-Almada reisen (die Zahori sind als Grenzgänger bekannt, die das Land beiderseits des Yaquir als ihre Heimat betrachten), ob sie einfach auf Glück und Schnelligkeit setzen oder was ihnen noch einfallen mag.

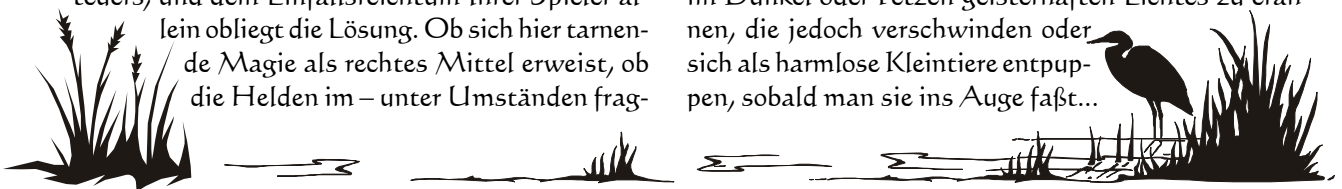
Bedenken Sie dabei stets, daß die Helden nicht nur im Auftrag, sondern in Begleitung von Geweihten reisen. Diese werden zwar angesichts des bevorstehenden Rituals die meiste Zeit die Nähe ihrer Gottheit suchen und sich relativ wenig in die Planungen der Helden einmischen, Aktionen, die deutlich ihren Glaubensgrundsätzen widersprechen, werden sie jedoch nicht hinnehmen. Was besonders bei einem Praioten schnell geschieht (berücksichtigen Sie das bei der Auswahl möglicher Meisterpersonen).

Ein offenes Verhandeln mit den Novadis, ob man für die harmlose Untersuchung nicht eben ins Tal der Dornen reisen dürfe, bewirkt freilich wenig: Abgesehen davon, daß die drohende Belagerung die Krieger des Emirs ohnehin nicht eben gewogen für oberyaquirische Anliegen macht, könnten die Helden ja ebensogut von den Heerführern Almadas ins Tal geschickt werden, um die Toten tatsächlich noch einmal aus den Gräbern zu rufen... und so dumm, das zuzulassen, ist man jenseits des Yaquir ja nun nicht.

Das Tal der Dornen

Wie die Helden es auch immer bewerkstelligen, an den novadischen Spähern und Reiterpatrouillen vorbei ins Djafardal zu gelangen, wir gehen einmal wohlwollend davon aus, daß es ihnen irgendwie gelingt.

Das Djafardal trägt seinen Namen nicht zu Unrecht. Die hiesige Pflanzenwelt ist ruppig, dornig und wenig einladend. Es ist jedoch durchaus möglich, sich hier ohne größere Schwierigkeiten und Verletzungen durch Gestrüch und Gestrüpp fortzubewegen – man bedenke, daß hier noch vor kurzem ein Reiterkampf ausgetragen wurde. Betreten die Helden das Tal der Dornen des Nachts, werden besonders die intuitiv veranlagten Charaktere sich der bedrückenden Aura des Ortes noch weniger als am Tage entziehen können, wenn der Wind von Totenklage und vergeblichem Kampf raunt. Wer über elfische Sinne verfügt, vermeint das Wehklagen der toten Seelen tatsächlich im leisen Wind zu hören. In den Augenwinkeln glaubt man bisweilen Bewegungen im Dunkel oder Fetzen geisterhaften Lichtes zu erahnen, die jedoch verschwinden oder sich als harmlose Kleintiere entpuppen, sobald man sie ins Auge faßt...





Die Liturgie

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, den Willen und das Wohlwollen der Zwölfe zu ergründen, und die Stunde des oder der Geweihten schlägt. Bei der Auralprüfung sieht der Geweihte quasi in die Seele des Landes, beschränkt auf ein relativ überschaubares Gebiet. Vermitteln Sie den Spielern (vor allem einem Spieler-geweihten) keinesfalls die Vorstellung eines meisterlich gelungenen ANALÜS ARCANSTRUKTUR für göttliches Wirken, vielmehr wird ein eher detailarmes Urteil über die grundsätzliche (Un-/)Heiligkeit des Ortes (aus Sicht der Zwölfgötterkulte) gebildet.

