



Falado aus Almada und Baron Corrin zu Draustein aus Albarnia. Die drei Vermummten sind Teile einer „Eingreiftruppe“ des Barons Sumudan zu Flogglond. (Beschreibung zu allen Personen s. Dramatis Personae). Von den Vermummten wird im Verlauf des Kampfes einer getötet, ein weiterer entkommt. Letzteres sollten auch die Helden tun, denn die Stadtwache wird nach wenigen Kampfunden erscheinen. Sollten sie trotzdem am Ort des Geschehens bleiben, so wird der Tsapriester sich als Tsajadan Bauernfeind entpuppen, „Vorsteher“ dieses Tempels (da es keine weiteren Geweihten hier gibt). Er wird für die Helden sprechen, so daß die Wache in der folgenden Zeit zwar nicht gegen die Helden eingestellt sein dürfte, aber zumindest ihre Gesichter bereits kennen wird.

Fragt man den Tsageweihten, was der Überfall bezweckte, so wird er vorgeben, es auch nicht zu wissen. Aber immerhin kann man in Tsajadan einen Kontakt für den restlichen Aufenthalt in der Stadt finden. Informationen über die Stadt sind ebenso zu bekommen wie über einzelne Personen (sofern sie in der Stadt entweder bekannt sind oder zu der kleinen Tsagemeinde gehören).

Der Sklavenmarkt

Omlad ist, wie in der Stadtbeschreibung* zu lesen, der größte Sklavenmarkt nördlich der Khom. So manche arme Seele wurde hier für einige Marawedi verschachert. Und wer weiß, vielleicht findet sich gar ein alter Bekannter der Helden darunter? Oder ist es nur eine arme Seele, der man ansieht, daß sie in Sklaverei nicht mehr lange zu leben hat? Dann wäre es natürlich am einfachsten, ihn zu kaufen. Gestalten Sie die Szene wie einen Viehhandel, denn viel mehr ist ein Sklave erst mal nicht. Lassen Sie die Preise in die Höhe schnellen, so daß die Helden in Bedrängnis kommen. Ist der Bekannte ein Krieger, Magier, ein Handwerksmeister oder einfach nur schön von Gestalt? Kann er singen und tanzen oder lesen, schreiben und rechnen? Dann wird natürlich der Preis höher sein als für einen einfachen Bauern.

Alternativ kann es auch passieren, daß ein Sklave sich befreien konnte und nun versucht zu entkommen. Helfen die Helden ihm? Und wenn ja, wie? Lassen sie die Helden einen Plan entwickeln, den Unglücklichen ungesehen aus der Stadt zu schmuggeln.

Auch hier besteht die Möglichkeit, daß die Helden sich Feinde und Freunde mache. So hat der Handelsherr Suljuk al'Darbosan aus Ukuban (Mitte 50, dürr, schwarze Haare und ein ebensolcher langer Bart, Kaftan und Turban, Waqqif an der Seite) es genau auf den Sklaven abgesehen, den die Helden schließlich kaufen...nur wurde ihm von einem Taschendieb gerade die Geldkatze gestohlen und auf dem Sklavenmarkt zahlt man bar, das gilt sogar für den

Emir. Suljuk schickt den Helden deshalb einen Schlägertrupp auf den Hals, um ihnen eine ordentlich Tracht Prügel zu verpassen. Im Gegenzug hat ein freundlicher, almadanisch

aussehender Mann das Treiben wohl bemerkt und lädt die Helden danach zu einem kleinen Umtrunk ein. Romardion Sfurra (Ende 60, leichter Bauchansatz, graue Haare und gestutzter Vollbart, edle Kleidung aus Seide), ein zum Rastullahglauben übergetretener Süd-Almadaner, ist der Konkurrent des Handelsherrn und freut sich diebisch über dessen Niederlage. Er stammt ebenfalls aus Ukuban, kann aber mit einigen Details über Omlad aufwarten und den Helden sogar eine Anstellung in seinem Kontor in Omlad verschaffen.



Brunnen vergiften

Um Krankheit in die Stadt zu tragen wäre es nicht schlecht, die Brunnen zu vergiften. Wohl ist dieses Unterfangen in einer Stadt am Yaquir nicht ganz so effektiv wie z.B. im Hinterland, aber auch so kann man einige Verwirrung auslösen.

Zuerst gilt es, eine passende Tinktur zu finden. Schließlich wollen wir nicht hoffen, daß die Heldengruppe aus Mördern besteht, die bedenkenlos Tier-





kadaver in die Brunnen werfen! Zwei Möglichkeiten bieten sich an: ein Charakter mit botanischem Wissen könnte einige Kräuter kaufen, um daraus einen Sud herzustellen, der für Übelkeit und Mattigkeit sorgt (Eitriger Krötenschemel oder Grauer Mohn könnten z.B. als Grundlage dienen). Sollte kein Held solches Wissen besitzen, so müßte ein Alchimist oder ein Kräuterweib gefunden werden, die einen solchen Auftrag entgegennimmt, ohne sogleich die Wache zu alarmieren. Wenn die Helden schon die Bekanntschaft von Helfern (z.B. dem Tsageweiheten Tsajadan) gemacht haben, so könnten sie dadurch an die Adresse einer „almadanschen Patriotin“ gelangen.

Jedoch, wollen Sie als Meister die Szene etwas spannender gestalten, so würde sich folgendes anbieten: am Tag, an dem die Helden ihre Tinktur abholen wollen, werden sie von zwei Männern aufgehalten und gewarnt, heute nicht zum Alchimisten zu gehen. Nach dem Grund befragt werden sie in der Menge untertauchen. Bei einer gelungenen Sinnenschärfeprobe mag es den Helden immerhin gelingen, einen der Männer, die sie gewarnt haben, als den Flogglonder „Spezialisten“ zu identifizieren, der beim Angriff auf den Tsageweiheten entkommen konnte.

Die Helden, dermaßen vorbereitet, sollten das Haus des Alchimisten im Auge behalten und richtig! Auffällig unauffällig stehen einige Männer herum, bei denen mit etwas Sinnenschärfe unter den weiten Mänteln die Farben der Stadtgarde zu sehen sind. Der Plan ist also gescheitert, und man muß sich von nun an besonders vor der Wache hüten. Eine Alternative ist, daß der Alchimist das Mittelchen vertauscht hat und den Helden irgendetwas anderes gibt. „Tsa-Tränen“ vielleicht? Diese waren bestimmt für einen Kämpfer der Beni Saba, Jaschalef ibn Khorrim, der in einem Kampf am nächsten Tag die Ehre seiner Sippe gegen den tulamidischen Händler Murradin Al'Karesim verteidigen wollte. Dieser ist sich jedoch im Klaren, daß er gegen den Novadi keine Chance besitzt und wollte durch die Tsa-Tränen doch noch für seinen Sieg sorgen. Können die Helden den Trank noch schnell genug austauschen?

Bekommen die Helden trotzdem den Trank, müßte dieser ungesehen in verschiedene Brunnen der Stadt gelangen. Auch dies sollte nicht so einfach sein, dann am Tage sind die Brunnen natürlich jederzeit umlagert von Wäscherinnen und Leuten, die Efferds Element in die Häuser ohne eigenen Wasseranschluß tragen. In der Nacht hingegen könnte jederzeit eine Patrouille auftauchen. Natürlich sollten es auch nicht die Fellachen sein, die dermaßen getroffen werden, sondern die wichtigen Leute der Stadt, so daß nur Brunnen z.B. im Emerald-Viertel in Frage kommen.

