



zahlreich durch die Famiglia Vivar vertreten, deren Soberan León Dhachmani de Vivar als Trauzeuge des Bräutigams fungierte. Seine Eltern, Domña Richeza de Vivar y Sangrin und Señor Djerid ibn Dhachmani, waren ebenso angereist wie Domña Delilah Dhachmani de Vivar, welche als Kgl.-Gfsl. Hofkapellmeisterin zudem die musikalische Gestaltung der Rahjabundsfeierlichkeiten übernommen hatte. Trotz ihres hohen Alters hatte sich auch Domña Inares von Viryamun, die Witwe des vormaligen Soberans der Famiglia, Dom Zurbaran de Vivar y Sangrin, zur Rahjabundsfeier ihres Großneffen eingefunden, und schließlich fehlten auch Domña Rahiada Dhachmani de Vivar und ihr Gemahl, Dom Eslam von Rebenthal-Antequera nicht, ebenso wie etliche weitere Vertreter aus dem Puniner Zweig der Famiglia.



Aber auch etliche Nachbarn und Verbündete der Braut, die nicht zum Kreise der Descendientes zählen, waren aus dem

Ragatischen angereist. So Dom Reto von Graytenau,

der mit nur wenigen Bediensteten gekommen war und wie stets die diskrete Conversation mit den verschiedensten Magnaten suchte. Ganz anders Dom Danilo Caerdonnati, der mit einer ganzen Hundertschaft seiner Untertanen, diversen Gauklern und Spielzeugen sowie mehreren Wagen voller Viktualien angereist war, die dennoch so bald schon zur Neige gingen, dass man die Creser schließlich einige ihrer Zugochsen am Spieß braten sah.

Auch Dom Bernfried von Falado war mit einigem Tross nach Flogglond gekommen, nicht jedoch der Vater der Braut, Junker Alvaro von Franfeld, welcher wegen seines hohen Alters eine solche Reise nicht auf sich nehmen wollte, zumal, wie er an seine Tochter schrieb, „ich mein Lehen nicht ohne seinen Herrn lassen möchte, in einer Zeit, wo die verwilderte Mark bis nahe an die Grenzen des heimischen Caldaia reicht“.

Prominentester der Abwesenden aus den Reihen der Ragather Nobleza war jedoch gewiss Graf Brandil, der sich als Lehnherr der Braut mit großem Bedauern wegen unaufschiebbarer anderweitiger Verpflichtungen entschuldigend ließ, jedoch zugleich

seiner Hoffnung Ausdruck verlieh, die Anwesenheit seiner liebreizenden Gattin, Domña Rohalija v. Streitzig, möge die Brautleute für sein Fernbleiben entschädigen.



Neben den vor allem erwarteten Waldwachter und Ragather Magnaten waren auch zahlreiche Gäste aus dem Yaquirtal und aus der Südpforte zugegen, so zuvörderst Domña Wiltrud Greifax, die Gemahlin des mächtigen Soberans derer von Culming, welcher sich ebenfalls wegen unaufschiebbarer Pflichten hatte entschuldigen lassen, die ihn in der Capitale festhielten. Dom Alphonzo Leondán von Valkendäl dagegen war nebst seiner Gemahlin Domña Angburga persönlich angereist, ebenso wie Dom Nazir di Rueda mit seiner Gattin.

Ein wenig überraschte es manchen Besucher zunächst, dass Dom Gualdo di Dalias dagegen nicht in Begleitung seiner Gattin, sondern gemeinsam mit seiner Cousine Caneya von Gurnaban nach Flogglond gekommen war, hatte Dom Sumudan doch just anlässlich der Traviabundsfeier zwischen Dom Gualdo und Domña Yandriga von Ur-

bet-Marvinko, die am 30. Ingerimm des Vorjahres in Ratzingen begangen wurde (s. YB 28), also – wie es in allen zwölfgöttlichen Landen gute Sitte ist – vor Jahr und Tag das Verlöbnis seines Sohnes mit Domña Radia von Franfeld bekannt gegeben.

Dabei hatte manch einer, der seinerzeit in Ratzingen nicht selbst zugegen gewesen war, die Nachricht von der Verlobung der Ragathsqueller Vögtin mit dem jüngsten Spross der Famiglia Viryamun wohl zuerst für einen derben Scherz genommen, ist die Domña doch reichlich zwanzig Götterläufe älter als ihr jetziger Gemahl.

Als auch noch bekannt wurde, dass die Ehe nach dem Ritus der schönen Göttin geschlossen werden sollte, wollten die Spötter am Puniner Hof und anderswo zunächst gar nicht mehr aufhören, sich die Mäuler zu zerreißen. Besonders boshafte Zungen verbreiteten gar das Gerücht, der alte Dom Sumudan sei bankrott und müsse nun seinen Sohn mit der dukatenschweren Vögtin verheiraten, um die Finanzen der Famiglia zu sanieren. Als eine gute Partie gilt die Franfelderin sicherlich nicht





ohne Grund, schuldet ihr doch allein die Ragather Bürgerschaft die nicht unbeträchtliche Summe von 50.000 Dukaten, deren Rückzahlung in diesem Götterlaufe fällig wird.



Aber Dom Sumudan wusste dergleichen Gerede vermittle einiger Fehde drohungen an besonders dreiste Spötter schnell zu beenden, und auch die letzten Spottmäuler mussten verstummen, als nun zu Flogglond Ihre Gnaden Rahjahold Küferhelf, Gastgeberin der Freude des Ragather Rahjatempels, welche auf Ersuchen der Braut eigens angereist war, die Zeremonie zu vollziehen, mit sanfter und doch durchdringender Stimme die Brautleute und die versammelten Gäste an die Gebote der Schönen Göttin gemahnte. Freude, Gleichmut, Ekstase, Harmonie und Leidenschaft sollten beide fürderhin auf ihrem gemeinsamen Weg miteinander finden. Und groß unter allen Anwesenden war fürwahr die Freude, als Dom Amaro seiner Braut, welche dem Anlass entsprechend in ein prächtiges Kleid aus

rotem Brokat gewandet war, den

glitzernden Pokal mit köstlichen Tharf reichte und sie ihm die Geste erwiderte.



Ganze drei Tage dauerten die Feierlichkeiten. Am Abend der Vermählung folgte ein rauschendes Fest, wo der Baron von Cres nicht nur bei der Kapellmeisterin für erhebliche Irritationen sorgte, als er darauf bestand, sich der Hofkapelle anzuschließen, um gemeinsam mit dieser zur Freude des Paares zu musizieren. Dazu hatte er eigens Noten aus einem Büchlein kopieren lassen, welches einige Madaläufe zuvor in einer ansonsten unbenutzten Kammer der Creser Residenz aufgefunden worden war: „*Liedlein für das PRAiosgefällige Brautpaar, genehmigt und zur Belustigung freigegeben anno 4 Noralec*“. Dass der Baron von Cres zudem darauf bestand, den Brautanzug auf einem aranischen Krummhorn zu begleiten, welches er erst auf der Reise zur Hochzeit einem tulamidischen Spielmann abgekauft und sich die Beherrschung des Instruments in den folgenden Tagen mit seinem „natürlichen elfischen Talent für dergestalt Musenkünste“ höchstselbst beigebracht

hatte, trug ebenfalls nicht zur Beruhigung Domña Delilahs und der übrigen Gäste bei. Die Situation rettete schließlich Ihre Gnaden Mireia v. Culming in einem wahrhaftig RAHja gefälligen Opfergang, als sie Dom Danilo dazu nötigte, den Rest des Abends mit ihr zu tanzen. Dom Savertin von Culming seinerseits glänzte unerwartet bei einer temperamentvollen Volta mit Domriatella Caneya von Gurnaban. Das größte RAHja gefällige Heldenstück gelang dem Ondit zufolge indes Dom Rondriego de Braast, welcher an diesem wie an jedem der folgenden Abende jeweils eine andere Brautjungfer verführte, und der dazwischen angeblich noch Zeit fand, mehrere Flogglonder Mägde in von diesen zuvor nicht erlebter Weise zu beglücken.



Der nachfolgende Tag stand ganz im Zeichen der RONdra gefälligen Djosta, an welcher sich, zum sichtlichen Urmute des Bräutigamvaters, nur wenige der jüngeren Gäste beteiligten. Auch die Braut, welche aus der Ratzinger Traviabunds djosta des Vorjahres bekanntlich als Siegerin hervorgegan-

gen war, ereiferte sich bei dieser Gelegenheit darüber, dass „manch ein Domriito nur noch den Gebrauch liebheldischer Laffenwaffen zu erlernen trachte“. Zugleich versicherte sie Dom Sumudan augenzwinkernd, sie werde persönlich dafür Sorge tragen, dass sein Sohn, der sich im Übrigen prächtig auf das Gesteck verstehe, auch wenn er noch manchen Kriff zu lernen habe, den Gebrauch seiner Lanze nicht vernachlässige. Ob dieser Bemerkung hob sich die Stimmung Dom Sumudans sichtlich, wie auch das gleichzeitige Erröten der Bräutigams zur allgemeinen Heiterkeit auf der Tribüne beitrug. Am Ende des Nachmittages schließlich ging Cabalero Gerding von Derp als Sieger aus der Djosta hervor und bekam von Domña Radia den Siegespreis überreicht, einen Almada-nersäbel mit einer Klinge aus bestem Tuzakstahl und almadinverziertem Griff.