Die Geweihten benötigen für das Wirken der Liturgie etwa eine Stunde – die Helden sollten dies vorab wissen und bei ihren Planungen bedenken. Der Ablauf der Zeremonie (während derer die Helden sowohl als Ritualhelfer wie als Wachen fungieren können) ist von Kult zu Kult leicht unterschiedlich. Während der Boroni die tranceartige Meditation über Weihrauch und ein gemurmertes Gebet genügen mögen, die Nähe Borons zu erfahren, wird der Praiot wohl seine Stimme laut und vernehmlich gen Alveran erheben und der Tsageweihte vielleicht gar zu singen anheben... In profane Regeln gepreßt wird eine Liturgie des 3. Grades gewirkt, welche 18 Karmapunkte erfordert und um die halbe Stufe des Geweihten erleichtert ist (alle anderen Boni und Mali dürften sich in etwa aufheben. Wenn Sie es für nötig erachten, ist die Mirakelprobe noch um bis zu weitere 3 Punkte erleichtert, worin dann aber sogar schon der Monatsbonus eines Praioten enthalten ist). Sollte ein Spieler die Liturgie wirken, teilen Sie ihm die Nähe seiner Gottheit mit, wie stets, wenn er ein Wunder zu ihren Ehren wirkt. Sein folgender Blick auf das Tal der Dornen zeigt ihm zwar keine Heiligkeit, wie es in einem den Zwölfen geweihten Tempel der Fall wäre, doch vermag er zu erahnen, daß die Macht Alverans in der Vergangenheit tatsächlich dieses Land gestreift haben muß – ein eher diffuser Eindruck zwölfheiligen Segens. Ist der Geweihte ein Boroni, fehlt (!) ihm allerdings die Heiligkeit eines gesegneten Grabes...

Definitiv (!) nicht vorhanden sind aber Anzeichen eines so großen Frevels, wie ihn ein Magnum Opus der Nekromantie oder eine namenlose Beschwörung toter Leiber unweigerlich dargestellt hätten. Das Tal der Dornen ist „sauber“. Auch etwaige magische Analysen weisen nicht auf Nekromantie, wohl aber auf diffuse sphärische Präsenzen (Geister?) hin...

Die Flucht

Der Moment der Erkenntnis sollte aus erzählerischer Tradition auch der Mo-

ment der Entdeckung sein. Sei es durch Feuerschein, hörbare Gebete oder puren Zufall, eine Reiterpatrouille der Novadis entdeckt spätestens jetzt die Gruppe im Djafardal. Machen Sie es spannend – die Helden haben entrückte Geweihte im Schlepp, die geschützt werden müssen! Die Zahl der Novadis ist gering genug, um der Gruppe eine Flucht zu ermöglichen, doch wird sich gleich zu Beginn des Gefechtes für die Helden bemerkbar einer der Wüstensöhne davonmachen, um weitere Einheiten zu alarmieren. Bewaffnet sind die Novadikrieger mit Dschadras und Khunchomern, auch der eine oder andere Bogenschütze mag sich unter ihnen finden. Während eines entbrennenden Kampfes vermeiden intuitive Charaktere im übrigen wieder jenes gestaltlose Wispern am Rande ihres Bewußtseins zu vernennen... Die Helden sollten schließlich mit mehr oder weniger Mühe entkommen und in Punin Bericht erstatten können.

Das Ende – oder ein neuer Anfang

Passend zum Almadaner Dualismus gehen Ende und Anfang auf dem Platz des Schweigens, zwischen Boron- und Tsatempel ineinander über. Die Geweihten können mit einiger Sicherheit verkünden, daß kein Frevel an den Zwölfen begangen wurde, als sich das Heer der Hadjinsunni während des Zwölfkampfes erhoben hat (das mag den Almadanern genügen).