Informationen finden

Hierunter kann alles mögliche fallen. Helden mit Kämpferprofession könnten sich nach Schwachstellen in der Verteidigung umsehen. Hierzu könnte gehören, daß die ehe-

mals zweite Mauer um Omlad inzwischen verfallen ist und von den Armen als willkommenes Material zum Häuserbau „recycelt“ wird.

Wichtig sind aber auch andere Informationen. Wo sind Punkte, an denen sich schnell Barrikaden errichten lassen? Wo wohnen Novadis, wo Zwölfgöttergläubige? Wie viele Soldaten sind in Omlad, ist die Stadt kampfbereit oder ist die Garnison lasch und schnell zu überrennen? Gibt es Geheimgänge? Wie ist die Moral der Bevölkerung? Wie die Proviant-Situation? Die Gruppe sollte (wenn auch nicht unbedingt täglich) einen Bericht verfassen und ihn an ihre Auftraggeber weiterleiten. Mögliche Antworten auf die oben gestellten Fragen sind:

Es befinden sich z.Zt. 1 Lanze schwere Spahija, 1 Lanze Askarija und 40 Shurtah (Stadtwatchen) in der Stadt, im Kriegsfall werden 150 Personen aus der Bevölkerung als Speerträger und Bogenschützen rekrutiert. Die Moral ist unterschiedlich: die Reiterei ist voll motiviert, die Askaris dafür meist unter dem Einfluß von Rauschmitteln. Die Stadtwatchen sind harte Knochen, die ihren Job verstehen, aber sich eher gegen Diebe und Randalierer durchsetzen können als gegen ausgebildete Kämpfer.

Geheimgänge gibt es offiziell nicht. Diese Information ist jedoch falsch, denn die Almadaner hatten einen solchen Gang gebaut, nur haben ihn die Novadis bis jetzt noch nicht entdeckt. Dieser Weg führt bis zu einem Gasthaus vor der Stadtmauer, doch nicht einmal der Wirt ahnt etwas von der Geheimtür in seinem Keller, hinter der ein Gang bis in die Gemächer des Beys führt.

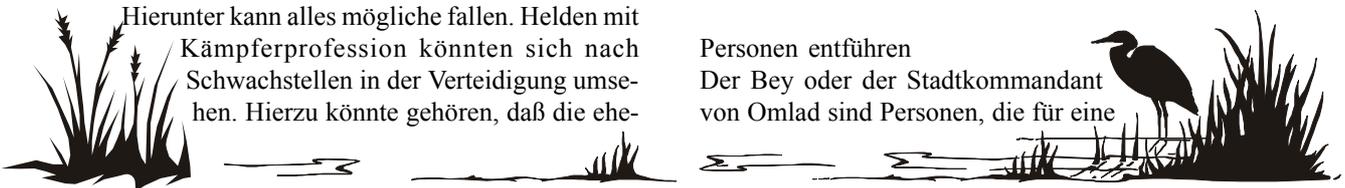
Die Gruppe könnte einen kleinen Stadtplan skizzieren, in dem sie hin und wieder neue Eintragungen macht, z.B. die genaue Lage der Zwölfgöttlichen Tempel bzw. der Bethäuser des Rasthullah, Wohnhäuser bedeutender Novadis, militärische Einrichtungen etc. sind von Interesse.

Geschütze sabotieren

Diese Aktion empfiehlt sich erst zum Ende des Auftrages hin, hätten die Novadis doch sonst genug Zeit, Rotzen, Hornissen etc. wieder zu reparieren. Geschütze stehen auf den Türmen der Stadttore, im Hafen und auf den Wällen der Zitadelle. Je mehr davon sabotiert werden, um so besser. Helden mit Kenntnissen von Mechanik oder der Berufsausbildung Geschützmeister o.ä. sind ohne Probleme in der Lage (natürlich nach einer Probe), z.B. einige Holzzapfen, die die Geschützkonstruktion zusammenhalten, herauszunehmen, anzusägen und dann wieder einzufügen. Auch an der Spannmechanik oder am Ladeschlitten wären Eingriffe möglich. Das Problem besteht natürlich dabei, ungestört an die Geschütze zu gelangen. Hierbei sollten Sie sich ganz auf den Erfindungsreichtum der Spieler verlassen.

Personen entführen

Der Bey oder der Stadtkommandant von Omlad sind Personen, die für eine





Entführung sicherlich zu gut geschützt sind. Aber wie wäre es mit einem Mawdli, einem Hauptmann der Garde o.ä.? Militärs können über die Verteidigung der Stadt ausgefragt werden. Dafür muß man sie jedoch aus ihrem Privathaus entführen und an einen sicheren Ort bringen, wo man sie ungestört verhören kann.

Schläge gegen geistige Führer mögen aber ebenso effektiv sein, zumal dann, wenn man sie als Strafgericht Rasthullahs darstellt. Der Mawdli von Omlad, Shazad ben Kazem, wohnt ganz in der Nähe des größten Bethauses des Novadigottes in einem kleinen, schmucken Palast. Er hat wahrscheinlich keine wichtigen Informationen, aber die Helden könnten sich etwas ausdenken. Findet man in seinen Privaträumen borbaradianische Schriften? Läßt man Dinge liegen, die auf eine bestimmte Gruppe hinweisen (z.B. einen bestimmten Novadistamm, die Horasier, Ferkinas)? Was auch immer, das Vertrauen der Bevölkerung in ihre geistigen Führer könnte unterminiert werden und zu neuen Gerüchten führen (s.u.).

Personen helfen

Je mehr die Stimmung in Omlad zur Hysterie umschlägt, mag es Gruppen oder Einzelpersonen geben, an denen sich der Pöbel rächt. Geweihte der Zwölfe sind sicherlich ein Ziel, aber auch Händler aus Almada oder einfach nur Personen, die man verdächtigt, mit „dem Feind“ zusammenzuarbeiten. Folgende Szenen bieten sich an:

Wenn die Helden inzwischen die Bekanntschaft von Tsajadan Bauernfeind gemacht haben (s. Tsatempel), könnten sie hinzukommen, als eine Gruppe von jungen Novadis gerade dabei ist, den Tempel zu verwüsten. Tsajadan hat sich in seine Privaträume eingeschlossen, so daß die Helden auch abwarten können, bis die Novadis abziehen. Wobei es wahrscheinlicher ist, daß echte Gläubige der Zwölfe nicht tatenlos zusehen, wie ein Tempel geschändet wird und ein Geweihter in Gefahr ist... Gleiches kann aber auch bei jedem anderen Tempel oder Schrein passieren.

Die Helden werden wahrscheinlich bei einem almadanischen Patrioten Unterschlupf gesucht oder sich bei einem solchen eine Anstellung genommen haben. Im Laufe der Zeit könnte es Übergriffe auf das Wohnhaus/die Arbeitsstelle geben, da der Vermieter/Besitzer im Ruch steht, mit den Almadanern zu paktieren. Auch hier könnten die Helden aushelfen, indem sie z.B. das Haus verteidigen, bis die Stadtwache anrückt.

Gerüchte streuen

Gerade, wenn die Helden einige Aktionen erfolgreich durchgeführt haben, werden Gerüchte die Runde machen, die von der Gruppe tatkräftig weitergetratscht werden sollten und die wiederum für weitere Gerüchte sorgen. Wie bereits oben beschrieben, sollte dies je nach geglückter

Aktion erfolgen. Die Vergiftung von Brunnen z.B. ist ein tiefer Einschnitt in das normale Leben der Stadt. Wenn dann auch

noch die „Verbrecher“ nicht gefunden werden, könnten Zweifel an der Garde laut werden. Oder waren es doch Dschinne? Schwarzmagier? Einfach nur die Almadaner?

