

Der sayanische

BOTE

Ausgabe 2,
Herbst 94 im
Jahres der
Reichseinigung

2 Kupfer
Lobfeld: 5 Kupfer



Ein Sommerfest für Generationen!

Das Baldursfest in Lobfeld ließ staunen und jubeln.

Außerdem: Was sind die nächsten Schritte der Goldgräfin?

Böses Blut in Olgradir – welche Schritte unternimmt der „alte Bär“ gegen neue Feinde und die ungeklärte Erbfolge?

Der Natternstein – Fluch und Segen eines großen

Hauses.

Weitere Neuigkeiten:

- **Mysterien unter Tage - Ermittler in Cragg-Ossem entsetzt!**

- **Bardenwettstreit in Vysana - in Düsternis gehüllt!**

- **Briana Bierfuß gibt sich die Ehre in: Den Ehrenlanden**

Ein Bote fliegt...!

Ein heißer Sommer neigt sich dem Ende zu und während die Temperaturen vor allem im Kohlebecken der Hauptstadt kaum zu ertragen waren, sind viele Bürger der Stadt trotzdem mit ihren Gedanken bei zwei Ereignissen - so schlimm wie schön: Der Krieg gegen den neuen Feind und die Festlichkeit im Herzen Lobfelds.

Das Baldursfest war ein voller Erfolg und wieder einmal verstand es die Goldgräfin geschickt, ihre Kritiker verstummen zu lassen während sie ihnen gleichzeitig neuen Grund zur Sorge gibt.

Währenddessen präsentiert sich der Verteidigungskrieg gegen die mysteriösen Duvar als

eine Abfolge kleinerer Gefechte, die die Blüte sayanischer Kampfkunst langsam ausbluten lässt. So gelingt es weder den Duvar, noch den Sayanern, den Gegner zu einer entscheidenden Feldschlacht zu zwingen.

Dabei wäre ein finaler Schlag gegen den Schrecken aus den dunklen Landen so wichtig, nun, da sich zahlreiche Regimenter und Söldner aus Olgradir wieder in Richtung olgradische Heimat aufmachen – denn dort stehen große Ereignisse an: Waldwesen erheben sich in der Bugwelle des Duvarkrieges, schwimmend aus dem Unterholz bringen sie Furcht und Terror mit sich. Und dies zum denkbar schlechtesten Zeitpunkt: Denn der alte Graf Olgrads sieht sich mit schneller schwindender Gesundheit konfrontiert und hat noch immer keinen Nachfolger ernannt obschon sowohl Prinz als auch Prinzessin voller Erwartung bereitstehen. Olgrads Volksseele ist zum Zerreißen gespannt!

Gez. Leitender Schreiberling Danem vanderWall,
Redaktion „sayanischer Bote“, im Windviertel zu Saya,
unter der Elementarader 25.

Skandalumwittertes Prachtgefunkel. Das Baldursfest im Jahre 94 - Drogen, Duelle und Dämonen?

Viel war im Vorfeld spekuliert - und noch mehr geschrieben worden. Kritiker der Goldgräfin - ihres Zeichens Ausrichterin des diesjährigen Baldursfestes - wollten den fehlenden Esprit und die nicht vorhandene Nähe zum Volkshelden Baldur schon früh erkannt haben. Doch wie hat sich die Gräfin als Ausrichterin geschlagen? Und vor allem: Welche Gruppierung konnte das Fest für sich entscheiden und die begehrten Trophäen und den Rum einheimsen?

Korrespondenten des sayanischen Boten waren vor Ort und haben getreulich berichtet!

So wird übereinstimmend und wohlwollend vom guten Wetter berichtet, welches die Feierlichkeiten in angenehm warme Spätsommertemperaturen tauchte und dafür sorgten, dass die investierten Gelder in die Wettermagier aus Takilien im Nachhinein neidvoll als Geniestreich anerkannt werden mussten.

Auch gestehen sich Kritiker der Goldgräfin Anesha Asteira zähneknirschend ein, dass die ausgesuchten Disziplinen in jeder erdenklichen Weise dem Lobfelder Naturell entsprachen und die reichste Grafschaft Sayas perfekt repräsentierten.

So hat sich das siebenköpfige Gremium unter Leitung der Gräfin und unter Ausschluss der Oberhäupter anderer, konkurrierender Händlerfamilien schließlich für die traditionelle Fuchsjagd ebenso entschieden wie für den grobschlächtigen Buhurt.

Für Kunst und Kultur sorgten die Disziplinen Lobgesang und eine Präsentation der letzten Modetrends.