Es wird ihnen, falls der Boroni (oder einem der Helden) entsprechende Einsichten geschenkt wurden, allerdings schwer fallen, von einem (neuerlichen) Wunder Borons oder Tsas zu sprechen, das da in den Namenlosen Tagen geschehen sei. Die Boroni müssen nach den Berichten aus dem Tal der Dornen davon ausgehen, daß die Gefallenen der Schlacht von Yrosien wohl ein zwölfheiliges Mahnmal erhalten, doch die ewige Ruhe des Grabes noch immer nicht gefunden haben.

Welche Konsequenzen die Diener des Raben daraus ziehen, mag sich in stillen Beratungen hinter den basaltenen Türen des Gebrochenen Rades erweisen...

Der Mühen Lohn

Die Helden haben sich um die Belange der beteiligten Kirchen verdient gemacht, was man ihnen nicht vergessen wird. Besonders Geweihte und Akoluthen hatten hier eine Möglichkeit, ihre Namen den Kirchenoberen mal wieder zu Gehör zu bringen. Den schnöden Mamon hat man zu Beginn ausgehandelt, bleibt Ihnen als Meister noch, je nach angesetztem Schwierigkeitsgrad und stimmungsvollem Rollenspiel eine Ihnen angemessen erscheinende Zahl von AP zu vergeben.





Attentäter gefaßt

Omlad: Als indirekte Folge der Befreiung Omlads durch die vereinten Truppen der almadanischen Magnaten wurde nunmehr auch der heimtückische, vor dieweil zwei Götterläufen zu Cumrat verübte Giftanschlag aufgeklärt (s. YB Nô 10).



Als die Hornenfurter Waffenknechte unter dem Commando Dom Gerdings v. Derp in der Stunde der Befreiung gegen die Zitalde vordrangen, warf sich ihnen eine in einen schmutzigen Kaftan gekleidete Gestalt vor die Füße, aus deren unter Wehklagen und Gezeter vorgebrachten Worten sich die Almadaner zunächst kaum einen Reim zu manchen vermochten. Erst ein paar kräftige Ohrfeigen brachen den Mann dazu, sich halbwegs verständlich zu äußern und seinen Namen preiszugeben. Offenbar handelte es sich um den ehemaligen Hilfspächter zu Cumrat, Eslam Küferhilf, welcher seinerzeit aus Angst vor dem Zorn der

Altkaiserin über die Vergiftung ihrer Lieblingsrosen-

sträucher die Flucht über den Yaquiro ergriffen hatte, und der sich nun ganz offensichtlich in dem Glauben befand, die Streitmacht der Magnaten habe Omlad zu keinem anderen Zwecke berannt, als ihn zu ergreifen und der von IKH Alara Paligan für ihn vorgesehenen Strafe zuzuführen. Die Überraschung Dom Gerdings und der Seinen vor so viel Einfalt entlud sich nach einigen Wimpernschlägen fassungslosen Unglaubens in einem schallenden Gelächter, woraufhin die vor ihnen fliehenden Heiden nur noch schneller ihre Beine in die Hand nahmen.



Nichtsdestotrotz schlug man den Küferhilf in Fesseln, um in Tags darauf nach Cumrat in die Obhut der Pfalzgräfin zu expedieren. Dort empfing er auf deren Anordnung zwanzig Stockschläge, weil er sich als Eigenhöriger ohne Erlaubnis von seiner Arbeit entfernt hatte. Erst durch die Ergreifung dieses Einfaltspinsels wurde der Öffentlichkeit jetzt aber offenbar, daß die wahren Attentäter – zwei maraskanische Meuchler, die es ohne Zweifel auf das Leben

von Mitgliedern der kaiserlichen Famiglia abgesehen hatten – schon vor mehr als einem Götterlauf von Agenten der KGIA auf almadanischem Boden gefaßt worden waren und bald darauf bei einem Fluchtversuch aus dem Cumrater Kerker zu Tode kamen. Einen der beiden erschlugen wohl die Wachen, der andere brach sich beim Sprung von der äußeren Wehrmauer den Hals. Bisher war über diese Vorgänge auf der Pfalz strengstes Stillschweigen gewahrt worden. Erst die „Ergreifung“ des Eslam Küferhilf brachte nun diese Kunde an den Tag.