Wo wir gerade die Parteilung auf dem anderen Yaquirufer erwähnen: natürlich wird auch der Truppenaufmarsch der Magnaten auf der anderen Seite des Stromes für einige Aufregung sorgen. Die Garde wird schärfer die Stadt kontrollieren, die Stimmung gegenüber Fremden (zumindest gegen Almadaner und solche, die so aussehen) wird sehr viel gereizter sein. Wenn die Helden dann jedoch noch weitere Aktionen durchführen, könnten Gerüchte auftauchen wie „Die Almadaner sind bereits in der Stadt und die Zwölfgöttergläubigen helfen ihnen!“

Gerüchte aufschnappen bzw. selbst streuen sollte man am besten da, wo viel geredet wird: in den Tavernen, auf dem Basar, aber auch bei den Wäscherinnen am Flußufer oder den Hafendarbeitern, die gerade eine Pause einlegen. Sicherlich ist es einmal interessant, die tapfere Kriegerin mit Schürze beim Reinigen der schmutzigen Kleidung ihrer Kameraden zu beobachten. Denn bedenken Sie, lieber Meister: unter den Novadis haben Frauen nichts zu melden, sicherlich ein harter Brocken für die an Gleichberechtigung gewöhnten Mittelreicher!

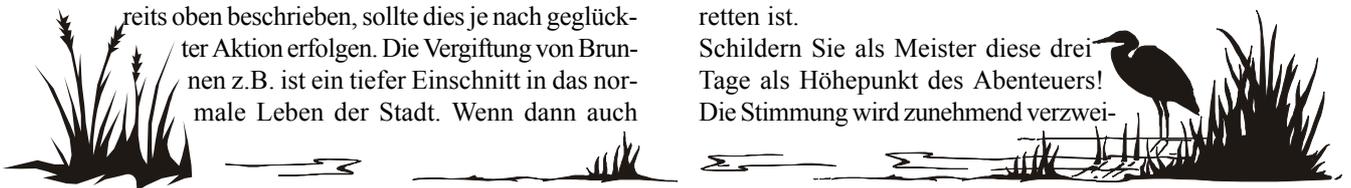
Das Ende

Die Stimmung in der Stadt wird verzweifelt, als die Almadaner über den Fluß setzen und die Stadt einschließen. Vom gleichen Augenblick an feuern schwere Onager von der anderen Seite des Flusses aus Steine in die Stadt. Die Stadttore werden rechtzeitig geschlossen und der Stadtkommandant Faldoro Cavazziri versucht, die Bevölkerung zu beruhigen. Der Bey ist zwar zum Zeitpunkt der Belagerung in Amhallah, doch Cavazziri erwartet einen Hilfskonvoi, der Nahrungsmittel, Waffen etc. in die Stadt bringen sollte. Diese Hoffnung zerschlägt sich, denn am zweiten Tag wird (von der Stadtmauer aus gut sichtbar) ein Wagentreck in das Lager der Almadanis gebracht, offensichtlich randvoll mit Gütern. Hintendrein stolpern einige gefangene Novadis... Als wäre das noch nicht genug, wird am zweiten Tag auch noch der Basar, auf dem sich wie üblich viel Volk drängelte, um Waren einzukaufen, von einem Onagergeschöß getroffen. Es gibt Tote und Verletzte zuhauf.

Am dritten Tag schließlich dringt das Gerücht aus der Zitadelle, daß über Nacht Faldoro Cavazziri verschwunden ist. Dies ist das Werk der Flogglonder, die den Geheimgang gefunden haben und den Kommandanten verschleppten. Die Soldaten sind somit ohne Kopf, da sich mehrere Stellvertreter um die Führung streiten. Die Bevölkerung jedoch glaubt, daß Cavazziri geflohen ist und sie nun der Rache der „Zopfträger“ ausliefert. Man versucht zu retten, was zu retten ist.

Schildern Sie als Meister diese drei Tage als Höhepunkt des Abenteuers!

Die Stimmung wird zunehmend verzwei-





felder, man kann sich kaum noch auf die Straße trauen, da Belagerungsmaschinen ihre tödliche Last aus heiterem Himmel abladen. Lagerhäuser werden geplündert, als der Konvoi mit Nahrung abgefangen wird. Die Truppen sind demoralisiert, als ihr Kommandant nicht mehr zu finden ist und stündlich neue, sich widersprechende Befehle von verschiedenen Offizieren an die Soldaten ausgegeben werden. Die Bethäuser und Tempel sind überfüllt, schnell sind es auch die Lazarette und Siechenhäuser.

Am Abend des dritten Tages ist es dann soweit, die Helden müssen das Amhallah-Tor für die Almadanis öffnen. Im Gegensatz zu friedlichen Zeiten ist das Tor mit nicht weniger denn 15 Wachen besetzt, auch an dem Geschütz steht die Mannschaft bereit. Wollen wir hoffen, daß die Helden bereits vorher die Rotze unbrauchbar gemacht haben, so daß auf dem Dach hektische Bewegungen zu sehen sind, als man verzweifelt versucht, das Geschütz zu reparieren. Ansonsten könnte auch eine der schweren almadanischen Rotzen, die seit drei Tagen auf das Tor und die Türme feuern, einen Treffer gelandet haben.

Wie wollen die Helden vorgehen? Lassen sie die Gruppe ruhig planen, wie man das Tor gegen eine Übermacht von 3:1 übernehmen soll, um das Fallgitter heraufzuziehen und die Torflügel zu öffnen. Als „Kavallerie“ bieten sich zudem die Barone von Falado und Draustein an, die zum richtigen Zeitpunkt aus einiger Entfernung mit einer eroberten Hornisse auf der Mauer die Torwachen beschießen, hinzu können auch die Spezialisten aus Flogglond kommen. Doch das Tor zu öffnen und damit Omlad in die Hand der Almadanis zu geben, ist den Helden vorbehalten, so daß, wenn deren Plan ein ganz anderer ist, dieser natürlich Vorrang hat.

Belohnung

Die Heldengruppe wird, nachdem sie im Feldherrenzelt vorstellig geworden ist (in dem Baron Ramiro als Kommandant der Belagerungstreitmacht und seine Leibsecretaria zu finden sind) ihr Geld und eine Belobigung erhalten. In Almada sind sie gefeierte Helden, im Novadigebiet jedoch sollten sie sich erst mal nicht mehr blicken lassen...

Je nachdem, wie lange die Heldengruppe in Omlad tätig war, sollten 300-500 AP verteilt werden. Extrapunkte sollten Sie dazu für die Erledigung einzelner Aufträge wie z.B. das kunstvolle Sabotieren von Rotzen vergeben. Eine freie Steigerung für das Erlernen des Tulamidyä wäre ebenso eine Möglichkeit der Belohnung wie eine für die Ausübung eines Berufes, so die Helden sich für eine solche Tarnung entschieden haben.

Anschlußabenteuer

Natürlich muß der Aufenthalt der Helden in Süd-Almada hier noch nicht enden. Denn nach wie vor halten sich Kollaborateure der Novadis in der Stadt auf, die auf ihre Chance warten. Dies könnte z.B. die Entführung eines Magnaten be-

inhalten, der militärische Geheimnisse kennt und dementsprechend wertvoll wäre. Können die Helden die Entführung verhindern?

Nahe Omlad liegt eine alte Pfalz des Kaiserreiches. Sie ist inzwischen verfallen, aber nach wie vor soll es dort Schätze geben. Vor allem die Krönungsinsignien des Markverwesers, die dort irgendwo versteckt wurden, wären von hohem symbolischem Wert. Es ist allerdings zu bezweifeln, ob die Heiden es gerne sähen, wenn die Helden etwas zur Stärkung der Moral Almadas tun würden.