Spielwitz und schnelle Füße schließlich waren beim Wettbewerb des Gurkensammelns gefragt, einer neuen und faszinierenden Disziplin, bei der eine außer Rand und Band geratene

Bauernscheuche überlistet werden sollte. Diese magischen Kreaturen verteidigen vehement - und mit Waffeneinsatz - den ihnen zugewiesenen Kräuter-, Gemüse- oder Obstgarten und verfolgen Diebe mit schonungsloser Härte. Selbstredend, dass sich die Disziplin des Gurkenklauens auch bei den Zuschauern großer Beliebtheit und Begeisterung erfreute.



So sieht
Botenzeichner
Beorn
Scharfauge die
Scheuche

Kritikern der Goldgräfin war jedoch sauer aufgestoßen, es durch den Einsatz einer Bauernscheuche zu Verletzten kam. Auch wenn die Heilergilde sich schnell der durch das Spiel Verwundeten annahm, hielten es einige Vertreter der weniger bedeutenden Handelshäuser für unverantwortlich, solche „blutigen Festspiele, die an brutale Gladiatorenkämpfe erinnern“ zu veranstalten.

Wie jedes Jahr traten auch im Jahre 94 der Reichsgründung zahlreiche Vertreter der hiesigen Gilden in insgesamt vier magisch ausgelosten Gruppen gegeneinander an. All dies geschah unter dem strengen und mutmaßlich unbestechlichem Auge einer echten Lobfelder Prominenz: Mit Magnus Clavicus Nero aus den Häusern Goldenglanz und Asteira gab sich ein direkter Anverwandter der Goldgräfin selbst die Ehre.



So sieht Botenzeichner Beorn Scharfauge eine möglicherweise stattgefundenene Begegnung zwischen dem Herold und dem Buchmacher und Wirt, der später noch eine gewichtige Rolle spielen sollte.

Während die Gräfin und die angereisten Würdenträger und Grafen dem Spektakel in Einstatt, der Lobfelder Hauptstadt, beiwohnten und die Gelegenheit für so manchen Vertragsschluss nutzten, konnten die Gäste des Festes schließlich staunend bewundern, wie die Gruppierung, die sich selbst „Baldurs Wölfe“ nennt, unter Leitung des Scheuchenjähgers Elis und eines sayanischen Soldaten namens Nathanael sich letzten Endes durchsetzten und ihre aus gut 25 Teilnehmern bestehende Truppe zum Sieg führte.

Die begehrten Trophäen in Form von edlen Amuletten wurden anschließend in einer feierlichen Zeremonie durch den Herold der Häuser Asteira und Goldenglanz verliehen und dürfen nun ein Jahr voll des Stolzes zur Schau getragen werden.

War die Feierlichkeit des Baldursfestes, welches erstmals in Lobfeld ausgerichtet wurde, also ein voller Erfolg?

Kritiker und dem Boten mit Namen bekannte Informanten geben glaubwürdig Zeugnis von allerlei Schattenwirtschaft im Hintergrund des Festes ab!

So soll es auf dem Feste zu mindestens einer Dämonensichtung eines kleineren Schattendämons gekommen sein. Ein vor Ort anwesender Priester und eine ganze Truppe von Paladinnovizen konnte dieser Bedrohung letzten Endes doch schnell Herr werden.

Schwieriger zu deuten und die Gräfin deutlich mehr in Erklärungsnot bringend dürfte jedoch das Gerücht sein, dass Vertreter der Magiergilde wiederholt zu verbotenen Substanzen gegriffen haben. Die Magierdroge, die in Fachkreisen nur als „blaues Kaninchen“ bekannt ist, soll auf dem Feste nicht nur wiederholt konsumiert, sondern auch im großen Stile veräußert worden sein. Da diese Substanz durch Edikt des Königs selbst verboten ist, steht die Goldgräfin nun mit dem Rücken zur Wand, fordern doch ranghohe Vertreter der Kirche und des Königshauses nun Erklärung.

Der Herold Magnus dazu zu einem Informanten des Boten:

"Dass das blaue Kaninchen viel im Umlauf ist, bereitet der sayanischen Armee schon seit Jahren Probleme. Da dieses

verbotene Rauschmittel als alchemistische Komponente offenbar eine Art Wundermittel ist, wurde der Heeresleitung zu spät bewusst, welche schrecklichen Auswirkungen es auf die Bürger Sayas haben würde. Seither geht das Gesetz hart gegen Konsumenten und Verkäufer blauen Kaninchens vor und wird dabei vom Hause Asteira mehr als von allen Anderen unterstützt. Alleine auf dem Baldurfest konnte ein Verkäufer und -Konsument dingfest gemacht und bestraft werden, die Spur eines Zweiten wurde bereits aufgenommen."