Im Anschluss an die Djosta wurde auch an diesem Tag bis in den frühen Morgen gezecht. Den festlichen Höhepunkt der Feierlichkeit-





ten bot jedoch der große Ball am folgenden Abend. Am Vormittag des dritten Tages wurden jedoch zunächst die Geschenke, welche die Gäste dem Brautpaar dargebracht hatten, von diesem öffentlich begutachtet, wobei besonders das Gemälde eines Meisters der methumischen Schule, welches von Dom Gualdo di Dalias überreicht worden war, die wohlwollenden Blicke der Hochzeitsgesellschaft auf sich zog. In allegorischer Weise waren darauf die zwölf Generaltugenden der zwölfgöttlichen Menschheit verherrlicht, wobei die Gestalt, welche die PRAIOS gefällige Tugend der Gerechtigkeit darstellte, größte Ähnlichkeit mit der verstorbenen Fürstin Kusmina von Kuslik aufwies. Sehr weit gingen die Meinungen der Gäste dagegen auseinander, als die Diener das Geschenk des Hauses Culming präsentierten, einen großen Kelch aus Belhankaner Glas, verziert mit bunten Weintrauben und Pferden, sowie einem Deckel, der von einer gläsernen Rahjafigur gekrönt war und eine kleine Phiolen mit kostbarster Dröler Rosenessenz enthielt.

Manch einer der Anwesenden

vermeinte zwar, ein ähnliches Kunstwerk bereits früher einmal gesehen zu haben, doch konnte sich niemand recht erinnern, bei welcher Gelegenheit dies der Fall gewesen sein mochte.

Am Nachmittag folgte sodann die Uraufführung eines Theaterstückes, welches von Calderón Schüttelreimer im Auftrage der Braut speziell zu diesem Anlass geschrieben worden war und das den Titel „Der Kaufmann von Punin“ trug. Zwar stieß die Komödie, welche geistlosen Hofn auf den ‚Hohen Rat‘ der Capitale und dessen Ratsmeister häuft, beim Flogglonder Publikum auf große Resonanz, ob sich ein solcher Erfolg dieses insgesamt doch eher mediokren Stückes allerdings auch auf der Puniner Yaquirbühne wiederholen möchte, scheint zumindest fraglich. Omer Shadif jedenfalls ließ inzwischen präventiv verlauten, er stehe nicht für die Besetzung der Rolle des Kaufmanns zur Verfügung.

Laurenzo Furlani



Als der Tag sich dem Ende neigte, waren die Vorbereitungen für den großen Ball abgeschlossen, die Knechte und Mägde waren den ganzen Tag beschäftigt gewesen, die erlesensten Weine und Brände in die herrschaftliche Küche zu verbringen. Seit Tagen schon hatten die Bauern ihren Beitrag zu dem Hochzeitsgelage angeliefert: Ferkel, Schafe, Rinder, Enten, Gänse und Eier. Die Flogglonder Jäger hatten soviel Rot- und Schwarzwild erlegt, dass vermutet wurde, die Flogglonder Wälder wären leergejagt. Selbst ein Planwagen aus der Abtei hatte seine edelsten Tropfen geliefert, und dies, obwohl die Beziehungen mit dem alten Flogglonder seit Jahren mehr als gespannt waren. Es ging das Gerücht um, dass Dom Sumudan ob dieser Geste so gerührt gewesen sei, dass er einen Boten zur Abtei hatte schicken lassen, um eine Einladung zum heutigen Feste zu überreichen. Kurz bevor der Abschlussball begann, begab sich die gesamte Flogglonder Famiglia zu den Treppen des Burghofes, um dort mit ihren Gästen das gemeine Volk zu empfangen. Gut geplant und straff organisiert (niemand erwartete bei Dom Sumudan etwas anderes) betreten ausgesuchte Vertreter des Volkes den Burghof: zwei schwarz gelockte Mädchen bekränzten Domña Radias Haupt mit einem Kranz aus frischen Praiosblumen. Manch Gast musste sich fest auf die Lippen beißen, um ob dieses ungewöhnlichen Anblicks nicht in schallendes Gelächter auszubrechen. Die versammelten Dorfschulzen machten ihre Aufwartung, gefolgt von den baronlichen Jägern, den Flogglonder Speisern und dem Hauptmann der Scuola. Als schließlich die „Parade“ beendet war, traten Dom Amaro und seine Gattin Domña Radia vor. Die Braut war ungewöhnlich zurückhaltend, als ihr Gatte sich für die erwiesene Ehrerbietung bedankte. Als Dom Amaro mit seiner Rede geendet hatte, ergriff Dom Sumudan das Wort:

„Um unsere Untertanen an unserem Glück teilhaben zu lassen, verbreitet die Kunde, dass die Speicher in unseren Dörfern geöffnet sind und sich ein jeder seinen Teil vom Festmahle holen kann.“

Ein Raunen ging durch die anwesenden Leibeigenen. So kannte man den Flogglonder nicht!

„Des Weiteren setzten wir die Steuer- und Abgabepflicht für zwölf Tage aus, alles was in dieser Zeit auf dem Felde wachse oder im Stalle geboren werde, soll das eure sein! Und nun dürft ihr in eure Dörfer zurückkehren und meine Worte verbreiten.“ Der Soberan wandte sich zu seinen Gästen: „Nun seht Ihr, wie in der Waldwacht gefeiert wird, aber nun lasst uns im Saale unter uns noch mal die Pokale auf das Brautpaar erheben und dies gebührend feiern.“

Sprachs und betrat gefolgt von der Nobleza den Ballsaal der Burg, die versammelten Dorfschulzen standen noch leicht irritiert





auf dem Burghof, bis sie von den Burgwachen unsanft hinaus geleitet wurden.

Der Ballsaal war geschmückt mit Blumen aus aller Herren Länder, an den Wänden standen Tische, zum Durchbiegen gedeckt mit Fleisch, Fisch, Wild und Geflügel in allerlei Variationen. Dutzende von Knechten und Mägden standen bereit, um die Gesellschaft mit Wein und diversen Bränden zu versorgen. Die Hofkapelle spielte die neuesten Melodien aus Punin.

Nach einiger Zeit begann im Saal ein reges Treiben, einige Paare tanzten zu den Klängen der Hofkapelle, das Brautpaar verzichtete auf den Eröffnungstanz, die Freunde des Bräutigams bedienten sich an den Weinvorräten des Barons und der Rest der Gesellschaft nutzte die Gelegenheit, alte Kontakte zu pflegen und neue zu knüpfen.

„Nun Sumudan, dein Jüngster hat es gut getroffen, oder?“ Ein wissendes Grinsen huschte über Dom Alriks Gesicht.

„Ja ich gebe zu, es ist keine Liebesheirat, aber Radia hofft wohl noch auf einen Erben. Welches Blut wäre besser geeignet als das aus der Waldwacht? Außerdem stärken wir unsere Allianz und sie ihr Ansehen.“

„Und Amaro?“

„Wer will den Knaben denn schon fragen? Was will er verlangen? Nach seinen ganzen Eskapaden! Arvid stand aufrecht für seine Verfehlungen. Fermiz fiel für seine Heimat. So erwarte ich von Amaro wenigstens Gehorsam, zu lange konnte er die Leichtigkeit am Hofe Danilos genießen.“

„Domña Radia, verzeiht, aber ich muss meine Compadres zur Ordnung rufen, bevor sie meines Vaters beste Tropfen vergeuden.“

„Amaro, du bist entschuldigt.“ Radia beugte sich zu Amaros Ohr und flüsterte ihm „Aber benimm dich!“ ins Ohr.

Amaro lächelte leicht verlegen und eilte zu seinen (unstandesgemäßen) Freunden, welche Sumudan nur widerwillig eingelassen hatte.

„Amaro, schnell, trink mit uns!“ Überschwänglich begrüßten Boronian und Adriano ihren blaublütigen Gönner. „Hier, nimm! Der Weinschenk meinte, dies sei der teuerste Wein im Keller deines Vaters.“

Amaro lachte lauthals als er den ihm gereichten Pokal geleert hatte. „Der teuerste Wein? So! Ha, mein alter Herr hat die Weinschenke wohl instruiert, was sie wem ausschenken sollen. Dieser Wein ist der Wein für das Gesinde an Festtagen!“

Adriano und Boronian blickten überrascht, um dann lauthals in Amaros Gelächter einzufallen. Die drei Freunde stecken verschwörerisch die Köpfe zusammen.

„Dort, hinter dem Vorhang ist unser

Geschenk für dich. Schau es dir aber ohne deine alte Gattin an. Es könnte ansonsten pikant werden!“ Bei dem letzten Satz grinnten Amaros Freunde vieldeutig. Amaro sah zu seiner Gattin, welche sich mit Sumudan unterhielt, um dann in Richtung Vorhang zu verschwinden.