Dramatis Personae

Die Flogglonder Spezialisten

Eine Truppe von acht Agenten der Phexhelf-Flogglondschen Handelscompagnie wurde von Baron Sumudan v. Viryamun aus der Waldwacht nach Omlad geschickt, um dort Unruhe zu stiften und dem alten Dom vor allem hochrangige Novadis zur „Befragung“ zukommen zu lassen. Nachdem sein Sohn Fermiz bei dem Zwölferduell starb, ist Sumudan verbittert und sinnt auf übelste Rache. Dazu ist ihm jedes Mittel recht, womit sich auch die Auswahl seiner Truppe erklärt.

Hillero Ragizzi ist der Anführer der acht (wobei einer bei der Szene am Tsatempel stirbt, so daß er hier nicht vorgestellt wird). Sein tiefer Baß paßt zu dem faßförmigen Körper des 39jährigen, sein schwarzer Bart und seine langen, offen getragenen Haare sind imposant zu nennen. Gleiches gilt für das Klingenspiel mit dem Säbel und der Linkhand. Seine Talente sind auf dem Gebiet Kampf, Einschüchterung und Erpressung zu suchen.

Fhadime Pipose, 24 Jahre alt, kurze blonde Haare, mit den Rundungen an der richtigen Stelle, hat in Omlad den Auftrag, Würdenträger zu beciren und Informationen zu erfahren. Ihre gesellschaftlichen Talente, ihr Können bei Verkleidungen und ihre Fremdsprachenkenntnisse sind dementsprechend hoch.

Nazir Vascagno ist mit 17 der jüngste der Gruppe, doch bereits ein alter Hase im Geschäft. Seine haselnußbraunen Augen und sein Kindergesicht sollten nicht darüber hinwegtäuschen, daß Einbruch und Taschendiebstahl seit der Kinderzeit in Taladur sein Broterwerb sind. Im Kontrast dazu steht seine Naivität, die manchmal an Dummheit grenzt.

Rahjanto Contadoni wäre wohl in einem Steinbruch gestorben, wenn Baron Sumudan nicht von einer Verurteilung wegen Mordes abgesehen und den Mann in seine Dienste genommen hätte. Der 29jährige, bei dem das tulamidische Erbe nicht zu übersehen ist, hat wohl um die zwei Dutzend Menschen im Dienste der Omertá getötet...so genau weiß selbst er das nicht mehr. Er liefert, was bestellt wird: „Unfälle“ ebenso wie grau-





samste Hinrichtungen. Zwar ist er mit dem Schwert nicht schlecht, aber er kämpft lieber mit Waffen wie Mengbilar, Ogerfänger und Orchidee...natürlich alles vergiftet.

Lanvolo Trappanni ist ein ehemaliger Söldner der Kor-Knaben, bis er aus der Waldwacht ein lukrativeres Angebot bekam. 31 Jahre, Muskeln wie Taue, dabei sich im Kampf bewegend wie ein Tänzer...er ist nach wie vor mit dem Bastardschwert oder Zweihänder eine Bedrohung. Daß er mit seinem gepflegtem Äußeren und seinen hervorragenden Manieren (was auf eine höhere Geburt schließen läßt) dazu noch Erfolge bei der Damenwelt feiert, will nicht zu seinem sonstigen Jähzorn passen.

Alrik Bauernfeind war einst Medicus in Honingen, bis er bei dem Aufstand dort vor einigen Jahren auf der falschen Seite kämpfte. Nach der Niederschlagung floh er nach Almada und trat in die Dienste der Handelscompagnie. Das Wissen des 49jährigen um Gifte, Arzneien und sonstige Tinkturen und Kräuter ist enorm, so daß er für die Gruppe Arzt und Giftmischer in einem ist.

Travinjan von Arddurs Hof ist Darpatier, eigentlich sogar ein fürstlicher Soldat. Nach einigen Streitereien mit Vorgesetzten, die ihn in eine Strafkompagnie brachten, stellte er sich nach einem Gefecht tot und floh dann nach Almada. Seine Spezialität liegt im Kampf mit Partisane oder Hellebarde, doch auch mit Axt und Schleuder ist er nicht schlecht. Dies allerdings nur, wenn er nicht wieder ein wenig Rauschkraut zu sich genommen hat...

Einsatz im Spiel: Die Flogglonder können ganz nach Gusto des Meisters eingesetzt werden. Sie haben ihren eigenen Auftrag, aber der mag ja hier und da Ähnlichkeiten mit dem der Helden aufweisen...oder mit ihm kollidieren. So können die Spezialisten als Kavallerie in letzter Minute einen Kampf entscheiden oder den Helden Stolpersteine in den Weg legen. Oder abwechselnd beides tun. Die Flogglonder werden es übrigens auch sein, die kurz vor der Erstürmung der Stadt Faldoro Cavazziri gefangennehmen und heimlich aus Omlad herausschaffen.

Barone des Mittelreiches

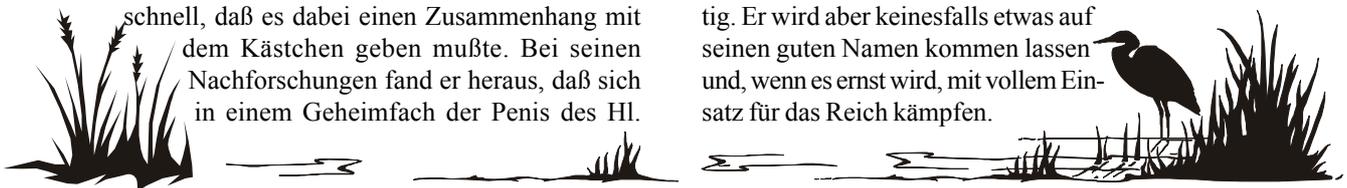
Neben den Flogglondern befinden sich zwei Barone in der Stadt: Corrin zu Draustein und Bernfried zu Falado. Sie haben ebenfalls ganz eigene Ziele: Vor langer Zeit kam Baron Corrin an ein kleines Kästchen mit rahjagefälligen Motiven. In der Folgezeit wuchs das Korn in seiner Baronie besser, das Vieh vermehrte sich, das Land war insgesamt fruchtbarer geworden. Corrin, nicht dumm, erkannte schnell, daß es dabei einen Zusammenhang mit dem Kästchen geben mußte. Bei seinen Nachforschungen fand er heraus, daß sich in einem Geheimfach der Penis des Hl.

Vascurio befand (wobei dieser weder von der Rahja-, noch von der Tsakirche als Heiliger anerkannt ist, aber von der Bevölkerung des östlichen Süd-Almada abwechselnd als solcher verehrt wird). Diese Reliquie wurde bei der Besetzung von Omlad durch die Novadis gestohlen und kam irgendwie nach Albernia. Baron Corrin fühlte sich daraufhin genötigt, das Artefakt zurückzubringen.

In Omlad angekommen ging er mit seinem Schwager Dom Bernfried zuerst zum Tsatempel, um das Kästchen abzuliefern. Doch es kam zum Streit, als der Geweihte nach Ansicht des Drausteiners seine Sympathie für die Novadis zu sehr bekundete und außerdem reichsfeindliche Töne anschlug. Im gleichen Augenblick stürmten die Flogglonder herein und wollten den Tsapriester töten, da er zu den „Freiheitskämpfern“ gehört. Es kam zum Kampf, in den die Helden hineingerieten.

Die beiden Barone bleiben danach in der Stadt, da die Reconquista anläuft und sie sich denken, noch einige gute Dinge verrichten zu können. Ihr Einsatz im Spiel ist dementsprechend ähnlich dem der Flogglonder: als Helfer oder als Gegenspieler, ganz nach Willen des Meisters.