O tempora, o mores! Nicht genug, daß unser geliebtes Königreich sich mit götzehühnenden Besatzern und unteryaquirischen Saboteuren herumschlagen muß, nein, nun treiben auch schon die dämonenpaktierenden Inselaffen ihr Unwesen in den almadanischen Landen!

Ginesillo Ragather



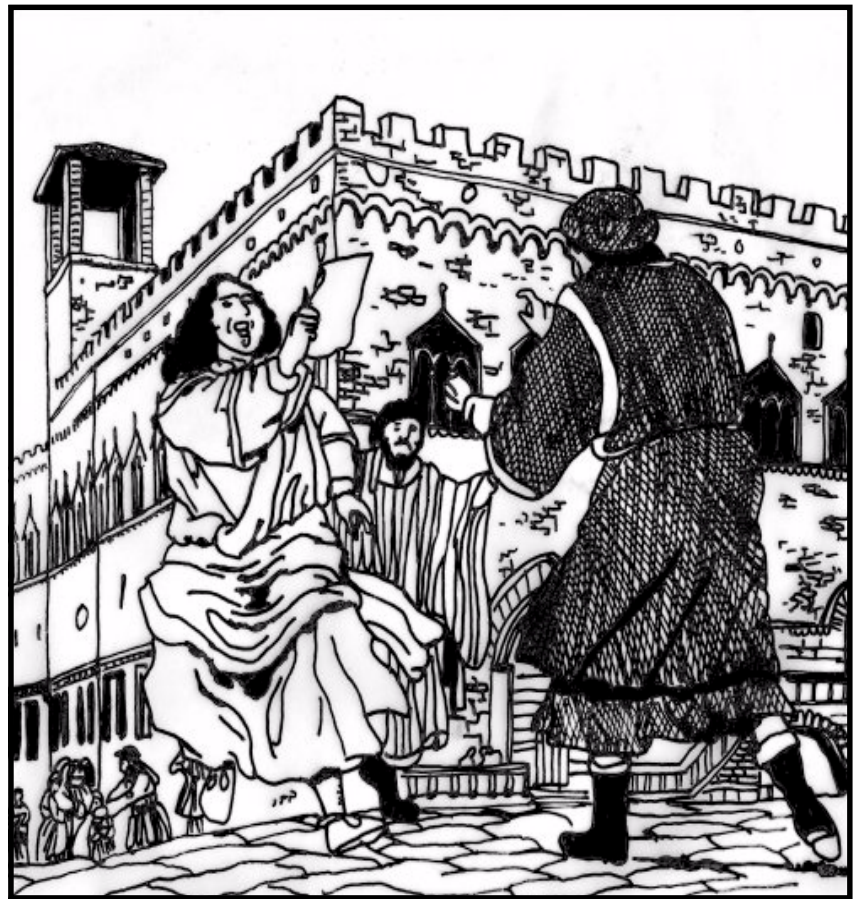


Die Puniner Ratsmeisterwahl wirft ihren Schatten voraus

Gleich drei prominente Kandidaten buhlen um die Ghulamskappe!