Goldgräfin Anesha Asteira wird dabei trotz der offenen Worte seitens der Herolds vorgeworfen, nicht konsequent genug die Einfuhr solcher Mittel überwacht zu haben, böse Zungen behaupten gar, dass die Gräfin in den Verkauf selbst involviert sei. Das Haus Asteira dementiert diese Gerüchte vehement, ebenso wie den Vorwurf der Manipulation von Juroren während des Festes. So soll es bei der Disziplin der Modenschau zu einer seltsamen Jurorenwahl gekommen sein. Per Gremium war festgelegt, dass jeweils ein Vertreter der Priesterschaft, der Wirtsgilde und

der Händlerzunft die Jury bilden. Aus zu diesem Moment nicht näher nachvollziehbaren Gründen fiel die Wahl des Wirtsvertreter NICHT auf einen der beiden lokalen Wirte - wie angedacht - sondern auf einen Dritten, der lediglich angab, Tavernenbesitzer zu sein und sich auf dem Fest vor allem als Buchmacher verdingte. Delikat bei der Angelegenheit ist, dass er als Buchmacher die Quoten indirekt durch seine Wahl des Gewinners hätte beeinflussen können - für viele Beobachter und vor allem für die Vertreter der anderen Handelshäuser ein mehr als handfester Skandal!

Einen weiteren bitteren Nachgeschmack hinterließ die Tatsache, dass der beschuldigte und überführte Buchmacher anschließend nicht nur als Zivilist zu einem Duell verurteilt wurde, sondern auch dass er diesem Schuldspruch durch Alkoholkonsum entkommen konnte. In zweiter Instanz wurde ihm aus diesem Grunde eine Hand abgehackt und die Verbannung in ein Kloster ausgesprochen - eine von vielen neutralen Stellen als sehr hart empfundene Strafe. Der Versuch, besagten Schuldigen anschließend im Kloster aufzusuchen und zu befragen schlugen fehl: Laut den Priestern des Lichts ist Niemals ein Mann, auf den die Beschreibung passen könnte, in diesem Kloster angekommen.

Was bleibt sind also Gerüchte und Unsicherheiten.

Thorjan Silberfeld, ein Handelskonkurrent des Hauses Asteira, wird folgendermaßen zitiert:

„Für uns, die wir die Gräfin Anesha Asteira und ihre findigen Umtriebe jeden Tag erleben und erdulden müssen, war von Anfang an klar, dass sie mit der Aufgabe der Ausrichtung des Baldursfestes mehr als nur überfordert sein würde. Jemand mit einem so schlechten Leumund wie die Gräfin selbst öffnet schurkischen Duellanten, Dämonenbeschwörern und anderen Feinden des Reiches, also auch den Verkäufern von verbotenen Substanzen von denen das ehrenwerte Haus Silberfeld noch nicht einmal gehört hat, Tür und Tor! Würde die Goldgräfin über auch nur einen Funken Anstand verfügen, dann würde sie den Namen des Volkshelden Baldurs nicht mit eitlen Spielen beschmutzen, sondern den Feiertag in aller Besinnlichkeit und ehrenvollem Auftreten begehen. Es ist dem Hause Asteira zu verdanken, dass der Name Baldur fortan in einem Atemzug mit Drogen, Dämonen und Duellen genannt wird. Wir erwarten eindeutige Schritte

vom Königshaus und stellen uns merkantile Sanktionen gegen die Goldgräfin vor, beispielsweise durch Anwendung eines Strafzolles für Häresie und Blasphemie.

Den Manufakturen der Gräfin das Versorgungerecht für die sayanischen Truppen zu entziehen, wäre ein erster und gerechter Schritt!"

Vertreter des Hauses Asteira, hier in Gestalt des Fest-Heroldes Magnus Clavicus Nero zum Boten:

„Dass die Magier ihre Prüfungen während der Festivitäten ausüben würden, war mir durchaus bewusst. Dass dadurch überall Dämonen herumrennen würden, allerdings nicht. Dem Licht sei Dank unterstützten Magister Gabriel und die Kirche meine Bemühungen, die Dämonenplage wieder in den Griff zu bekommen, maßgeblich und niemand wurde ernsthaft verletzt. Ich sehe dieses Fest dennoch als Mahnmal, gerade den jüngeren Magieren strengere Regulationen insbesondere in der Beschwörungsmagie aufzuerlegen. Ein Fest kann nicht als sicher angesehen werden, wenn dort regelmäßig Dämonen

auftauchen, ob kontrolliert oder unkontrolliert.““

Wie zerrüttet ist das Verhältnis zwischen den beiden großen Häusern Asteira und Silberfeld und wie wird sich dieses Schisma auf die Bevölkerung Lobfelds auswirken?