Dom Danilo lauschte den Klängen des Orchesters, so mancher Ton lösten das Missfallen des Elfen aus. Doch wollte er die Kapellmeisterin nicht schon wieder ob ihrer in seinen Augen Unfähigkeit tadeln. So wandelte der Creser im Festsaal umher und plauschte hie und da ein paar belanglose Sätze. Mit seinen scharfen Augen suchte er im Saale sein Patenkind, doch trotz aller Sinnenschärfe war es den Elfen nicht vergönnt, Amaro zu finden.

Amaro blickte verblüfft auf sein „Geschenk“, nachdem der Vorhang sich hinter ihm geschlossen hatte. Schlank, leicht gebräunte Haut, große braune Augen die in einem ebenmäßigen, hübschen Gesicht sitzen. Die wilden schwarzen Locken waren zu einem Pferdeschwanz gebunden. „Ich bin die Eure, mein Herr!“ Die Stimme der jungen Frau klang schüchtern und verlegen, so ganz anders als Amaros bisherige Geschenke, die er seinen Freunden und umgekehrt machte.

„Psst, ruhig, meine geheimnisvolle Schönheit“, flüsterte er, bevor er sich zu dem Mädchen beugte, um sie zu küssen.

„Euer Wohlgeboren.“ Der Innocenserabgesandte deutete eine Verbeugung zu dem Cousin des Bräutigams, Dom Rondrigo de Braast, an. „Wisst Ihr, wo der edle Dom Amaro sich befindet?“

Dom Rondrigo, der gerade mit dem Trauzeugen die Weinvorräte durchkostete und darüber debattierte, ob ihr Compadre nun Glück oder Pech mit seiner Braut hatte, blickte verwundert auf. Ausgerechnet einen Innocenser hätte er hier in diesem illustren Kreise nicht vermutet. „Ich muss euch enttäuschen, Meister, ich selbst wollte dem Glückspilz noch meine besten Wünsche überbringen, doch seit geraumer Zeit habe ich ihn nicht mehr gesehen.“

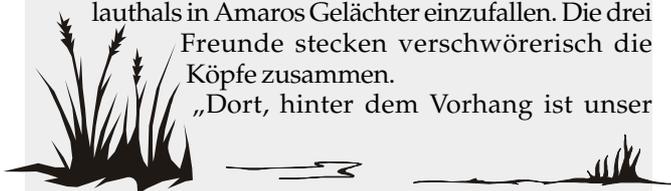
„Nun ja, selbst die Augen eines Adlers vermögen nicht Amarettino zu erspähen, also zürnt Euch nicht.“

Wie aus dem Nichts hatte sich der elfische Baron aus Cres zu den drei hinzugesellt.

„Dom Danilo, schön, Euch wieder zu sehen.“ Im Gesicht des jungen Braasters spiegelte sich aufrichtige Wiedersehensfreude, während Dom León nur ein unverbindliches Lächeln zeigte.

„Ich muss doch meinem Patenkinde zur Seite stehen, will er dieses störrische Pferdchen bezwingen.“

Danilo nickte zu Domña Radia, welche bei Sumudan und Alrik de Braast stand. „Wie könnte ich Ama-





rettino mehr helfen als mit diesem trefflichen Büchlein, welches ich in jungen Jahren als Leitfaden für den jungen Edelmann schrieb.“ Der Creser zog ein Buch mit dem Titel *Von Pferden und Rössern, von Weibern und Damen. Vom Umgang mit Gerte und Leier* hervor. „Ich gebe ja zu, Rondrigo, ein frühes Werk aus meiner Feder.“ Der Braaster und der Elf grinnten sich verschwörerisch an, Dom León schmunzelte und der Innocenser bekam einen roten Kopf, als er etwas in dem Büchlein blätterte. „Ach was meint Ihr als Mann, der sich dem Ora et Labora verschrieben hat, zu dem handwerklichen Geschick bei den Illustrationen in dem Leitfaden? Ordentlich gemacht?“

„Ich – ich muss Dom Amaro finden.“ Vor lauter nach Luft Schnappen brachte der Innocenserabgesandte seinen Satz nur stoßweise heraus, als er dem Vivar das Büchlein in die Hand drückte und davon stürzte. Die drei Magnaten lachten schallend.

„Nun, mein Täubchen, zier dich nicht! Hier findet uns keiner.“ Amaro nestelte an dem Mieder der jungen Frau herum, die sich spielerisch immer wieder aus seiner leidenschaftlichen Umarmung löste.

„Mein Herr, Eure Braut, die Gäste, das Fest. Das ist nicht Recht!“ Durch die schwere Holztür drang die Hofkapelle dumpf.

„Papperlapapp, so ein hübschen Fohlen wie du, geschaffen um den ganzen Tag Rahja zu huldigen!“ Amaro umarmte sie etwas fester und der Verführer bemerkte, wie ihr Widerstand langsam schwand.

„Domña Radia, lasst mich Euch die allerbesten Wünsche von meiner Abtei aus Brandelonde überbringen. Doch wo ist Euer Gemahl, damit ich Euch beiden den Segen Traviass spenden kann?“ Geduldig wartete der Innocenser auf eine Antwort Domña Radias.

„Mein Sohn ward seit einiger Zeit nicht mehr gesehen. Vielleicht sucht er etwas Ruhe um sein Glück, unser aller Glück vollends zu begreifen und dankt den Zwölfen dafür!“ mischte sich Sumudan in das Gespräch, während Radia eine ihrer Leibwachen dezent zu sich winkte und ihr heimlich etwas zuflüsterte.

„Sumudan, wo hast du mein Patenkind versteckt, müssen wir wieder einmal den Kerker absuchen?“

Die umstehenden Bediensteten hielten erschreckt den Atem an. „Dom Danilo!“ Ohne sich umzudrehen, sprach der Flogglonder den Elfen aus Cres an. „Nur Ihr habt solch einen Witz, um solche Reden mir gegenüber zu halten!“

Langsam glitten die zwei halbnackten Leiber eng umschlungen auf das Bärenfell.

„Nun, mein Herr, was habt Ihr in Cres außer der Kriegskunst noch gelernt?“

„Nun, noch eine andere Form der Kriegskunst...“ flüsterte Amaro seinem Täub-

chen ins Ohr und küsste sie so leidenschaftlich, dass beide nicht bemerkten, wie die schwere Eichentüre einen Spalt geöffnet wurde, um sich just einen Augenblick später wieder zu schließen.

„Rondrigo, León, habt ihr Amaro gesehen?“

„Nein, Onkel.“ Bedauernd schüttelte Dom Rondrigo den Kopf.

„Bedaure“, zuckte auch der Vivar mit den Schultern.

„Meint ihr, seine Saufkumpane dort drüben“ – Dom Sumudan deutete auf Adriano und Boronian – „wissen, wo er sich versteckt?“

Die beiden jungen Adligen zuckten erneut mit den Achseln. Fast unmerklich trat Radias Leibwache von hinten an die Braut und diesmal flüsterte er seiner Herrin etwas ins Ohr. Einen kurzen Augenblick huschte so etwas wie Zorn über ihr Gesicht, von den umstehenden Herren bemerkte dies jedoch nur der Baron aus Cres.

„Meine Herren, Ihr entschuldigt mich einen Augenblick,“ entschuldigte sich Radia und ging mit ihrer Leibwache von dannen, gefolgt von Dom Danilo auf leisen Sohlen.

Die verschwitzten Leiber glänzten im Licht, als die Tür aufgestoßen wurde und Radia vor dem Bärenfell stand. Das Mädchen schreckte auf, raffte ihre Kleider zusammen und wollte entfliehen, doch der kraftvolle Griff des Leibwächters machte dies unmöglich.

Radia stand ruhig, den Körper gestrafft, vor dem nunmehr nackten Amaro. Keine Regung war ihrem Gesicht zu entnehmen, nur ihre Nasenflügel zitterten, als Amaro sie fragend anblickte.

„Kein Wort“, zischte sie, „mach dich wieder vorzeigbar und geleite mich zu unsren Gästen! Pronto!“ Ihre Stimme schloss eine weitere Diskussion aus. „Die Metzge“, blickte sie verächtlich zu Amaros Gespielin, „bring sie zu deiner Unterkunft und Sorge dafür, dass sie sich nicht davonestiehlt!“ Die Leibwache nickte und brachte das Mädchen diskret nach draußen.

Radia zuckte zusammen, als sie aus heiterem Himmel von hinten berührt wurde. Als sie sich umdrehte, stand Danilo vor ihr und flüsterte ihr in typischen elfischen Singsang zu. „Sei nicht zu hart zu ihm.“ Radias Gemüt beruhigte sich langsam, ihre Wut schwand dahin. Mit einem Ruck schüttelte sie sich. „Caerdonnati – lasst das!“ Der Zorn blitzte mit einem Mal wieder aus Radias Augen. „Amaro, los komm!“

Amaro, der sich mittlerweile wieder bekleidet hatte, folgte seiner Braut, um die guten Wünsche seiner Gäste entgegenzunehmen.