Baron Corrin Stepahan ä.H. von Stepahan zu Draustein. Corrin ist ein hochgewachsener, dunkelhaariger Mann um die Vierzig. Er hat ein schmales Gesicht und einen kurzen schmalen Kinnbart und einen dünnen Oberlippenbart. Er ist kräftig und offensichtlich im Kampf geschult. Allerdings ist sein rechtes Bein nach einer Verletzung bei der Dämonenschlacht weitgehend steif geblieben. Nichtsdestotrotz ist er ein gefährlicher Schwertkämpfer – mehr noch, er ist ein leidenschaftlicher Kämpfer, und wenn er (zumal hier im Ausland) einen halbwegs gerechten Vorwand findet, wird er den Kampf – vor allem ein Duell – geradezu suchen. Gekleidet ist Corrin nach der Art tulamidischer Krieger in einen Spiegelpanzer und einen turbanumwickelten Helm. Corrin befindet sich auf einer Pilgerfahrt und tritt daher nicht als Baron der fernen Baronie Draustein in Albernia auf, von der hierzulande ohnehin noch kaum jemand gehört hat. Dennoch ist seine Selbstsicherheit ungedämpft. Er spricht wenig, scheint sich jeden Satz gut zu überlegen, setzt aber darauf, daß seine Worte dafür dann um so gewichtiger wirken – geradezu als Urteilsschluß, der nicht mehr anzutasten ist. Er spricht holpriges Tulamidya und Garethi mit starkem albernischen Akzent. Sein einziges Ziel ist es, seine Pilgerfahrt zu vollenden und den Penis des Hl. Vascurio in geeignete Hände zu geben. Die gottlose Kollaboration der Geweihten mit den Rastullahdienern reizt allerdings seinen Jähzorn, auch wenn er sonst mit gläubigen Novadis durchaus auszukommen vermag. Die Reconquista der almadanischen Edlen ist ihm insgesamt eher gleichgültig. Er wird aber keinesfalls etwas auf seinen guten Namen kommen lassen und, wenn es ernst wird, mit vollem Einsatz für das Reich kämpfen.





Dom Corrins Werte:

KO: 16 INI-Basis: 14 LE: 43 AT: 17 PA: 12
TP: 1W+4 (Doppelkunchomer) RS: 6
MR: 2 Größe: 1,87 Schritt Alter: 40

Baron Bernfried von Falado zum Rabenfels.



Bei dem almadanischen Magnaten Dom Bernfried handelt es sich um einen mittelgroßen Endzwanziger, dessen blondes, leicht ergrautes Haar ihn wesentlich älter erscheinen läßt, als er tatsächlich ist. Dieser Makel ist die permanente Erinnerung an eine erfolglose Strafexpedition in die Schwarzen Lande, welche die Rückführung des abtrünnigen Reichsverrätters (und vormaligen Schwertbruders in der Loyalistisch-Almadanischen Wehr) Rakolus v. Schrotenstein zum Ziel hatte. Bernfried ist von durchschnittlichem Körperbau, Haltung und Gebaren sind das eines selbstbewußten Edlen des Reiches. Zwar sieht Bernfried, der seit seiner Jugend ein reges (theoretisches) Interesse an arkanen Phänomenen zeigt, sich selbst eher als einen Hesindejünger denn als einen Streiter für Rondra. Doch nach jahrelangem Unterricht bei diversen Fechtlehrern und der Teilnahme an einer Vielzahl von Gefechten an den verschiedenen Grenzen Almadas und des Reiches, ist Bernfried auch ein ernstzunehmender Gegner im bewaffneten Kampf. Sein vormalig wohlgestutzter Bart und das mittellange Haupthaar lassen nach dem längeren heimlichen Aufenthalt in einer Stadt des Feindes ein wenig Pflege vermissen. Er kleidet sich in Omlad nach der Tracht der hiesigen Händler und Bürger und versucht, sein Antlitz im Schatten einer weiten Kapuze zu verbergen.

Seinem Charakter nach ist Bernfried an sich stets um Ausgleich und maßvolles Handeln bemüht, doch immer wieder passiert es, das er und sein Schwager Corrin sich in ihrem plötzlich aufbrandenden Jähzorn nicht etwa bremsen, sondern gegenseitig aufschaukeln. Dies hat den beiden hier im Feindesland bereits mehr als eine schwierige Situationen be-

schert. Für diesen unangenehmen Auslandsaufenthalt im Besonderen macht Bernfried seinen Schwager verantwortlich. Er ist sich der prekären Lage durchaus bewußt, denn im Grunde geht ihm mit dem Beginn der Reconquista ein Herzenswunsch in Erfüllung – doch warum bei allen Zwölfen muß sie ausgerechnet jetzt und hier beginnen? Bernfried grübelt seit der Nachricht, die Almadaner stünden vor den Toren, nach einer Möglichkeit, aus dieser Situation herauszukommen, ohne das Reichsgericht auf den Plan zu rufen. Sein kompromißloses Bemühen um göttergefälliges Handeln und die Treue gegenüber dem Reich, Almada und natürlich auch Corrin, sowie sein aufbrausendes Temperament lassen ihm jedoch keinen Handlungsspielraum. Bernfrieds Kenntnisse des Tulamidyä gehen nur in geringem Maße über die seines Begleiters hinaus, sein Garethi ist deutlich almadanisch eingefärbt und mit häufigen Ausdrücken in Bosparano durchsetzt; die Sprache eines hesindianisch gebildeten Edlen.

Dom Bernfrieds Werte:

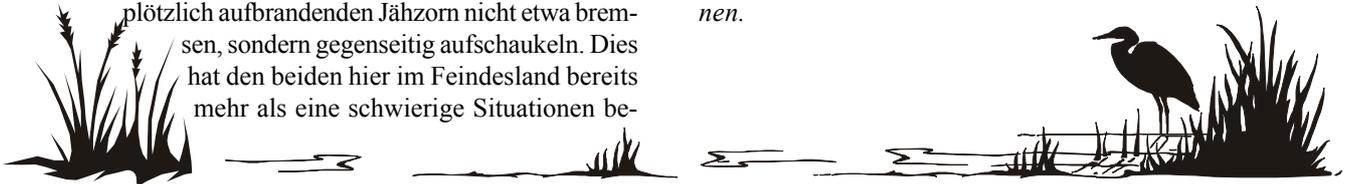
KO: 15 INI-Basis: 16 LE: 41 AT: 15 PA: 14
TP: 1W+5 (Anderthalbhänder) RS: 3
MR: 4 Größe: 1,73 Schritt Alter: 29

Andere

Tsajadan Bauernfeind, Geweihter der Tsa.

Der Mittvierziger ist der einzige Geweihte der Göttin in Omlad und damit auch „Tempelvorsteher“. Er wirkt sehr gemächlich, sein Bauchansatz und das verschmitzte Lächeln, das von einem schwarzen Vollbart umrahmt wird, lassen ihn väterlich erscheinen. Doch diese Maske trägt, denn Tsajadan gehört zu den Freiheitskämpfern (mehr dazu in „Kirchen, Kulte, Ordenskrieger“ im Abschnitt über die Tsakirche). In Almada hat er schon sein Unwesen getrieben und die Zahoris zum Aufstand gegen die Magnaten angestachelt, im Lieblichen Feld war er ebenfalls dabei, als die Bauschpflücker gegen die Adligen opponierten. Danach wurde es etwas stiller um ihn, doch er hat sich in Omlad nur niedergelassen, um neue Kraft zu schöpfen und Pläne zu schmieden...bis die Flogglonder auf ihn aufmerksam wurden. Natürlich wird er das den Helden nicht auf die Nase binden, sondern sie tatkräftig unterstützen, denn auch die Novadiherrscher sind Tyrannen, die es zu stürzen gilt.