Der sayanische Bote verspricht seinen Lesern, dieser und anderer Fragen weiterhin auf den Grund zu gehen!

Tannenfurcht in Olgradir!

Ein brennendes Haus in einem Meer aus Flammen – so einfach, treffend und schnell lässt sich die Situation in Olgrad im Moment beschreiben. Denn während der alte Graf Ivanko Krailjew machtlos zusehen muss wie seine Gesundheit schwindet, nutzen die Kräfte des Bösen diese Gelegenheit, um sich für Ereignisse vergangener Tage zu rächen.

Während die Waldwesen aus dem unheimlichen Karizukwald sich erheben und damit beginnen, entlegene Gehöfte zu verheeren und einsame

Wanderer zu töten, fragen sich nicht wenige Olgradi, ob es sich hierbei nicht um eine perfide Rache handelt. Eine Art Vergeltung für die Ereignisse von vor zehn Jahren als Graf Ivanko von Olgradir sich mit seinen beiden Kindern – die wir heute als Prinz Lutja und Prinzessin Lutjima kennen – und einer großen Schar Soldateska aufmachte, die Hexen im verfluchten Wald zu bekämpfen.



Brennpunkt: OLGRADIR!

Glaubt man den Berichten von Veteranen, wurde damals im „Bärenbranje“, einer kleinen Siedlung am Rande des Karizukwaldes, ein Kalb mit zwei Köpfen geboren. Als wäre dieses Fanal nicht schon schlimm genug, so will es die Legende, dass dieses Kalb aus beiden Mündern giftige Gase spie und so auf dem Bauernhof neun unschuldige Bauern tötete.

Viele Hinweise damaliger Ermittler führten geradewegs in den verfluchten, düsteren und dichten Karizukwald - und damit genau in den Schlund der böartigen Hexen, die dort leben und seit je her eine Geißel für Wanderer und Waldbewohner sind. Dabei bestechen die Hexen durchaus durch wohlgefälliges Äußeres, setzen diese Schönheit jedoch allein zu düsteren Zwecken ein, unschuldige Wanderer zu verführen und sie so zu ihren willenlosen Dienern zu machen.

Unbestätigte Gerüchte und Erzählungen von Köhlern und Holzfällern gehen sogar noch weiter: Jene wissen zu berichten, dass die armen Seelen, die in die Fänge der lüsternen Hexen geraten, verspeist oder bei dunklen Ritualen geopfert werden.

Allen mahnenden Stimmen zum Trotz war für den Grafen das Ziel klar: Und so führte er persönlich den Feldzug gegen die Hexen vor zehn Jahren an und attackierte sie im Herzen des Waldes - mit großem Erfolg!

Nach der Zurschaustellung von olgradischer Kampfkraft, gepaart mit unbeugsamer Liebe zum Licht, war es dem Grafen gelungen, einen Brückenkopf als Bastion im Schoß der Finsternis zu schaffen. Das Feldlager der tapferen Olgradi wurde von den Wesen des Waldes - aufgehetzt durch die Hexen - tagelang berannt. Nicht näher genannte Quellen bestätigen dabei, dass die

verfluchten Hexen und ihre düsteren Waldwesen dabei schwere Verluste zu verzeichnen hatten, ein hoher Blutzoll, den auch die Truppen aus Olgrad zahlen mussten.

Schließlich war es Prinz Lutja Krailjew, der die Hexen mit Verhandlungsgeschick von der Macht und der Stärke der olgradischen Truppen zu vermitteln wusste und ihnen klarmachte, dass ein Sieg auf dem Boden des Grafen für das widerspenstige Hexenvolk nicht zu erreichen war. In ihrer Moral sichtlich zerschmettert ob des erfolglosen Angriffes auf die Stellungen des Grafen stimmten die Hexen des Karizukwaldes einem Waffenstillstand zu.

Eine noble Geste, dargereicht durch das Grafenhaus auf dem Olgrader Bärenthron. Eine Geste, die bis heute Bestand hatte...

Doch nun, da die Gesundheit des Grafen von Olgradirs mehr und mehr zu schwinden scheint, wittern die Hexen eine Gelegenheit, Rache zu nehmen.