Königsstadt Punin: In der Staatskunde ist bekanntlich wenig Platz für Sentimentalitäten, und so empörte es auch allenfalls die gemeine Bürgerschaft, nicht aber die Bourgeoisie oder das Patriziat unserer Capitale, daß im „Hohen Rat“ bereits über die Nachfolge der heldenhaft gefallenen Ratsmeisterin Rinaya debattiert wurde, bevor deren Leichnam überhaupt in der Familiengruft der Madjanis zu Madasee zur ewigen Ruhe gebettet worden war. Nachdem die schöne Ratsmeisterin die *Ghulamskappe*, die charakteristische, almadinbesetzte Kopfbedeckung des Puniner Stadtoberhauptes, erst im Götterlaufe 29 von ihrem Amtsvorgänger Abdul Assiref übernommen hatte (s. YB Nô. 4), hätte die nächste Wahl turnusgemäß zum 1. EFF 34 Hal anstanden – allein, der Zwölferkampf und das hehre Ideal der

Reconquista hatte seine Opfer gefordert, und da sich Riva-



linnen wie das aufstrebende Taladur bereits anschicken, die Führungslosigkeit Punins keck für ihre Zwecke auszunutzen, soll nun bereits zum 1. EFF diesen Jahres ein neues Stadtoberhaupt gewählt werden.

Niemand unter den 76 Damen und Herren Ratsmitgliedern mißt sich selbst ein größeres

Recht auf die Ratsmeisterwürde zu als **Dom Gonzago Gallandi**, der Capitain der städtischen Garde und „ewige Zweite“ im hauptstädtischen Rat, der sowohl unter Abdul Assiref wie auch unter Domña Rinaya das Amt des stellvertretenden Stadtoberhauptes ausfüllte, obwohl seine Beziehung zu beiden – so unterschiedlichen –





Persönlichkeiten als ausgesprochen frostig galt. Nun aber glaubt der ehrgeizige Gardist und Absolvent des Kgl.-Gfsl. Kriegerseminars offenbar, daß seine Zeit gekommen ist. Wie um dies nochmals eindrücklich zu unterstreichen, führte er die Puniner Flußflotte eigenverantwortlich – ohne jede Zustimmung des Rates – ins Lager der Reconquistastreitmacht gegenüber von Omlad, womit er sich – so seine Kritiker – offenbar schon vorab hochadlige Schulterklopfer und Connexes erwerben möchte, die ihm später noch einmal von Nutzen sein könnten.



Über weitreichende Connexes zu Magnatenschaft, sowohl verwandtschaftlicher, freundschaftlicher wie auch feindseliger Art, verfügt bereits sein schärfster Widerpart, der selbsternannte Sprecher der kleinbürgerlichen Zünfte und Gilden, der ehrenwerte **Meister Abdul Assiref**. Das an Körpergewicht wie an Dukaten schwere Zunftoberhaupt der Grobschmiede und Eisenplättner sieht sich gerne als „Stimme des Volkes“ und der gemeinen Bürgerschaft,

obwohl die Famiglia Assiref auf dem

Goldacker lebt, im prächtigsten Palacio nach dem königlich-großfürstlichen Residenzschloß, und sein Schwiegersohn der amtierende Magnat von Imrah höchstselbst ist. Mit der Erfahrung von bereits zwei Amtszeiten als Ratsmeister im Rücken, kann es sich Assiref im Hohen Rat herausnehmen, Gonzago Galandi das Wort abzuschneiden, anwesende Tempelvorsteher zu kritisieren, oder einen Boten aus Ragath mit einem Fußtritt hinauszukompromittieren.



Für mehr Aufregung als diese Possen sorgte jedoch in der vergangenen Woche im altehrwürdigen Rathaus am Theaterplatz die Ankündigung eines dritten Kandidaten, ebenfalls das Amt des Ratsmeisters anzustreben. Dieser erschien nicht einmal persönlich, sondern ließ den Ratsmitgliedern durch einen Herold mitteilen, daß er von seinem Patrizierrecht Gebrauch machen werde (anders als die bürgerlichen Zünfte, die sich vorab untereinander auf *einen* Kandidaten einigen müssen, ist es den Stadtmagnaten jederzeit möglich, persönlich bei der Wahl zu kandidieren). Auf Dom Assirefs

unwirsche Frage hin, wer denn sein offenbar so kurzentschlossener Herr sei, der kurz vor dem Urnengang noch ein solch verantwortungsvolles Amt anstrebe, entgegnete der Herold zur allgemeinen Überraschung, daß es sich um keinen geringeren als **Gonzalo di Madjani** handle, den altgedienten Mundschenk und Diplomaten der Eslamskrone und Junker von Madasee.