Noch lange würde die Nobleza davon sprechen, dass Radia selten so charmant und glücklich aussah wie auf diesem Feste. Einzig Dom Danilo stand nachdenklich da und seufzte:

„Amarettino, Amarettino! Jetzt musst du erwachsen werden.“





Waldwacht, Rahja 1028 BF

Wolfsplage im Tosch Mur geht weiter



FLOGGLOND. Trotz der umfassenden Maßnahmen, welche die Magnaten Tosch Murs gegen die heuer unglaublich aggressiven Wölfe des Eisenwaldes unternommen haben (s. YB 29), ist die Serie von Todesfällen in der abgelegenen Region des Königreiches nicht abgerissen.

So wurden aus den Baronien Braast, Flogglond und Bangour sowie aus der Kaiserpfalz Geierschrei Opfer der Wölfe gemeldet. Dabei handelte es sich, wie die Nachrichten des Hauses Yaquirblick eruieren konnten, ausnahmslos um Einzelpersonen: den ganzen Frühling über wurden Hütemädchen, Köhler, Einsiedlerinnen, Wanderer und andere Rustikale mit von Wolfsbissen und -krallen zerfetzten Körpern aufgefunden. Ganze anderthalb Dutzend Tote zählte man bereits. Im Peraine- und Ingerimmond schien sich die Lage etwas zu beruhigen, doch nur drei Tage vor der großen Hochzeit auf Burg Viryamun (s. S. 15) fand man unweit des Burgfelsens erneut einen getöteten Rustikal auf.

Das Beunruhigende an den Überfällen ist, dass die Wolfsbestien eine beinahe dämonische Intelligenz an den Tag zu legen scheinen. Dadurch, dass sie an den verschiedensten Or-

ten auftauchen, immer nur einsam Wandernde anfallen und danach sofort wieder spurlos verschwinden, stehen die Magnaten dem unseligen Treiben recht hilflos gegenüber, denn sie kämpfen gegen Gespenster.

Das ist genau, was die Tosch Murer, ein starrsinniges und abergläubisches Völkchen, mittlerweile glauben. „Geisterwölfe sind's, das schwör ich Euch bei Ingerimms Hammer!“, versicherte uns der Schmied Zurbaran Velazquez aus Bangour. „Sie wandeln als Verfluchte auf Deren, weil sie keine Ruh' finden, und deswegen können sie die hohen Doms auch nicht erwischen.“

Die Nachrichten aus dem Hause Yaquirblick zögern, sich dieser Ansicht anzuschließen. Denn wenn die Wölfe Geister sind, warum hinterlassen sie dann solch reale Spuren?

Dom Kornulf Sohn des Kaborash, der Baron von Bangour, hat für jeden toten Wolf, den man ihm bringe, eine Summe von 8 Silbertalern versprochen, während uns Pfalzgraf Ragnus von Bonladur bei einem Besuch verriet, dass er in Erwägung ziehe, den Kaiser um Hilfe zu ersuchen. Von Baron Sumudan Viryamun von Flogglond ließ sich keine Stellungnahme erzielen.

Zafira Almanzor

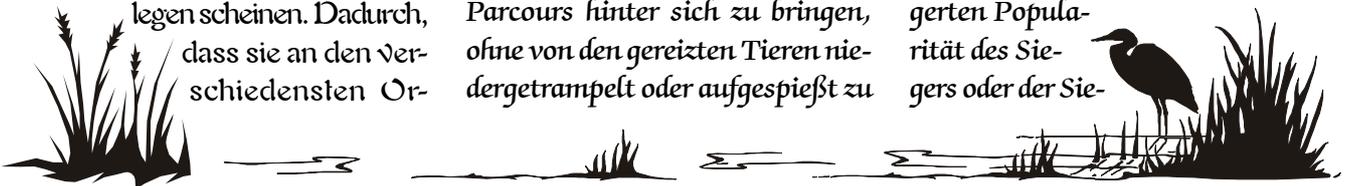
Grafschaft Ragath, Tsa 1028 BF

Erneut Todesopfer bei Bosquirtaler Fiesta



DUIROD: Wie in jedem Götterlauf wurden auch am 30. Tsa zur traditionellen Fiesta de San Bordana in etlichen Ortschaften des Bosquirtals die Stiere der umliegenden Güter durch die Straßen getrieben. Diese althergebrachten Encierros, bei welchen die jungen Maiden und Burschen des Dorfes versuchen müssen, schneller als die Stiere den abgesperrten Parcours hinter sich zu bringen, ohne von den gereizten Tieren niedergetrampelt oder aufgespießt zu

werden, gehen im Ursprung noch auf jene Zeiten zurück, als die gäländischen Siedler im oberyaquirischen Grenzland ihr Vieh immer wieder vor Goblinüberfällen in Sicherheit bringen mussten, indem sie es in den Schutz der Stadt- und Dorfumwehrungen trieben. Mehr noch als in Ehrenkränzen und anderen offiziellen Preise liegt bei diesen Wettkämpfen der Ansporn der Teilnehmer in der erheblich gestiegenen Popularität des Siegers oder der Sie-





gerin bei den Vertretern des jeweils anderen – und manchmal auch desselben – Geschlechts.

In den letzten Jahren ist es bei den Sprösslingen reicher Puriner Familien deshalb zunehmend Sitte geworden, grüppchenweise zur Fiesta de San Bordana in das ansonsten als hinterwäldlerisch gescholtene Bosquirtal zu reisen, um sich bei den dortigen Encierros vor den Augen ihres angebeteten Doms oder der Domniatella ihres Herzens hervorzutun. Besondere Beliebtheit genoss dieses Treiben in den Jahren

des Duellverbots unter dem kaiserlichen Landfrieden, um Streitigkeiten um die Huld einer oder eines Dritten zu entscheiden.

Auch bei den an sich unblutigen Encierros jedoch kommt es immer wieder zu tragischen Unfällen, insbesondere unter den ungeübten Städtern, von denen sich einige in der Nacht vor dem Wettkampf mit reichlich *Zidra*¹ den vielleicht noch fehlenden Mut anzutrinken versuchen – mit in der Regel fatalen Folgen. In diesem Jahr traf es den jungen Tsajano Tournaboni (16), der,

als er sich bereits in Sichtweite der Ziellinie befand, vom Leitstier aufgespießt und mehrere Schritte durch die Luft gewirbelt wurde, um von den nachfolgenden Tieren dann zu Tode getrampelt zu werden. Ein ebenfalls aus Purin angereicherter Medicus sowie ein ortsansässiger Therbunit konnten nichts mehr für den jungen Domnioto tun.

Eslam Frostwein

¹⁾ *Zidra*: Vor allem in der Grafschaft Ragatien und im Amhallassih verbreiteter Apfelmist.

Warnung. Der untenstehende Bericht wurde den *Nachrichten aus dem Hause Yaquirblick* von einem Gefolgsmann der so genannten „Kaiserin“ zugespielt. Die *Nachrichten aus dem Hause Yaquirblick* sehen sich nicht verantwortlich für die anti-patriotischen Contentionalien des Berichtes und verwehren sich gegen die an Hochverrat grenzenden Worte des ehemaligen Barons Konnar vom Berg. Stattdessen beklagen sie den augenscheinlichen Niedergang der vor langer Zeit einmal großen Familie vom Berg und bitten die geneigte Leserschaft, sich untenstehenden Bericht mit äußerster Vorsicht zu Gemüte zu führen.

Waldwacht, Praios 1029 BF

„Der Kaiserin Basall“

Konnar vom Berg zum Berg und seine Familie verlassen Jennbacher Erblände!

Während der Drei-Kaiser-Schlacht (15. Phex 1028 BF) Schwer gezeichnet von den Entbehrungen und Schlachten der letzten Götternamen, doch noch immer aufrecht stehend, erblickte der Jennbacher Baron Konnar vom Berg zum Berg den verhassten Vetter Leomar inmitten seiner Bedeckung. Den Schild zur Seite werfend und das zweite Schwert ziehend hallte der Schlachtruf Dom Konnars über die Silkwiesen:

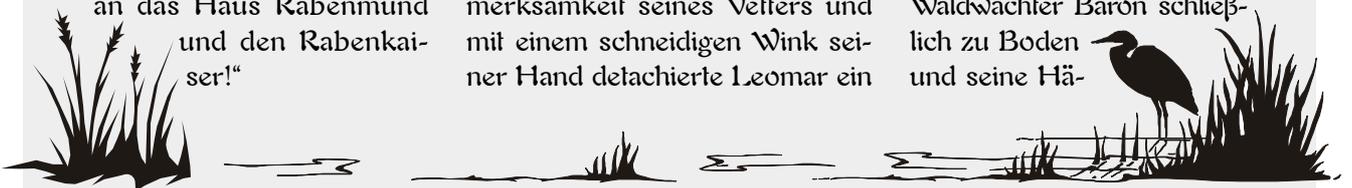
„Kein vom Berg verscherbelt sich an das Haus Rabenmund und den Rabenkaiser!“

Von Wut übermannt, mit der Kraft der Leuin, die so lang schützend ihre Hände über das Geschlecht derer vom Berg gehalten hatte, stürmte der Waldwächter Baron auf seinen abtrünnigen Anverwandten zu. Gewaltige Hiebe füllten Soldaten links und rechts der Bresche, die der Jennbacher in blinder Kampfeswut schlug, näher und näher an den verräterischen Reichserzmarschall heran.