Die ersten Angriffe der Waldwesen konnten im siebten Mond verzeichnet werden als zwei Holzfällerlager in der Nacht durch Hexenkraft der Zerstörung anheimgefallen sind. Ausgesandte Späher von Prinzessin und Prinz konnten unabhängig voneinander lediglich Kleidungsfetzen und

Blutspuren ausfindig machen. Ähnlich schlimm erging es im achten Monat des Jahres einigen entlegenen Gehöften. Das sich offenbarende Bild ist dabei immer gleich: Zerfetzte und verstümmelte Leiber, selbst Kinder, vor denen das Unheil keinen Halt machte. Dazu bis auf die Knochen abgenagtes Vieh und Zerstörung durch die Macht wuchernder Pflanzen oder grausam wütender Tiere. Ein Detail scheint dabei besonders verstörend: Laut der königlichen Ermittlungskammer schienen die toten Leiber wehrfähiger Männer nicht auffindbar. Knechte, Bauern, Krieger – sie alle scheinen seltener unter den Toten zu sein und doch fehlt von ihnen jede Spur!

Nun, im neunten Mond des Jahres, reagiert das Grafenhaus Olgradirs und der Bärenthron entsendet auf breiter Front Krieger, Soldaten und verbündete Truppen zusammen mit Mietschwertern.

Die „Hexenherbstoffensive“ – wie sie von der schweren IV. Infanterie Olgradirs getauft wurde – stellt eine massive Truppenbewegung dar, deren Ziel es ist, den Wald in mehreren Angriffskeilen zu durchforsten und etwaige Feindansammlungen zu zerschmettern.

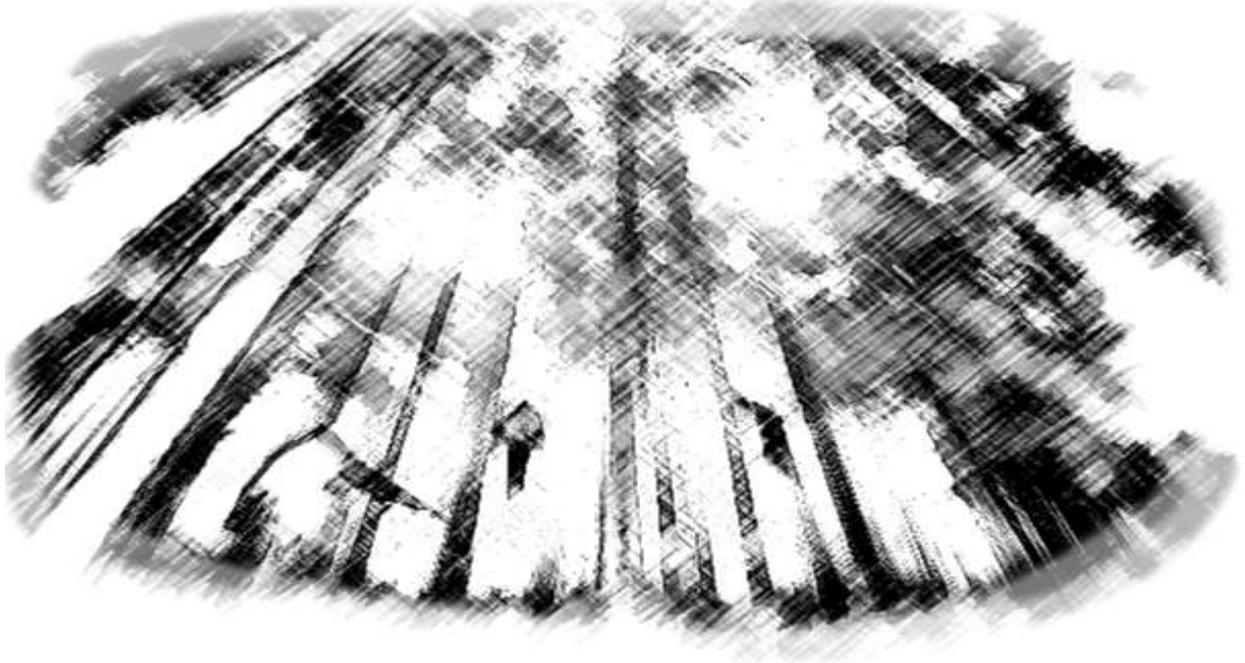
Ausgangspunkt der groß angelegten Invasion sind dabei die Außenposten, die der Graf nach den Kämpfen vor zehn Jahren von zwergischen Planern und siedlungswilligen Olgradi hatte anlegen lassen. Im Moment stellt eine Dezimierung der Waldwesen und der brutalen Streitmacht der Hexen das finale Ziel der Operation dar, jedoch sollen auf die Häupter der Hexen große Summen ausgelobt worden sein.

So gibt es bereits jetzt Wortmeldungen von verbündeten Streitkräften die sich mit den sayanischen Truppen verbünden werden um den Sieg des jeweiligen Angriffskeiles zu garantieren. Ranghohe Hauptmänner der olgradischen Armee sprechen hier voll des Lobes von den Männern und Frauen aus Solana, den Truppen der danakerischen Fremdenlegion und den Mitgliedern des Ordens der Euginoktier.