„Bislang dachte ich immer, es wäre hierzulande gemeinhin so, daß die Erstgeborene dem Vater nachfolgt – nicht der Vater der Erstgeborenen!“ prustete Assiref da lauthals los und hatte manchen Lacher auf seiner Seite, während die Parteigänger der gefallenen Domña Rinaya wütend oder pikiert schwiegen. Gonzago Galandi dagegen soll, als er die Nachricht von der Candidatur des alten Dom Gonzalos im markverweserlichen Palast im befreiten Omlad erfuhr, vor Wut einen Weinkelch an der Wand zerschmettert haben.

Das Haus Yaquirblick wird seine geschätzte Leserschaft in der kommenden Ausgabe über den Ausgang der Ratsmeisterwahl informieren.

Tiftal Uli
Stepahan





Die Puniner Ratsmeisterwahl

(eine irdische Nachbemerkung)

Wie schon beim letzten Mal wollen wir die Wahl des Puniner Stadtoberhauptes wieder „live“ ausspielen und ihren Ausgang von der Leserschaft des Yaquirblicks und den Besuchern der Almada-Website entscheiden lassen. Unsere Leserinnen und Leser sind dabei aufgefordert, in die Rolle eines Puniner Zunftmeisters, einer Gildenoberen oder eines Tempelvorstehers zu schlüpfen, und für ihren Favoriten unter den drei zur Wahl stehenden Kandidaten zu votieren.

Die Stimmabgabe und Zählung wird diesmal online unter dem Stichpunkt „Ratsmeisterwahl“ in der Neuigkeiten-Rubrik der Yaquirblick-Website erfolgen (<http://www.yaquirblick.de/wahl.htm>). Dort ist auch nochmal ein genaueres Profil der drei Amtsbewerber zu finden.

Besten Dank fürs Mitmachen im voraus!



Centrum der Künste

Dunin: Die Capitale des rahjagefälligen Königreiches, schon vorher ein Diamant der Kunst und Kultur auf dem Sumurücken, ist um eine strahlende Facette reicher. In Tiefenbrunn wurde vor einigen Wochen der Palacio Madalena der Esquiria Rondriana di Alikhera vom Spital Unseres Gütigen Vaters Therbün von Malkid veräußert, welchselbigem die Adlige nach ihrem Tode den gesamten Besitz vermacht hatte (s. YB Nô 15).

Gekauft wurde es von der „Loge zur Verbreitung almadanischer Kultur im Zeichen von Stute und Schlange“, die es nach diversen Umbauten in ein Haus der Kunst verwandelte. Vor allem Nachwuchskünstlern, seien es Maler, Dichter, Romanschreiber, Sänger oder Bildhauer, soll hier ein Forum gewährt werden, um ihre Arbeit einem breiten Publikum zu präsentieren.

Die Loge versteht sich denn auch als Mäzen für die Verbreitung almadanischen Gedankengutes und will fürderhin die Kunst des Königreiches nicht nur fördern, sondern auch in anderen Reichsteilen präsentieren.

Zur Eröffnungsfeier hatte sich zahlreiches Publikum eingefunden, darunter Dom Rafik, Kanzler des Königreiches, die Baronin zu Schelak, die Barone von Imrah und Haffith, der Reichsedle zu Alming, der Edle zu Brilond, sowie Pietro v. Kornhammer, Leutnant der Ragather Schlachtreiter. Ebenfalls anwesend waren Vertreter des Rahja-, Hesinde- und Tsa-Tempels sowie der Draconiter und diverse Zunftmeister.