Doch schon recht bald erregte der heranstürmende Konnar die Aufmerksamkeit seines Vetters und mit einem schneidigen Wink seiner Hand detachierte Leomar ein

gutes Dutzend der ihn umstehenden Getreuen, den Jennbacher Baron aufzuhalten.

Heldenmutig warf Dom Konnar sich in die anstürmenden Verteidiger, rang drei von ihnen nieder, doch weh, wir wissen alle, dass eine Meute stets des Hasen Tod bedeutet. So wurde der wütende Ansturm des Jennbachers gleichsam gebremst von den ihn nun umstellenden und auf ihn dreschenden Soldaten Leomars. Bereits aus einigen Wunden blutend ging der Waldwächter Baron schließlich zu Boden und seine Hä-





scher machten sich daran, ihm endgültig den Garaus zu machen...
...bis sie die flüsternde Stimme vernahmen, die trotz des Kampfeslärmes an ihr Ohr drang. Die Stimme sprach von Alpträumen und unsäglichem Gräueln. Sie wisperte von Angst und Furcht, die eiskalt das Herz der Soldaten ergriff. Sie flüsterte von ungeschauten Schrecken und nie gekannten Missetaten. Und die Soldaten rannten. Sie rannten und rannten und schauten nicht auf die wie aus dem Nichts gekommene Gestalt in den blauen Roben, die jene Worte an ihr Ohr hatte dringen lassen. Ein Pferd am Zügel führend ging der Magus auf den am Boden liegenden Jennbacher Baron zu, fühlte nach seinen Lebenszeichen, murmelte einige Worte und hob ihn liegend auf den Sattel des schwarzen Rappen. Für einen winzigen Augenblick schlug Dom Konnar die Augen auf und sah seinen Retter an. „Bruder...“, murmelte er, bevor ihm die Sinne wieder schwanden. „Das Schlachten ist vorbei“, gab Gerion „Farukh“ vom Berg mit ruhiger Stimme zurück und führte das Pferd durch die kämpfende Menge unbehelligt vom Schlachtfeld, immer wieder mit der freien Hand gestikulierend und leise vor sich hin murmelnd.

Am Abschiedstag (15. Praios 1029 BF)

Hoch oben auf dem Roterzpass saß Konnar vom Berg zum Berg auf seinem treuen Ross, die Zügel mit der rechten Hand haltend, den linken Arm noch immer in der Schlinge ob jener verteilten Verwundung, die nicht richtig heilen mochte. Er

blickte hinunter auf

die Baronie Jennbach und auf seine almadanische Heimat. Weit in der Ferne konnte man an diesem schönen Spätsommertag das blaue Band des Väterchens Yaquir schimmern sehen. Eine Träne lief dem ehemaligen Baron über die Wange, doch er achtete ihrer nicht. Vielmehr dachte er mit Stolz daran, wie er die Fassung bewahrt hatte, als er dem Kanzler Almadas mit ruhiger Hand seinen Baronsreif auf den Schreibtisch der Reichskanzlei gelegt und mit gefasster Stimme seinen Abschied genommen hatte.

„Dom Rafik“, hatte er gesprochen, „ich bin Vasall des Reiches Rauls und seines obersten Lehnsherrn. Und dies ist Rohaja von Gareth. Da jene Lande, die meine Baronie umfasst, nun offenkundig einem anderen Herrn als der rechtmäßigen Kaiserin dienen sollen, so kann ich nun auch ein Baron nicht mehr sein. Rohaja zu dienen habe ich einst geschworen, den Lehnseid habe ich auf sie und auf niemand anderen abgelegt. Und so, Dom Rafik, verlassen meine Familie und ich Almada. Der Schaden, den Leomar dem Namen meiner Familie zugefügt hat, ist gewiss immens. Ich werde diesen Eindruck nicht dadurch bekräftigen, indem ich mich nun auch einem anderen Herrn unterstelle außer der rechtmäßigen Kaiserin des Reiches Rauls des Großen. Und wenn das bedeutet Amt und Würden zu verlieren, so bedeutet es das halt. Doch irdische Titel sind vergänglich wie Reichtum und Macht. Meinen Namen aber, den will ich weiterhin mit Stolz tragen dürfen und sei es selbst als einfacher Landmann im Reiche Rohajas.

Eines Tages wird ein Mitglied meiner Familie die Jennbacher Erblande für sich einfordern. Darü-

ber mögen andere Mitglieder meiner Familie befinden, doch mögt ihr den Baronsreif dann an treue Hände weitergeben. Euch und Eurem Kaiser werden stürmische Zeiten bevorstehen, das versichere ich Euch. Doch dies ist nun wahrlich nicht mehr mein Problem. Gehabt Euch wohl...“

Oben auf dem Roterzpass schnalzte Dom Konnar mit der Zunge und sein Ross trabte den Pass hinab. Unten am baronlichen Schloss waren die Wagen beladen und Irinia vom Berg wartete mit den beiden Kindern Dom Konnars bereits in der Kutsche. Neben dieser stand, diesmal in ein helles Reisegewand gekleidet, Gerion vom Berg. Die Zeit des Abschieds war gekommen. Der Abschied von der angestammten Heimat, der Abschied von einem Königreich, das sich unter einem Kaiser wähnte, der in Wirklichkeit keiner war.

Die beiden Brüder umarmten sich schweigend. Doch bevor Dom Konnar die Kutsche bestieg, wandte er sich noch einmal an seinen jüngeren Bruder. „Hast du entschieden, wohin du gehen wirst?“

„Da gab es nicht viel zu entscheiden, Bruder“, gab Farukh zurück. „Meister Atherion hat mich zurück nach Fasar gerufen. Ich nehme an, er wird irgendeinen interessanten Auftrag für mich haben.“ „Wir passen auf uns auf, nicht wahr, Bruder?“

„Wie es stets war.“

Und so fuhren die Wagen und die Kutsche an, während Farukh dem Zug gemächlich hinterher spazierte und ihn schon bald aus den Augen verlor.

Einer ungewissen Zukunft entgegen...





Ein Haus dem All-Einen

Ein Abenteuer für Rastullah gefällige Helden

von Enrico Malz

Liebe Meisterin, lieber Meister, das nachfolgende Abenteuer-Szenario nimmt die Geschehnisse um den Abriss des Puniner Rastullah-Bethauses (s. S. 13) auf und führt diese fort. Dabei wendet es sich ganz bewusst an Helden, die sich nicht der Sache der zwölgöttlichen Puniner widmen, sondern auf Seiten der novadischen Einwohner stehen. Vielleicht haben Sie eine novadische Heldengruppe zur Hand, die schon die Ereignisse um **Rastullahs Rache** aus der Abenteuer-Anthologie **Pfade des Lichts** miterlebte. Vielleicht wollen Sie dieses Szenario auch in eine eigene Kampagne im Geiste des „Al'Abu“ einbinden, oder letztlich allein stehend spielen, um eine weitere Facette Punins und Almadas kennen zu lernen.

Das Abenteuer ist grundsätzlich für alle Erfahrungsstufen geeignet, allzu erfahrene Helden und bekannte Drachentöter werden sich aber vermutlich unterfordert fühlen. Im Mittelpunkt des Szenarios steht weder ein Sieg gegen einen überlegenen Gegner noch das Entdecken uralter Mysterien. Vielmehr gilt es, beherzt zur Tat zu schreiten, wenn Brüder und Schwestern im Glauben Hilfe benötigen. Dabei sollte die Aufgabe durchaus als wichtig genug gelten, um dafür auch das Risiko kleiner Gesetzesbrüche auf sich zu nehmen.

Bedenken Sie übrigens beim Leiten dieses Szenarios und vor allem bei der Darstellung der Novadis in Almada, dass es sich in der Regel hierbei keineswegs um Wüstenkrieger oder besonders strenggläubige Novadis handelt. Ein Jahrhundert des engen Zusammenlebens hat nicht nur Spuren im Stadtbild Punins hinterlassen, sondern auch auf die hier wohnenden Novadis Einfluss genommen. Die Puniner Novadis haben sich größtenteils gut auf das Leben mit den heißblütigen Almadanis eingestellt, und sind diesen schon viel ähnlicher als manch anderem Novadi der Khôm. Auch die 99 Gesetze Rastullahs

werden daher in der Regel großzügig ausgelegt. Für das Leiten dieses Abenteuers und der damit verbundenen Darstellung der almadanischen und novadischen Kultur und Lebensweise empfiehlt sich die Lektüre der Spielhilfen **Das Königreich Almada** und **Raschtuls Atem**, sowie auch der 2006 erscheinenden Spielhilfe **Herz des Reiches**, sobald diese verfügbar ist. Insbesondere die Stadt Punin kann im Folgenden nicht ausreichend behandelt werden. Auch eine Rundreise auf der Internetseite <http://www.yaquirblick.de> könnte nützlich sein, um in die Stimmung Almadas einzutauchen; das dort zu findende Glossar übersetzt typisch almadanische Begriffe in das gewohnte „Hochgarethi“.