König Honestus selbst spricht den ausländischen Truppen abermals seine Hochachtung aus und verspricht, dass die in „Freundschaft und Ehre dargereichte Hand zum Kampfbund nicht unbeantwortet bleibt oder je vergessen wird.“

Militärberater sind sich sicher, dass die tapferen Soldaten Sayas viel von den Waffengängen mit den

verbündeten Streitmächten lernen können und befürworten die gemeinsamen Manöver.



So sieht Botenzeichner Beorn Scharfauge den gruseligen Karizukwald.

Ein Land in Sorge! Keine Erbfolge dank zu vieler Erben.

Während sich ganz Olgrad mit Gebeten und Tatkraft dem Kampf und dem Feldzug gegen die Hexen richtet, droht hinter den Kulissen neues Unheil.

Hochrangige Palastbedienstete des Bärenthrons sehen eine militärische Intervention des schwerkranken, alten Grafen mit gemischten

Gefühlen. Sollte der Graf, so die einhellige Meinung der Bürger, den Feldzug nicht anführen, so sind die Siegeschancen deutlich geringer. Führt Graf Ivanko jedoch die Truppe ins Feld, dann mag sich dies weiter auf seine schwindende Gesundheit auswirken und das stellt Olgradir und mittlerweile ganz Saya vor ein Problem: Der schwelende Konflikt, dass sich Graf Ivanko weder für seinen Sohn Lutja, noch für seine Tochter Lutjima als Nachfolger des Bärenthrons ausgesprochen hat, scheint die gesamte Grafschaft in Sorge zu stürzen. Es ist unklar welcher von den beiden Zwillingen zuerst geboren wurde - entsprechend greifen die Gesetze der bekannten Erbfolge in keiner bekannten Weise.

Dabei sind sowohl Tochter als auch Sohn beim Volk sehr beliebt - unglücklicherweise jedoch nicht in den jeweils gleichen Ständen. Während die kampferfahrene, stolze und wilde Lutjima sich der Unterstützung von Soldaten und Handwerkern sicher sein kann, halten es die niederen Adligen, die einfachen Leute und vor allem das belesene Volk mit dem Sohn Lutja, der vor allem durch Einfallsreichtum und Silberzunge glänzt. Vertreter der Krone halten beide Kandidaten für äußerst einflussreich und bestens geeignet - zudem rechnen Beide fest mit der Ernennung zum Nachfolger ihres Vaters. Dies schlägt mittlerweile Wellen in

der Volksseele Olgradirs. Anhänger beider Zwillinge sind mittlerweile bereit, nicht nur mit Wort, sondern auch mit Knüppel, die Ehre des Erwählten zu verteidigen. Gesetzeshüter und Richter sehen sich bereits schon jetzt mit zahlreichen Delikten durch die schwelende „Prinzenposse“ konfrontiert. Unruheherde wie Tavernenschlägereien stehen mittlerweile an der Tagesordnung und es ist nur zu hoffen, dass Graf Ivanko sich schon bald auf den Nachfolger besinnt, der den Bärenthron erben und weiter zu Ruhm führen wird.

Heilung und Rettung dank des Natternsteines?

Nicht wenige Legenden und Geschichten ranken sich um den faszinierenden Natternstein, ein Artefakt, welches sich seit den frühesten Tagen der Sippen und weit vor der Reichseinigung in den Händen der Familie Krailjew befindet.

Artefaktmagier wissen zu berichten, dass dieser Stein in der Lage sei, jede erdenkliche Krankheit zu heilen und man sagt ihm nach, dass er selbst Tote wieder zum Leben würden erwecken können. Doch ist der Preis hoch – denn glaubt man den

Legenden, dann vermag der Stein alleine alle 100 Jahre seine Macht entfalten und ist dann wieder gezwungen, in den tiefen Kavernen unter Olgrad zu ruhen.

Während viele Berater des Grafen Ivanko Krailjew drängen, den Stein für sich und seine Krankheit zu nutzen, hat der beliebte Graf bisher jede dieser Forderungen eine Abfuhr erteilt. Dem Bärenthron nahe Bedienstete wissen zu berichten, dass der Graf fürchtet, die Macht des Steins an seinen „alten, staubigen Leib zu verschwenden, wenn damit vielleicht eines Tages ein Sprössling seiner Kinder würde gerettet werden können.“

Andere Quellen berichten davon, dass der Graf sich aus unbekanntem Gründen vor dem fürchtet, was sich außerdem mit in den Höhlen befinden mag oder schlichtweg die genaue Position des Steins in dem verzweigten Labyrinth vergessen habe.