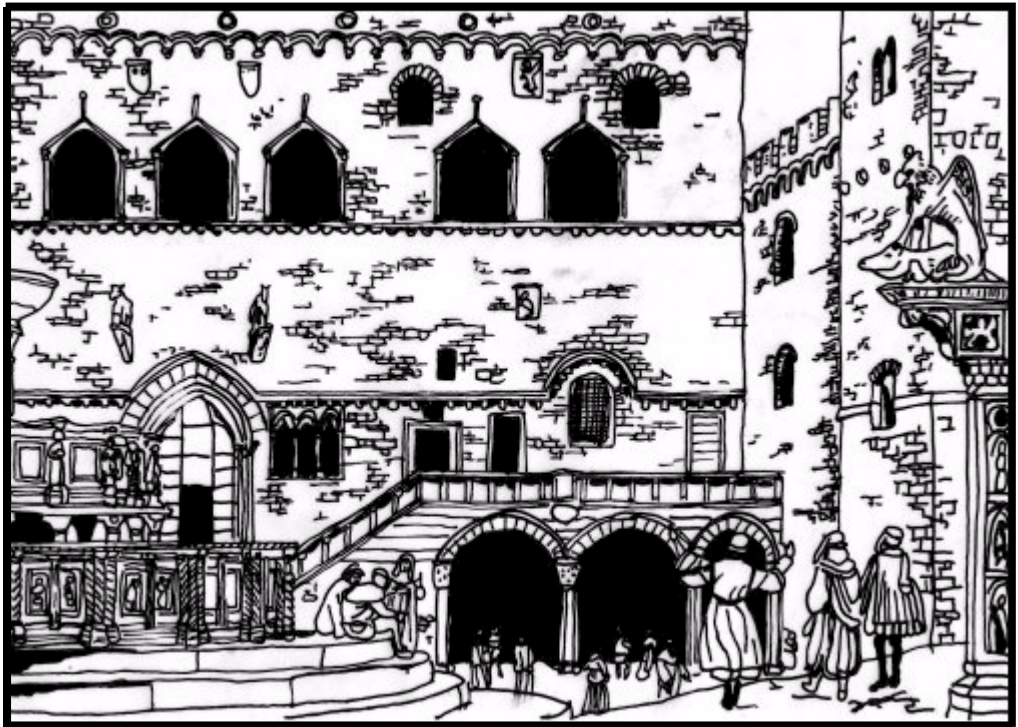
Und es war ein Ereignis von hohem Wert. In der Eingangshalle konnten Gemälde von almadanischen Künstlern bewundert werden, darunter





solch berühmte wie die von Dom Vasco Borongama, aber auch eher unbekannte wie die der talentierten Domña Geridiana Sfidada aus Taladur.

Nach einer kurzen Eröffnungsrede durch den Schriftleiter des *Yaquirblicks* selbsten, Tiftal Ui Stepa-



han, wurde in den Großen Saal gegeben. Jener vermag an die zwölf Dutzend Personen sowohl im Parkett wie auch auf einer Empore zu fassen. Nicht umsonst bemühten sich die hohen Herrschaften hinein, denn es gab ein neues Drama zu sehen, welches von einer begabten Nachwuchsschaustellertruppe dargeboten wurde: „Ragathský“ ist der Titel, und wie nicht anders zu erwarten ging es um die Vorgeschichte der Ermordung des Dragoner-Obristen. Selten hat man ein Publikum so ergriffen vorgefunden wie nach dem Monolog des Helden im Schlußakt, als er, bereits vom Pfeil der liebfeldischen Aufrührer getroffen, über Pflicht, Treue und Liebe zum Vaterland am Yaquir sprach. In

nicht wenigen Gesichtern der Anwesenden war zu lesen, daß die Rache der Almadaner Dragoner für den Tod ihres

geliebten Anführers mehr als gutgeheißen wurde! Die Schausteller brachen am nächsten Tag denn auch gleich auf, um ihr Stück an diversen Orten des Königreiches aufzuführen und danach auch Gastspiele in benachbarten Provinzen zu geben.