Was bisher geschah

Nach der Zeit der *Convivencia* (eine Zeit der Ruhe und des friedlichen Nebeneinanders der verschiedenen Kulturen Almadas) und der damit verbundenen Tolerierung des Rastullah-Glaubens wurden die Glaubenskonflikte im Zuge der *Reconquista* zunehmend spürbar. Als Folge dieser Konflikte wurde das Puniner Bethaus des Rastullah geschlossen, und trotz zeitweiliger Ruhe nach dem Frieden von Unau am 10. Efferd 1028 BF abgerissen.

Mit diesem Frieden war auch die baldige Hochzeit einer Tochter des Kalifen, Prinzessin *Tulameth saba Sherinya*, mit Seiner Königlichen Majestät Selindian Hal bekannt gegeben worden. Nachdem dieser Ehebund von Seiten des zukünftigen Kaisers offiziell „vertagt“ wurde, residiert die junge Prinzessin (geb. 1015 BF) nunmehr auf Schloss Yaquirfest unweit von Punin. Dorthin abgeschoben und somit ihrer Aufgabe als Repräsentantin des Kalifen in Almada indirekt enthoben, wendet sich die Prinzessin neuen Aufgaben zu. Angesichts der Repres-





salien, welche die novadischen Einwohner Punins derzeit erleiden müssen, entschließt sie sich, ihnen beizustehen.

Überblick

Das Szenario nimmt einen klassischen Verlauf. Nachdem die Helden angeworben worden sind, ihre „Auftraggeberin“, die Novadi-Prinzessin Tulameth saba Sherinya getroffen und sich mit ihr unterhalten haben, sind sie mit genügend Informationen bestückt, um in Punin einzelne Aufgaben zu erledigen und dadurch den Bau eines neuen Rastullah-Bethauses in Punin entscheidend voran zu treiben. Diese Szenen, die meist unabhängig voneinander gespielt werden können, bilden den Hauptteil des Szenarios und enden, sofern die Helden sich nicht allzu ungeschickt anstellen, in der Vollendung eines neuen, wenn auch geheimen Bethauses des Rastullah.

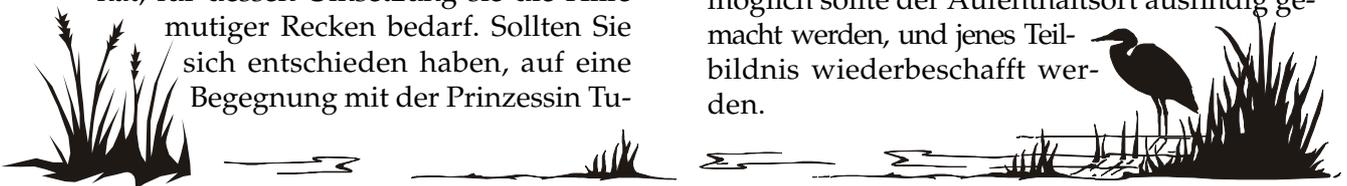
Beginn

Das Anwerben der Helden kann auf verschiedene Art und Weise geschehen, und letztlich kennen Sie Ihre Helden am besten. Für eine persönliche Begegnung mit Prinzessin Tulameth wäre hier eine gute Gelegenheit, aber vielleicht empfinden Sie auch den gesellschaftlichen Status Ihrer Helden nicht als hoch genug. An Neuigkeiten aus dem Kalifat, einem interessanten und geistreichen Gespräch und auch an weiteren Informationen aus der Capitale Almadad ist der Prinzessin aber durchaus gelegen. Da es für sie kaum geziemend wäre, in den Tabernakeln der Stadt zu verkehren, wird die erste Kontaktaufnahme über einen Mittelsmann erfolgen. Dieser könnte die Helden im Teehaus *Sharisad* oder einer anderen novadisch geprägten Lokalität Punins aufsuchen. Neben einer Einladung zu einem Treffen mit der zukünftigen Gemahlin König Selindian Hals, kann der Mittelsmann noch erwähnen, dass die Prinzessin ein wahrhaft Rastullah gefälliges Anliegen hat, für dessen Umsetzung sie die Hilfe mutiger Recken bedarf. Sollten Sie sich entschieden haben, auf eine Begegnung mit der Prinzessin Tu-

lameth zu verzichten, kann er auch schon weitere Einzelheiten nennen. Diese werden den Helden aber sonst erst von der Prinzessin höchstpersönlich mitgeteilt.

Ein Treffen mit ihr könnte auf Schloss Yaquirfest stattfinden, auf dem sie seit ihrer Verweisung vom Hofe (s. YB 29) residiert und auch über eine eigene Leibwache verfügt. Sie wird in kostbarer novadischer Tracht, reich geschmückt und leicht verschleiert ihre Gäste empfangen. Ihre zierliche Gestalt (sie ist erst 13) fällt besonders auf, während ihre Weiblichkeit noch nicht vollends erblüht ist. Eine Begegnung an abgeschiedenem Orte, dazu noch die Prinzessin in Verkleidung, wäre aber ebenfalls denkbar, wenn Sie die Wichtigkeit der Aufgabe und den Wagemut der Prinzessin betonen wollen. Bei der Erläuterung ihres Vorhabens wird die Prinzessin folgende Dinge erwähnen:

- ❖ Die Novadis der Stadt können schon seit vielen Gottesnamen dem Rastullah-Dienst nicht mehr in angemessener Form nachkommen, und mit dem Abriss des Bethauses ist jede Hoffnung auf eine Wiedereröffnung zunichte gemacht worden.
- ❖ Um dem As'Sali wieder eine Heimstatt in Punin zu geben, ist der heimliche Umbau eines Wohnhauses zu einem Bethaus des Rastullah geplant. Es gilt herauszufinden, welches Haus in Palangana (hier wohnt der Großteil der novadischen Gemeinde) hierfür geeignet ist.
- ❖ Da dieses Vorhaben natürlich unentdeckt bleiben muss, damit der Hohe Rat nicht schon wieder einen Abriss befiehlt, dürfen nicht zu viele Personen eingeweiht werden. Zudem wird bei Bedarf die junge Prinzessin nochmals darauf hinweisen, dass heimlich und geschickt vorgegangen werden soll.
- ❖ Schon bei der Schließung oder erst beim Abriss des Bethauses (der Prinzessin ist dies nicht genau bekannt) wurden wertvolle Gegenstände, vor allem ein vergoldetes Fußpaar, fortgebracht. Dies war das Herzstück des Bethauses und stellt ein Teilbildnis Rastullahs dar. Wenn möglich sollte der Aufenthaltsort ausfindig gemacht werden, und jenes Teilbildnis wiederbeschafft werden.





❖ Die Prinzessin weiß von einem Fasarer Mawdli, der seit kurzem in der Stadt weilt. Diesen für die Aufgabe zu gewinnen, vor allem für die spirituelle Betreuung der Gläubigen und als Ansprechpartner in strittigen Glaubens- und Rechtsfragen, wäre aus ihrer Sicht ein großer Gewinn. Ein Gespräch darüber kann sie auch selbst führen, nur ausfindig muss er zu nächst einmal gemacht werden.

❖ Das Vorhaben ist und bleibt gewagt, und ohne Hilfe schwer zu bewältigen. Vielleicht kommen die Helden von selbst darauf (falls sie sich gut in Punin auskennen), aber auch die Prinzessin kann es erwähnen: Ratsherr *Feron Galandi*, der die höchst einträgliche Hofweberei Galandi betreibt, ist ebenfalls ein Anhänger Rastullahs. Der Patrizier könnte eine große Hilfe sein, vor allem durch seine Verbindungen in der Stadt, aber vielleicht auch durch finanzielle Spenden. Tulameth saba Sherinya stellt zwar auch entsprechende Geldmittel bereit, verfügt aber auch nicht über unbegrenzte Mittel.

Je nachdem, wie ausführlich Sie das Szenario gestalten wollen, können Sie auch weitere Aufgaben mit hinzunehmen oder Teile weglassen, die dann von Anderen erledigt werden. Diese Liste soll vor allem eine Anregung darstellen. Natürlich wird die Prinzessin auch für die Dienste der Helden eine Belohnung ausloben. Zwar mag der Dank der Puniner Novadis und der Dienst zu Ehren Rastullahs manchem schon genug sein, aber die Prinzessin wird es sich nicht nehmen lassen, sich erkenntlich zu zeigen. Je nachdem wie reichlich oder knauserig Sie in Ihrer Runde mit dem schnöden Mammon umgehen, sollten Sie auch die Belohnung bemessen. Neun Marawedis pro Nase wären vielleicht eine geeignete Summe, wobei die notwendigen Kosten für die Fertigstellung des Bethauses natürlich sowieso von ihr getragen werden.

Die einzelnen Aufgaben

Die Helden sind nach dem Treffen mit Tulameth nun im Bilde und können sich an ihre Aufgabe machen. Wie sie dabei vorgehen werden, ist

schwer vorherzusagen. Es ist den Helden überlassen, in welcher Reihenfolge sie die einzelnen Probleme angehen. Das Nachfolgende ist also keinesfalls linear zu verstehen, sondern kann in freier Reihenfolge genutzt, miteinander kombiniert und auch um weitere Ideen ergänzt werden.