Neu gegründetes Grinseldorf gewinnt das Schuppenfest

Das vor wenigen Wochen durchgeführte Schuppenfest an der Haferwindung wurde

überraschend durch das neue Grinseldorf gewonnen. Die noch in Zelten hausenden Bewohner waren extra aus der Erntebucht angereist, um ihren Nasenzahn-Segelflosser mit Kürbisfleischfüllung zu verkosten. Sie konnten sich damit knapp gegen den Blauhofer Dorfverbund durchsetzen, welcher die Veranstaltung in den letzten Jahren dominierte. Der Nasenzahn soll auf den Untiefen vor der Erntebucht stammen und schmeckte den Juroren hervorragend.

“Von diesem Fisch habe ich zwar noch nie etwas gehört, aber lecker schmeckt er ja. Wie Forelle mit Flusskrabbe.“, versicherte uns Fridoline von den Einstätter Pionieren Schaufelwels. “Hochseefänge sind immer eine riskante Sache, können sich aber auch lohnen. Der Kürbis war übrigens hervorragend.”

Das Schuppenfest ist eine frühherbstliche lobfelder Tradition, bei welcher sämtliche Tavernen und Dörfer an der Haferwindung ihre besten Speisen und Tränke herrichten. Ausgewählte Juroren entscheiden dabei über den Gewinner, welchem Ruhm und ganzjährig Horden von Besuchern winken. Auch in diesem Jahr zog es wieder zahlreiche Besucher aus ganz Lobfeld an den saubersten Fluss Sayas, um an dem Spektakel

und den kostenlosen Gelagen teilzunehmen. In dieser Zeit herrscht auch zwischen den noch so streitigen Handelshäusern eine Art Burgfrieden und selbst die Strolche halten sich zurück.

Die Gewinner wollen mit dem erlangten Prestige Besucher in das Grinseldorf ziehen, um mit den Einnahmen die ersten festen Wohnsitze zu finanzieren. Ihre Taverne "Lobeshumpen" ist unter anderem für ihren legendären Zwergenwiese-Zwiebelschmelz bekannt. Zu erreichen ist das Grinseldorf über den Grünwaldpfad links des Königswegs Richtung Saya Stadt, über welchen auch eine Wanderstrecke des Handelshauses „Schöner Wandern“ führt. Eine weitere Attraktion des Dorfes bietet Flavius Kuriositäten Kabinett, in welchem Besucher unglaubliche und -würdige Monstrositäten, Artefakte und Rätsel erwarten sollen. Die Hütte steht jedoch im Verdacht, ein übles Groschengrab zu sein.



Botenzeichner Beorn Scharfauge war in Persona vor Ort und zeichnete das Siegesmahl: Der Nasenzahn-Segelflosser mit Kürbisfleischfüllung.

Aufbäumen oder einigeln? Die Frage nach den Feldzügen des Jahres

Aufgrund des Vorstoßes der Magieryilde zur vorletzten Mittsommersitzung hat das Grafenrund sich darauf geeinigt, künftig Vertreter des sayanischen Boten zu den Sitzungen zu erlauben. Damit sollen Truppenbewegungen, die der Öffentlichkeit bekannt gemacht werden sollen, besser koordiniert werden.

Im Grafenrund wurde im letzten Mond das weitere militärische Vorgehen den neuen Duvar-Feind diskutiert. Durch den überraschenden und nicht provozierten Angriff dunkler Waldwesen aus dem Karizukwald, war die Grafschaft Olgrad gezwungen, wichtige Kontingente an Truppen aus dem umkämpften Gebiet der dunklen Lande wieder in die Heimat zu entsenden - Kämpfer und Krieger, die nun empfindlich an den Frontabschnitten gegen

die Duvar fehlen. In einer ersten Reaktion hat der militärische Berater Torjew Windspringer die Front verkürzt und damit die gesamte Armee Sayas auf engere Frontabschnitte wieder zu einer festen Verteidigungslinie zusammengeführt.

Die bittere Folge: Der Frontabschnitt „Seewind“ und „Geisterkapelle“ mussten geräumt und damit aufgegeben werden. Damit fällt die geschichtsträchtige Totenkapelle wieder in die Hände der Duvar, die nach dem Abrücken der ruhmreichen 3. Sayanischen Infanterie die Kapelle wieder in Besitz genommen haben und sofort damit begannen, den magisch relevanten Ort zu befestigen - bittererweise mit der Ausrüstung und dem Material des 2. Pionier-Korps aus Cragg-Ossem. Gerüchten zufolge plant der Zwergenrat nun, das verlorene Baumaterial dem Königshaus in Rechnung zu stellen.



So erinnert sich Botenzeichner Beorn Scharfauge an die Geisterkapelle.