Der Abend jedoch war noch nicht zu Ende. Diener kredenzt Wein und gutes Essen, gleichzeitig trug Balbiano aus der Südpforte, Hoftrovere des Vogtes zu Al'Muktur, klingende Gesänge über die Größe und Schönheit Almadas vor. Perlend wie der Bosparranjer waren die Gespräche, und nicht müde wurde man zu versichern, daß auch bei den nächsten Veranstaltungen in der Villa ein jeder gerne wieder Gast sein würde.

Jago Sensendengler





Fantholi

Wer den Hornstoß aus dem Horn der Weidener Herzöge vernimmt, weiß, daß Weiden in Gefahr schwebt, und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, weshalb das so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Auen und Tralop so alles ereignet, dem sei die Postille Fantholi anempfohlen, welche die Bewohner und Freunde des mittnächtlichen Herzogtums getreulich über alle dortigen Ereignisse und Entwicklungen unterrichtet.

Aus dem Inhalt der Numero XVIII:

Garether Impressionen - Von dem Reichshoftag und dessen Bedeutung für Weiden. **Wie die Prinzessin in die Verbannung zog** - Von Yppolitas schwerem Gang. **Den Menschen die fruchtbaren Täler** - Von dem fürderen Kampfe der Menschen gegen die Rotpelze. Ferner alles über den **Vertrag zwischen Nordmarken und Weiden** u.v.a.m.

Neueste Nachrichten aus Weiden, Weidener Balladen, Märchen und Sagen, Walpurgas Gefolgschaft und noch vieles mehr ist nur im Fantholi zu finden.

Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:
J.A. Klingsöhr - Nelkenstr. 20 -
30167 Hannover

Impressum

Redaktionsanschrift:

Stefan Tschierske
Graf-Stauffenberg-Straße 3
63486 Bruchköbel
stefan@yaquirblick.de

Abobetreuung

im Postversand:

Lars Feddern
Hollensiek 5, App. 48
33619 Bielefeld
lars@yaquirblick.de

Redaktion dieser Ausgabe:

Stefan Tschierske
und Dirk Brandherm

Satz & Layout:

Lars Feddern

Autoren:

Omlad ist frei: Frank Jay Hagenhoff
Der Kampf der Soberans: Stefan Tschierske
Anschlag auf al-Tergau: Frank Jay Hagenhoff
Schuld war nur ein Horasknecht: Stefan Tschierske
Im Tal der Dornen: Lars Feddern mit Dank an Niklas Reinke
Attentäter gefaßt: Dirk Brandherm
Die Puniner Ratsmeisterwahl: Stefan Tschierske
Kultur in Punin: Frank Jay Hagenhoff

Illustrationen:

Gargyl

Die „Meldungen des Hauses Yaquirblick“ erscheinen gewöhnlich im Abstand von zwei bis drei Monaten und können kostenlos als Pdf-Dokument unter www.yaquirblick.de aus dem Internet heruntergeladen werden. Wer über das Erscheinen neuer Ausgaben etc. per Email informiert werden möchte, sollte sich unverbindlich in die Mailingliste „Yaquirblick“ bei de.groups.yahoo.com eintragen (einfach zu <http://groups.yahoo.com/group/Yaquirblick> gehen und dort anmelden).

Der Acrobat Pdf-Reader zum Betrachten und Ausdrucken der Dateien steht im Internet unter der URL <http://www.adobe.com/products/acrobat/readstep.html> als kostenloser Download zur Verfügung. Natürlich ist es auch möglich, die „Meldungen des Hauses Yaquirblick“ als Papierversion per Post zu beziehen. Der Bezugspreis einer Ausgabe im Postversand beträgt 1,80 EUR. Zahlung per Vorkasse in Briefmarken oder per Überweisung auf das Konto 3 194362 bei der Deutschen Bank

Lübeck (BLZ 23070700). Bei gleichzeitiger Schaltung eines Abos können ältere Ausgaben, sofern noch verfügbar, für 1,30 EUR pro Heft nachbestellt werden. Anfragen nur mit frankiertem Rückumschlag!