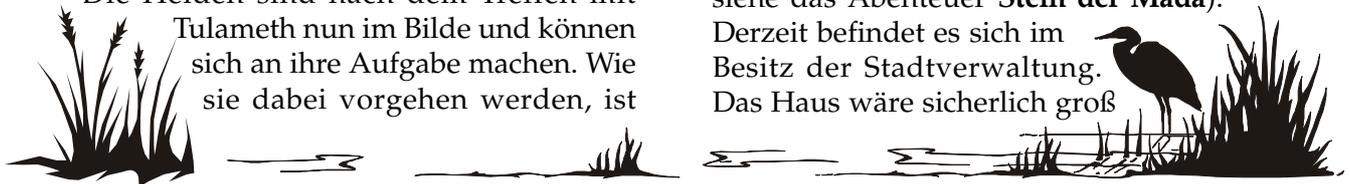
Eine Heimstatt zu finden

Bevor die eigentlichen Arbeiten von Handwerkern beginnen können, muss zunächst klar sein, wo denn das neue Bethaus entstehen soll. Ein geeignetes Haus muss nicht viele Anforderungen erfüllen, aber zumindest ein Fenster in Richtung Keft wäre wünschenswert. Bereits bestehende Wohnhäuser der Novadis wären daher eine gute Idee. Die Helden sollten also Kontakt zu anderen Novadis aufnehmen und Erkundigungen einholen, sei es im schon erwähnten Teehaus Sharisad, auf dem Großen Basar im Osten der Stadt oder auf einem der Märkte in Palangana. Vielleicht haben sie auch schon gute Verbindungen zu einzelnen Puniner Novadis oder wollen gar in der Gesandtschaft des Kalifats nachfragen.

Als Ergebnis der Erkundigungen werden sicherlich mehrere Häuser in Frage kommen, so dass das ein oder andere vertraute Gespräch mit den Bewohnern notwendig werden wird. Zwar wird man sich überaus geehrt fühlen, Ad'Djin eine Heimat in den eigenen Wänden zu geben, doch muss auch erst einmal hierfür genügend Platz vorhanden sein, was bei einer Großfamilie schon schwierig würde. Auch wird nicht jeder bereit sein, das Risiko einer möglichen Entdeckung einzugehen, insbesondere wenn man noch für eine Frau und Kinder zu sorgen hat. Letztlich sollten die Helden ihren Weg zu einem novadischen Gelehrten finden, der zusammen mit einer Hausdienerin in einem recht großen Haus wohnt. Vor einigen Jahren ist er nach Punin gezogen und konnte dieses Haus anmieten, welches nach einem ungeklärten Zwischenfall leer stand (in dem Haus wohnte einst die Sharisad *Azila saba Haniqis*, siehe das Abenteuer **Stein der Mada**).

Derzeit befindet es sich im Besitz der Stadtverwaltung.

Das Haus wäre sicherlich groß





genug, um ein Bethaus zu beherbergen, und der Keller ist gut ausgebaut, so dass hier auch Versteckmöglichkeiten vorhanden wären. Wenn die Helden ihr und der Prinzessin Anliegen nachdrücklich genug vorgetragen haben, ist ein Schritt auf dem Weg zur Vollendung des Bethauses getan.

Sollten die Helden den Mawdli für ihr Vorhaben gewonnen haben, dann wird es im Hause durchaus etwas voller werden. Für diesen Fall kann sich der bisherige Bewohner auch vorstellen, in ein kleineres Haus zu ziehen, da dieses hier auch etwas zu groß für seine Zwecke ist.

Fleißige Hände für Al'Kira

Natürlich können die Helden die notwendigen Umbauten kaum allein vornehmen, so dass einige helfende Hände notwendig werden. Novadische Handwerker gibt es in Punin durchaus, auch wenn diese nicht immer legal ihr Handwerk ausüben können, denn die Zünfte grenzen sich gerne ab und achten darauf, dass kein anderer ihnen das Geschäft verdirbt. Fragen die Helden in Palangana aber die Gottgefälligen, werden sie ohne Zweifel Helfer finden, die „ihrem hoch gelehrten Nachbarn bei der Umgestaltung des eigenen Hauses, auf dass es eine noch prächtigere Zierde Palanganas werde“, behilflich sein werden.

Es werden sich also Maurer finden und Schneider, Zimmersleute und Weber, denn neben einem gekachelten Fußboden werden auch Vorhänge, Teppiche und Mobiliar notwendig sein. Die Stoffe müssen besorgt und geliefert werden, die Kosten können zunächst die Helfer tragen, letztlich wird aber die Prinzessin gerne dafür aufkommen, auch wenn jeder einzelne der Helfer gerne sein Scherflein beitragen wird. All diese Aufgaben können großteils auch ohne die Helden erledigt werden. Dieser Abschnitt kann vor allem dazu dienen, ein Gemeinschaftsgefühl zu erzeugen und den Helden die Dankbarkeit der Novadis zu vermitteln.

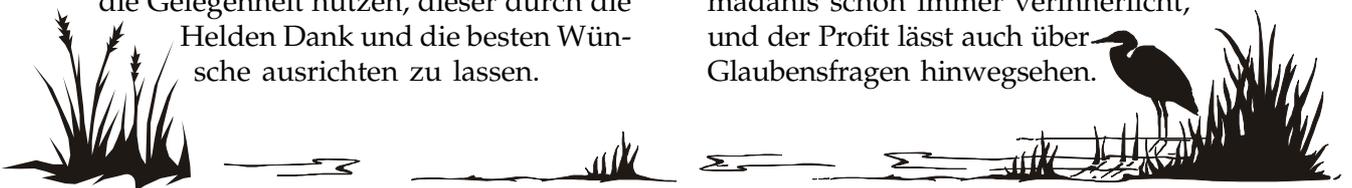
Auch werden die Novadis, sobald sie von der Unterstützung der jungen Prinzessin hören, die Gelegenheit nutzen, dieser durch die Helden Dank und die besten Wünsche ausrichten zu lassen.

Gegenspieler

Die Aktivitäten der Helden und deren Folgen werden kaum jedem verborgen bleiben. Unter anderem haben es sich stets einige jugendliche Heißsporne der Stadt zur Aufgabe gemacht, die Novadis zu beobachten und zu schikanieren. Jene „Reconquistadores“ haben natürlich niemals in Omlad oder auf offenem Felde gegen einen Novadi gekämpft, auch wenn sie davon träumen mögen. Vielmehr sind sie vor allem Maulhelden, die gerne gegen die Novadis wettern, kleine Rangeleien mit verbissenem Ernst beginnen oder auch an novadischen Marktständen durch Diebstahl und Sachbeschädigung auffallen.

Die verstärkte Frequentierung des besagten Hauses bleibt diesen nicht verborgen, so dass sie ihre Augen offen halten, Fragen stellen und auch durchaus handgreiflich werden können, z.B. wenn Handwerker an ihre Arbeit gehen, um das Haus „zu renovieren“ oder auch Händler einige Waren anliefern. Entscheiden Sie selbst, wie hartnäckig Sie diese Raufbolde darstellen wollen, aber sie können durchaus Ihren Helden nicht nur auf die Nerven, sondern auch an die Kleidung gehen, so dass eine Keilerei, nicht zwangsweise in einer Taberna, sondern durchaus auf offener Straße nicht ausgeschlossen ist. Dass dies die Stadtwache auf den Plan rufen könnte, ist ein möglichst zu vermeidender Nebeneffekt. Ernst genommen werden die Jugendlichen zum Glück auch von den Grünröcken weniger, da solche Raufereien schon einmal vorkommen.

Achten Sie bei der Darstellung der Puniner allgemein aber bitte darauf, dass keineswegs alle Einwohner Punins so schlecht von den novadischen Mitmenschen denken. Punin ist eine sehr freigeistige Stadt, in der verschiedenste Menschen neben- und miteinander leben. Zwar wurde das Klima im Zuge der Reconquista rauer, aber solange man sich nicht weiter stört und gute Geschäfte miteinander machen kann, bleibt letztlich der Umgang gemäßigt. Denn den tulamidischen Geschäftssinn hatten die Almadanis schon immer verinnerlicht, und der Profit lässt auch über Glaubensfragen hinwegsehen.





Der rastullahgläubige Patrizier

Da ein wenig Hilfe von einflussreicher Seite bei diesem Projekt nicht schaden kann, sei es bei der Organisation des Umbaus, in finanziellen Belangen oder vor allem beim Bestechen und Ablenken der Stadtwache, können die Helden sich an Ratsherr Feron Galandi wenden, der als rastullahgläubiger Mann bekannt ist. Zwar wandte er sich Al'Mahasoltan dar az-Zur eher aus Trotz denn aus Inbrunst zu – er kehrte nach dem Tod zweier Kinder in der Dritten Dämonenschlacht den Zwölfgöttern enttäuscht den Rücken –, aber seinem Glauben ist er seitdem treu geblieben. Und nicht zuletzt kann er so auch den Ratschluss zunichte machen, der ganz bewusst in seiner Abwesenheit gefällt wurde.