**Aus Platzgründen wird die in diesem Abenteuerszenario erwähnte Stadtbeschreibung Omlads erst in der nächsten Ausgabe der „Meldungen des Hauses Yaquirbick“ erscheinen.*





INFAMER DIEBSTAHL BEIM KRIEGERSEMINAR

Der Helm Caralus' des Löwen wurde gegen einen Turban ausgetauscht!

Dumin: Das Kgl. Kriegerseminar in der Capitale des Königreiches wurde zum Schauplatz eines Schurkenstücks, das an die almadanische Ehre rührt! Vorwitzige Halunken müssen im Schutze der Nacht oder des morgendlichen Zwielfichts entwendet haben, worauf die Puniner Caballero-Schule mit Recht so stolz ist, daß sie ihr Eingangsportal und den dort angebrachten Wappenschild des Seminars damit schmückte: Den Helm des großen Caralus! Dort, wo der einst von Kaiser Eslam I persönlich gestiftete Prunkhelm des Helden für gewöhnlich thronte, war nunmehr nur ein Turban zu finden, den die feigen Räuber an seiner Stelle zurückgelassen hatten, Almadas stolzen Caballeros zum dreisten Hohn! Das infame Gerücht, bei dem Bubenstück handele es sich um einen

Streich der ältesten Zöglinge des Kriegerseminars

selbst, konnte schnell entkräftet werden. Vielmehr sehen die jungen Recken die Tat wohl als Angriff auf ihre persönliche Ehre, und hinter vorgehaltener Hand wird nun eher gemutmaßt, die stolzen Töchter und Söhne der Puniner



Kriegerschule würden den Gardisten des Rats die Aufklärung des Diebstahls kaum allein überlassen!

Wer sich nun aber jenes Helms bemächtigt hat, der einst das Haupt des legendären Helden zu Rondras und Almadas Ehre krönte, ist ungewiß. Zwar nahm die Garde sich des Falls mit vollem Eifer an, hat aber nicht nur mit den Schurken selbst, sondern offenbar auch den weinvernebelten

Phantasien Puniner Nachtschwärmer zu tun – wollen solche doch alles mögliche in den nächtlichen Gassen bemerkt haben, von einer ganzen Novadimeute zu Pferd bis zum besenreitenden Hexenweib!

Obin Wahrheit der Reichsverräter mit dieser ehrenrührigen Tat den Streitem des Königreiches hohnlachen will oder ein anderer Speichellecker des Emirs solcherart um dessen Gunst buhlt, ob die Zahori anständigen Bürgern ihre bösen Streiche spielen oder anderes Diebespack sich klingende Münze davon erhofft, das vermag noch niemand zu sagen.

Gleich wer jedoch den altehrwürdigen Caralushelm gestohlen hat: Der Dieb hat sich nicht nur die Verfolgung durch die Grünröcke, sondern auch den Zorn der Puniner Caballeros zugezogen, und dieser brennt bekanntlich, einmal entfacht, ebenso heiß wie beständig!

Lares Federigo





Geheimnisvoller Unfall in Nesterbrück

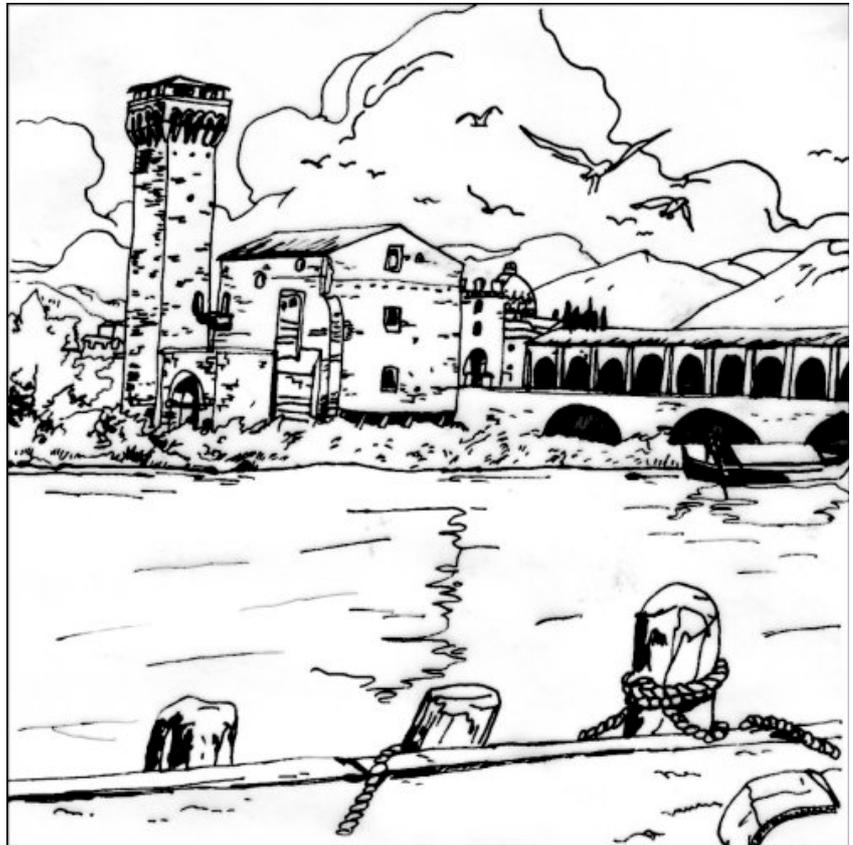


Nesterbrück/Puin:

Auf der umstrittenen Baustelle der Puniner Zollfeste Nesterbrück ist es kürzlich zu einem so aufsehenerregenden wie geheimnisvollen Unfall gekommen.

Der mit der Aufsicht über den Bau betraute Junker Alphonzo d.Ä. von Valkendäl besichtigte in den frühen Morgenstunden in Begleitung seiner Schwester Madalena den noch menschenleeren Burgbau, als sich der offenbar schlecht befestigte Strebebalken eines Gerüsts löste. Der Junker konnte geistesgegenwärtig zur Seite springen, seine Schwester jedoch wurde von einem ebenfalls herabfallenden Mörtel-eimer am Kopfe getroffen und mußte ohne Bewußtsein davongetragen werden.

Der Arbeiter, dessen Werk das besagte Gerüst war, versicherte glaubhaft, den Balken so gut festgebunden zu haben wie alle anderen zuvor. De facto hatte



- Burg Nesterbrück -

es bislang keinerlei Zwischenfälle auf Nesterbrück gegeben, so daß der erste Bauabschnitt bereits als fast vollendet gilt.

Ob es sich um einen feigen Mordanschlag oder Sabotage handelt, ist noch herauszufinden. Untersuchungen ergaben bereits, daß weitere Gerüste angesägt worden waren. Diese befanden sich unmittelbar

über den für Besucher der Baustelle zugänglichen äußeren Wehrgängen, die von den Auftraggebern der Burg, Dom Ansvin von Al'Muktur und Gonzalo di Madjani bei ihren Inspektionen regelmäßig in Augenschein genommen werden.

Valposella Furlańi





Spottlied auf das Haus Berg



Yaquirtal/Südpforte:

Wie ein Lauffeuer verbreitet sich dieser Tage ein Lied in den Tavernas und Fellachenhütten, welches auf das Gröbste die Ehre des Hauses vom Berg beschmutzt. Gerade in der Mark Südpforte und dem Yaquirtal gibt es kaum einen Reisenden, der noch nicht mindestens eine der Strophen kennt. Da es sich sehr gut nach dem Genuß einiger Humpen Wein singen läßt, also ein rechtes Sauflied ist, gewinnt es dadurch nicht wenige Anhänger. Gleichzeitig wird es wohl von all denen Unterstützung finden, denen das Wirken der Moderados im Königreich ein Dorn im Auge ist.

Schließlich kann es nur im Sinne solcherlei Subjekte sein, eines der angesehensten und als kaisertreu bekannten Häuser Almadras zu diffamieren. So will die Fama nicht verstummen, daß gekaufte Bänkelsänger das Lied weiterverbreiten. Inzwischen wurde das Lied in einigen Dominien verboten, das Absingen unter schwere Strafe gestellt. Einzig zu dem Zweck, dem werten Leser den

Text des Liedes zugänglich zu machen, damit er es in den betreffenden Baronien zur Anzeige bringen kann, sei er an dieser Stelle daher veröffentlicht.

Jago Sensendengler

Als Leomar frech geworden

Als Leomar frech geworden,
Sim serim sim sim sim sim,
Ritt er zu des Emirs Horden,
Sim serim sim sim sim sim,
Vorne mit Trompetenschall,
Te rä tä tä te rä,
Ritt der Gernegroßmarschall,
Te rä tä tä te rä,
Leomar vom Berg
Wau, wau, wau, wau, wau,
Leomar vom Berg,
|: Schnäde räng täng :|
Schnäde räng täng, de räng
täng täng

2. In des Amhallassihs Hügeln
wollte er den Feind vergnügen,
Zu den Heiden zog es ihn
dem Emir zu Füßen knie'n,
gegen Almadaner.

3. Denn so halten's die vom Berge
Tönen laut wie manch ein Zwerge
Im Kampf für Fürst und Vaterland
Sie niemals rühren eine Hand
für die Almadaner.

4. Der Leomar gegen Golde
Verriet alles, auch die Holde.
Selbst den Dschindar noch dazu
für den Preis von einer Kuh,
Das kümmerte ihn nicht.

5. Und Dom Konnar, denamen Wicht,
den stört das wilde Treiben nicht,
Ihn hat der Emir bestochen
„Debattier' ruhig ein'ge Wochen,
Doch hilf nicht Almadanern!“

6. „Sonicht!“ sagten die Magnaten
„Bergs soll'n in der Hölle braten!“
Jennbach und Brig-Lo geschwind
man mit Zorn und Säbeln nimmt,
Bevor die Doms konnt' flieh'n.

7. Leomar wurde aufgespießt
da war er sicherlich verdrießt.
Dom Konnar, auch ein Verräter
erging's wie dem ersten Täter
Zur Freud' des Königreichs

8. Dies ist die Warnung vor Verrat,
Für jede schändlich', ruchlos' Tat!
Mög' es den Bergs bald so ergehn'
Dafür ich bet' im Geh'n und Steh'n
Zum Frommen Almadras!

(ird. zu singen nach „Als die Römer frech geworden“)





Dom Hasrolf im Gespräch

Der Junker zu Villaraja hat in letzter Zeit viele Fragen aufgeworfen. Nachdem der erste Versuch, einige Antworten zu erhalten, darin endete, daß er sich mit seinem Bruder prügelte (s. YB 20), war nun der zweite Versuch von größerem Erfolg gekrönt. Wir hatten auf der Rückreise von Horasia ein sehr fruchtbares Gespräch. Für das Haus Yaquirblick fragte Danilo Maximiniaro di Minni.



D.M.M. Dom Hasrolf, bevor ich jetzt meine Fragen stelle, spreche ich nun denn auch mit Dom Hasrolf, oder wäre es angemessener, euch als Dom Savertin anzureden.

H.v.C. Nun, vor ein paar Monden wäre diese Frage wohl noch angemessen gewesen, aber wie euer nettes Blatt ja bereits berichtet, sind ich und mein Bruder zur Zeit nicht sonderlich gut aufeinander zu sprechen. Er weilt daher auch zur Zeit in Punin bei meiner Schwester.

D.M.M. Man munkelt, der Grund dafür sei eine gewisse Domñatella Shahane von Scheffelstein?

H.v.C. Das ist wohl richtig. Sie ist eine wundervolle Frau – und man könnte sagen, es hat mich bei ihr wirklich umgeworfen.

D.M.M. Und euer Bruder?

H.v.C. Den habe ich auch umgeworfen.

D.M.M. Ah ja... nun, ihr kommt direkt aus Horasia vom Rahjaball. Was könnt ihr mir darüber berichten?

H.v.C. Ich bin natürlich in erster Linie entsetzt über das Verhalten des Prinzen Timor. Ich finde es unmöglich, daß er den Fehdehandschuh Eslams I. nimmt und damit seinen eigenen Schwestern unter den Worten „Wo seid ihr jetzt, ihr almadanischen Brüllinge“ die Fehde erklärt.

Einfach unmöglich. Ich bin gespannt, was sich aus dieser Sache entwickeln wird, diverse Magnaten hörte ich bereits über einen eventuellen Ha-

der sprechen – man will dies aber wohl bei der nächsten Landesständeversammlung bereden, bevor es zu Konkreterem kommt. Ich persönlich bin froh, daß ich meinen Teil dazu beitragen konnte, daß Prinz Timor mit seinen Plänen keinen Erfolg hatte.

D.M.M. Inwiefern, was habt ihr getan?

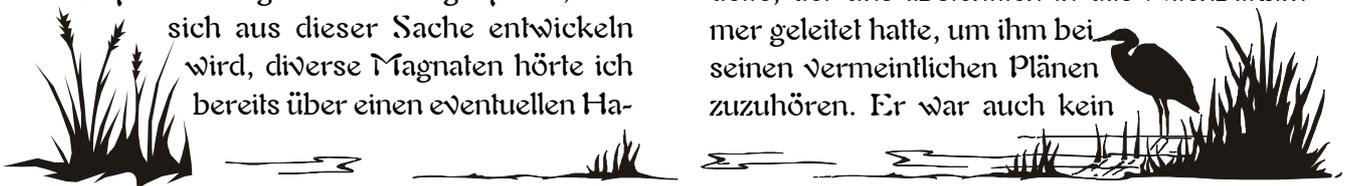
H.v.C. Das ist eine längere Geschichte. Ich wurde nach meiner Ankunft in Horasia von einer „Domña F.“ in einen Salon eingeladen. Neugierig folgte ich der Einladung und traf in diesem Salon zwei Edelleute, zum einen den Koscher Baron Balinor zu Drabenburg zu Bärfang, zum anderen einen Greifenfurter Junker namens Bardo Arvesquell auf Schwertsleyda. Nachdem wir einander versicherten, daß keiner von uns die Domña F. war – jeder aber auf die gleiche Weise eine Einladung erhalten hatte, bemerkten wir aus dem Nachbarraum weitere Stimmen. Sie stammten von einem Novadi, der mit einem Borongeweihten über gar schändliche Dinge sprach.

D.M.M. Um welche Dinge handelte es sich denn?

H.v.C. Nun, dieser Novadi gab sich als Abgesandter des Kalifen zu Mtherwed aus und wollte von besagtem Borongeweihten wissen, wie die Kirche dazu stünde, wenn der Pakt, den das Kalifat mit Prinzessin Aldare von Firdayon eingegangen war, Früchte trüge. Es ging dabei um die Aufteilung des Königreich Almadras unter dem Kalifat und dem Lieblichen Feld.

D.M.M. Bei den Göttern, welch übler Plan!