Die Helden können diskret an ihn herantreten, etwa in seiner Schneiderei oder bei einem seiner Besuche im Teehaus Sharisad, wo er gelegentlich den Abend verbringt. Ein Besuch im Palacio Galandi könnte hingegen für Verstimmung sorgen, steht er doch mit seinem Glauben allein in der Familie da und letztlich wäre dies zumindest ohne Verkleidung ein alles andere als ein heimliches Vorgehen, da Novadis auf dem Goldacker nicht gern gesehen sind.

Gehen die Helden vorsichtig genug vor, wird Dom Feron ihnen gerne behilflich sein. Er kann ihnen unter anderem mitteilen, dass die verschwundenen Reliquien in einer städtischen

Lagerhalle nahe der Commandantur aufbewahrt werden, eine Entsorgung oder ein Einschmelzen konnte er verhindern. Zwar wird es nicht un-

gefährlich sein, die gesuchten Gegenstände, vor allem das Teilbildnis Rastullahs zu entwenden, aber er kann dafür sorgen, dass in einer verabredeten Nacht die Wächter bestochen sind. Auch einige Handwerker kann er nennen, die für einen guten Preis sich am heimlichen Umbau beteiligen würden. Und letztlich kann er auch bei eventuellen Angelegenheiten mit der Stadtverwaltung behilflich sein, vielleicht gar die Miete des zukünftigen Bethauses diskret übernehmen.

Die Reliquien Ar'Rashids

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden den Aufbewahrungsort der Rastullah gefälligen Gegenstände in Erfahrung bringen können. Eine gute Informationsquelle ist Feron Galandi, aber sollten Ihre Helden nicht Kontakt zu ihm aufnehmen, könnten sie diese Information auch in der Gesandtschaft des Kalifats oder notfalls von einem anderen höhergestellten Novadi erhalten. Jedenfalls wird es unumgänglich werden, einen kleinen Einbruch zu begehen, denn freiwillig wird die Stadt die entwendeten Gegenstände nicht herausgeben, und danach zu fragen würde auch nur unnötige Aufmerksamkeit erregen.

Nahmen die Helden nicht mit Dom Feron Kontakt auf oder konnten ihn nicht für sich gewinnen, müssten sie wohl selbst die Wachen bestechen, wobei man hierbei auch leicht an die falsche Person geraten kann. Wenn auf Bestechung verzichtet wird, dann muss man entweder – höchst auffällig! – einige Wachen im Kampfe überwinden, oder aber andere Möglichkeiten finden, unentdeckt in das Lagerhaus zu gelangen. Im unbeleuchteten Lagerhaus, für das Dom Feron einen Schlüssel besorgen könnte oder aber zu dem sich die Helden mit Geschick oder Gewalt Zugang verschaffen müssen, lassen sich, nach einigem Suchen und dem leider notwendigen Aufbrechen einiger Kisten, das vergoldete Fußpaar sowie einige kostbare Teppiche finden, in die typische Lobpreisungen Al'Ankhras eingewoben sind. Das Fußpaar samt kleinem Sockel sollten sie unbedingt mitnehmen und natürlich auch mehr, sofern die Möglichkeit dazu besteht.





Falls Sie den Einbruch noch spannender gestalten wollen, kann auch noch eine Patrouille dienstbeflissener Stadtwachen vorbeikommen, und so die Helden ins Schwitzen bringen. Vielleicht kann man sich gut verstecken, vielleicht kommt es aber auch zu einem Kampf. Die Werte der Wachen können Sie selbst festlegen, beachten Sie nur, dass die Gardisten zwar solide ausgebildet, aber keinesfalls professionelle Kämpfer sind. Nach erfolgreichem Diebstahl sollte die Beute nun sicher verwahrt werden, denn je nachdem, wie der Einbruch verlief, wird das Fehlen der Schmuckstücke vielleicht bald bemerkt, was eine hoffentlich erfolglose Suche auslösen könnte.

Ein Mawdli in der Stadt

Dem Hinweis der Prinzessin nachgehend, ein Mawdli würde derzeit in der Stadt weilen, können die Helden nach einigem Umhören zu *Sahil ibn Omar* gelangen, der sich nach erstem Bekunden als Schreiber in der Stadt verdingt. Schon bald wird der Mittdreißiger aber erkennen lassen, dass er das Wort Ar'Raschtuls lehrt und in Fasar seine Ausbildung erhielt. Er wird dem Vorhaben der Prinzessin wohlwollend gegenüber stehen und auch das Gespräch mit den Helden suchen. In dieser Szene bietet sich eine gute Gelegenheit, ein tiefsinniges Gespräch über Rastullah und die Welt zu führen. Sahil wird den Glauben der Helden prüfen und ihnen auch gern noch ein paar Ratschläge mit auf den Weg geben. Er macht dabei einen sehr umgänglichen Eindruck und scheint auch den Kontakt mit Ungläubigen nicht prinzipiell abzulehnen, wie es etwa die Keftler Schule im Gegensatz dazu gerne lehrt. Auf ein Gespräch mit Prinzessin Tulameth freut er sich sehr und steht für die bedeutsame Aufgabe gern zur Verfügung. Bislang konnte er Rastullahs Fingerzeige gen Punin noch nicht richtig deuten, aber nun fügt sich alles zusammen. Er wird jedoch darauf bestehen, dass er in besagtem Hause auch wohnen darf, um das Haus auch betreuen zu können, was ihm eine große Ehre wäre.

Ausklang

Nach dem erfolgreichen Umbau des Hauses wird man ohne Zweifel

Gelegenheit haben, dies alles gebührend zu feiern. Gestalten Sie ruhig noch einen novadischen Abend mit Musik und Tanz, gar einer Sharisad, denn angesichts des positiven Ausgangs der Ereignisse wird man nicht knauserig sein. Prinzessin Tulameth wird sich über einen weiteren Besuch freuen und den Helden ihre wohlverdiente Belohnung überreichen, nebst Dank und den besten Wünschen für die Zukunft.

Der Mühen Lohn

Die Helden haben wesentlich dazu beigetragen, Al'Kha in Punin wieder ein Gotteshaus zu geben, auch wenn es nicht mehr für alle Puniner sichtbar ist. Neben dem Dank der Novadis und der Prinzessin sowie deren Belohnung, haben die Helden natürlich auch an Erfahrung gewonnen. **100 AP** und Spezielle Erfahrungen nach Ihrem Ermessen, je nachdem wie reichlich Sie in Ihrer Runde damit umgehen, scheinen angemessen zu sein.

Dramatis Persona:

Tulameth saba Sherinya

Die junge Prinzessin wurde 1015 BF als Tochter der Zweitfrau des Kalifen geboren, lebte seitdem bei Hofe und durfte ihn nicht verlassen. Erst als sie im Zuge des Friedens von Unau mit dem damaligen Großfürsten Selindian Hal verlobt wurde, durfte sie in die weite Welt hinaus, von der sie bisher nur aus Geschichten hörte. Die Hochzeit wurde jedoch verschoben, so dass die Prinzessin sich nun neuen Aufgaben zuwendet. Sie ist von zierlichem Wuchs und freundlichem Gemüt, vor allen Dingen aber auch noch sehr jung. Mit ihren 13 Jahren (wenn Sie das Abenteuer 1028 BF spielen) wirkt sie noch unerfahren und etwas unsicher, auch wenn sie dies möglichst gut verbergen wird. Sie versucht so gut wie möglich in der Fremde zurecht zu kommen, aber dies wird ihr nicht leicht gemacht. Ihr Glaube ist stark und ebenso ihr Wille, für ihre Brüder und Schwestern hier in Punin und in Almada eine Hilfe zu sein. Sie kann daher als Auftraggeberin für eine Rastullah gefällige Queste fungieren.





Wer Fantholis Laut vernimmt, weiß, daß sich Wichtiges im Weidener Land ereignet hat, und wer die gleichnamige Postille liest, weiß, warum dies so ist. Und wer schon immer wissen wollte, was sich in den Landen der Bärenkrone zwischen Auen und Trallop, Praiossingen und Reichsend 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.

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

Zu beziehen bei:
J. A. Klingsöhr
Nelkenstr. 20
30167 Hannover
uhdenwald@herzogtum-weiden.de

Impressum

Redaktionsanschrift:

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

Abobetreuung im Postversand:
NEUE ADRESSE:

Lars Feddern
August-Bebel-Str. 215
33602 Bielefeld
lars@yaquirblick.de

Redaktion dieser Ausgabe:
Kilian Platzer

Satz & Layout:
Lars Feddern

Autoren:

Die Kaiserkrönung: Niklas Reinke

Streit um die Raulskrone: Lars Feddern

Was ist los am Gugellamünd?: Kilian Platzer

Tot geglaubter Mundschenk auf almadine Bühne zurückgekehrt: Enrico Malz

Punin setzt Dispuestos in Marsch: Enrico Malz

Neuer Gardecapitán bestallt: Enrico Malz

Götzenbaus der Heiden niedergedrissen: Enrico Malz

Der Jüngling und das Biest: Dirk Brandherm und Michael Scheidmeir

Wolfsplage im Tosch Mur geht weiter: Kilian Platzer

Erneut Todesopfer bei Bosquirtaler Fiesta: Dirk Brandherm

„Der Kaiserin Vasall“: Johannes Hegel

Abenteurer ‚Ein Haus dem All-Einen‘: Enrico Malz

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 1943 62 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!