H.v.C. Wir unterbanden den Dialog der beiden dann auch sofort. Während der Novadi flüchtete, stellten wir fest, daß der Geweihte, ein gewisser Diago Niranno vom Orden der Hl. Noiona zu Kuslik dem Plan alles andere als positiv gegenüberstand. Wir machten uns nun auf die Suche nach diesem Novadi, dabei erfuhren wir, daß es sich um einen Scharlatan handelte, der uns absichtlich in das Nachbarzimmer geleitet hatte, um ihm bei seinen vermeintlichen Plänen zuzuhören. Er war auch kein





Abgesandter des Kalifen – dieser hatte nämlich keinen Abgesandten geschickt.

D.M.M. Demnach ist an dem Gerücht, Aldare wollte Almada überfallen, nichts wahr?

H.v.C. Richtig. Es hatte den Anschein, als sollten wir glauben, was wir hörten. Nur zum Glück bekommt man ja in Almada schon in den Kinderschuhen beigebracht: „Traue keinem Novadi“. Und wie man am Ende sah, erschien das alles tatsächlich als eine Intrige zugunsten Prinz Timors, um damit seine Schwester Aldare zu diskreditieren und ihr das Thronerbe zu entreißen.

D.M.M. Und jetzt führt euch euer Weg direkt weiter zur Landesständeversammlung?

H.v.C. Richtig, es gibt dort wichtige Sachen zu bereden, unter anderem wohl auch, was nun mit Prinz Timor geschehen soll.

D.M.M. Habt ihr nicht ein wenig Angst vor den anwesenden Mitgliedern der Häuser Berg?

H.v.C. Wie kommt ihr denn darauf?

D.M.M. Nun, ihr habt dem Hause Berg doch die Fehde erklärt. Der Yaquirblick berichtete doch über die Reaktionen auf die Fehdeerklärung der Berg'schen Familien in Almada, den Nordmarken, im Kosch und in Weiden.

H.v.C. Oh... ääh... jaa... das habe ich gelesen... nuun... ich glaube, da liegt ein Mißverständnis vor – ich habe lediglich dem Erzmarschall Leomar vom Berg die Fehde erklärt – die Familie hat ja mit dem Gebetshaus nichts zu tun.

D.M.M. Aber ihr habt doch unserer Postille extra noch einmal ein Brevier zukommen lassen, in dem stand, daß ihr eindeutig hinter der Senza Rispetta della Famiglia steht.

H.v.C. Ja, das ist nat... ich meine... da müßt ihr... da hat euch sicherlich mein Bruder einen Streich gespielt, um mir eins auszuwischen, meine Fehde richtet sich ausschließlich gegen Leomar vom Berg. Alles andere wäre doch politischer Selbstmord... das habe ich in Horasia auch schon dem anwesenden Heid... ich meine... na, diesem

Farukh vom Berg gesagt.

D.M.M. So so... wollt ihr ein Tä-

schentuch? Ihr schwitzt plötzlich so stark?

H.v.C. Danke... ja, es ist plötzlich so heiß geworden... ich glaube, es ist auch an der Zeit, daß ich mich zu meiner Siesta zurückziehe... es ist so drückend heiß geworden auf einmal. Ihr entschuldigt mich?

D.M.M. Keine Ursache. Ich danke für das Gespräch.

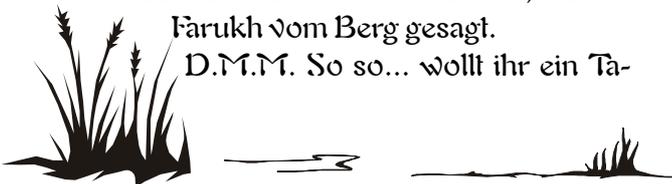


Bekanntmachung der Vogtin von Ragathsquell

Hiermit sei jedermann und jederfrau kund und zu wissen, daß Domña Radia v. Franfeld, Vogtin der Mark Ragathsquell, in Erwiderung auf die unerhörte Tatsache der Ausschreibung eines Kopfgeldes auf mehrere Magnaten des Königreiches, worunter auch sie selbst, durch den so geheißenen Bey von Fercaba, den niederträchtigen Heiden Keshmal Al'Harim ben Beruddin (s. YB 20), ihrerseits eine Belohnung auf den Kopf des heidnischen Schurken auslobt. Einem jeden und einer jeder, der oder die das Haupt des Heiden der Vogtin von Ragathsquell vorzuweisen imstande ist, sei diese Trophäe seiner oder ihrer göttergefälligen Tat in gutem Silber aufgewogen.

Ferner gibt die Vogtin von Ragathsquell kund und zu wissen, daß sie erfahrende Streiter sucht, welche auf Dauer in ihre Dienste zu treten gewillt sind. Bevorzugt werden Bewerber, welche eine ehrenhafte Entlassung aus einem almadanischen Kronregimente oder zumindest einen Kriegerbrief nebst vergleichbaren Referenzen vorweisen können. Interessenten melden sich persönlich bei Leutnant Tolak Obstbrenner auf der Feste Burginum. Angemessene Besoldung garantiert!

*Zeichen und Sigel der
Radia v. Franfeld,
Vogtin der Mark Ragathsquell*





Horasier sekundiert Domña Richeza

Horasreich/
Almada:
Gar Unglaubliches berichteten unsere Informanten aus Horasia vom Rahjaball Seiner Edelhochgeborenen des Burggrafen Alarich Rumrath von Gareth zur Sighelmsmark und Ihrer Liebden Lorindya Usvina von Firdayon-Bethana:

Domña Richeza von Scheffelstein, allgemein bekannt als unbeugsame Patriotin, welche für einen Mann, zumal wenn er nicht einmal aus unserem stolzen Königreiche stammt, nichts als Spott und böse Worte übrig hat, verbrachte auffal-

lend viel Zeit während der Festivitäten in Gesellschaft Seiner Wohlgeborenen Gishtan re Kust, des Signors ya Ramaúd. Manch einer beteuerte gar, die Ragatierin am Arme des Signors das Puppenspiel einer Angbarer Gauklertruppe besucht haben zu sehen.

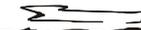
Doch damit nicht genug: Gleich nach dem Ende der Festlichkeiten brach die Domña auf, um ein ausstehendes Ehrenhändel mit dem Esquirio Irion von Streitebeck auszutragen, und entgegen ihrer Gepflogenheit, auf einen Sekundanten zu verzichten, wählte

sie diesmal den Signor ya Ramaúd, ihr bei dem Duell zur Seite zu stehen.

Wie uns berichtet wurde, wurde das Duell in einem einstigen Theater bosparanischer Art, nahe der Casa Yacquerays auf dem Anwesen des Streitebeckers abgehalten. Dem Esquirio sekundierte „Signor“ Assicuro von Hirschquell.

Entsprechend der Erwartungen ging die Ragatierin siegreich aus dem Zwist hervor – und man sah sie erneut in Begleitung des re Kust abreisen.

*Querida Eslamida
Ragatber*





Fantholi

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.

Für nur 1,80 Euro zu beziehen bei:
J. A. Klingsöhr
Nelkenstr. 20
30167 Hannover
Uhd enwald@Herzogtum-Weiden.de

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 in Not: Stefan Tschierske
Prinz Eslam bald neuer Graf: Dirk Brandherm
Neuer Banus der Südpforte: Frank Jay Hagenhoff
Prinz Timor auf Abwegen: Daniel Maximini und Niklas Reinke
Erwache Horasia: Dennis Schmidt
Die Stille des Dolches: Frank Jay Hagenhoff
Infamer Diebstahl: Stefan Trautmann und Lars Feddern
Geheimnisvoller Unfall: Hanna Zickermann
Spottlied auf das Haus Berg: Frank Jay Hagenhoff
Dom Hasrolf im Gespräch: Daniel Maximini
Bekanntmachung der Vogtin von Ragathsquell: Dirk Brandherm
Horasier sekundiert Domña Richeza: Kathrin Lieb

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!