Die 2. Sayanische Infanterie aus den Ehrenladen und die takilische XI. Aufklärungsstandarte „Totenruf“ haben die Front nun stabilisiert und damit begonnen, regelmäßige Patrouillen zu entsenden. Da sich der Feind im Moment ruhig verhält, hat sich die Frontlinie im Krieg gegen die Duvar damit endgültig stabilisiert. Für das Grafenrund stellt sich nun die entscheidende Frage, ob es sinnvoll ist, noch dieses Jahr gegen den neuen Feind vorzugehen und zu versuchen wichtige kulturelle Stätten Ratikors oder militärische Höhen zurück zu erobern oder ob es ratsam ist, die Frontlinie auszubauen und die

zahlreichen Milizionäre und Freiwilligenregimenter rechtzeitig zur Ernte zu entlassen.

Gerade Vertreter der großen Handelshäuser Lobfelds und der Ehrenlande sehen diesbezüglich großen Handlungsbedarf und fordern vom König ihre Arbeitskräfte zurück.

Ein entsprechendes Angebot des Hauses Silberfeld, die berüchtigte Söldnergruppe „Basraks Beste“ als Entsatz für die abreisenden Bauernwehren zu verpflichten, schwebt noch in der Luft - zu schlecht ist der Leumund der Söldnergruppe, die sich schon in drei Strafexpeditionen gegen die Strolche des Gaiganten durch Grausamkeit auszeichnete.

Weitere Truppenbewegungen lauten wie folgt:

Die Kirche des Lichts entsendet bis Ende des Jahres eine weitere Schar Paladine für den Kampf gegen die Duvar. Jedem Paladin wird dabei ein Priester des Lichts zugeteilt, der sich um das Seelenwohl der Krieger vor Ort kümmern soll.

Die 1. und die 12. Schwere Baumbewahrer aus Vysana wird mit der königlichen Order betraut, die Grenze zu Takilien zu sichern um so die Duvar davon abzuhalten, gen Westen zu marschieren. Unterstützung erfahren sie durch die takilische

Standarte „Totenfee“, einer halbweltlichen Spezialeinheit aus Geisterseherinnen und Schamanen, sowie von jüngst angeworbenen Spähern der Sumpforks aus Takilien.

Die Grenzläufer-Einheit „Wipfeltreu“ aus Vysana soll sich nach königlichem Edikt weiter um die Evakuierung der Bürger Ratikors kümmern. Gerüchten zufolge haben sich zahlreiche Freibauern noch immer in ihren Höfen verschanzt und erwehren sich dort mit dem Mut der Verzweiflung gegen anrückende Duvarspäher.

Die 10. Lobfelder „Rubin“ kehren, nach Sicherung des Lobfelder Baldursfestes, reich beladen mit übriggebliebenen Lebensmitteln und ausgeruht zurück an die Front. Dort sollen sie den Frontabschnitt „Ahnentreu“ sichern und gegen Vorstöße der Duvar ausbauen. Die Lebensmittel gehen zu einem Großteil an die „Wipfeltreu“ über, die damit die Flüchtlinge und die ausharrenden Bauern versorgen soll.

Die Spähereinheit Prinz Lutjas aus Olgradir kann nach ersten Verlautbarungen von Seiten des „Bärenthrons“ als „möglicherweise verloren“ gelten. Sämtliche Versuche, die Einheit via Briefftaube oder Magie zu kontaktieren, schlugen fehl. Enge

Vertraute des Prinzen gehen davon aus, dass sie im wilden Dickicht und undurchdringlichen Unterholz von den aggressiv agierenden Waldwesen vernichtet wurden.

Harfenklang zur Mondennacht - Bardenwettstreit der Gräfin Indira Sternschauer ein kultureller Erfolg. Mit Schatten und Schrecken!

Der in Sachen Termin nach Sternkonstellation bestimmte Bardenwettstreit, ausgerichtet von der vysaner Gräfin Indira Sternschauer war ein voller Erfolg - in den ersten Stunden. Mit perfektem Ambiente von Mondenschein und einem Schauer von Sternschnuppen war der passende Rahmen für dieses hochsinnliche Musik- und Gesangsschauspiel gegeben.

Die Gräfin ließ dabei trotz Mondenschein die Blumenkelche zahlreicher Blumenkolonien erblühen und tauchte so die Sommerresidenz in den Baumwipfeln in einen betörenden Duft nach Frieden und Ruhe.

Daran konnte auch das zwergische Orchesters von Klemm „Quietschtrommel“ Kapprtak wenig ändern, das mit einer heiteren Weise zum Pfeifsack und Messingpfeife unterstützten Stampftanz einlud und Gerüchten zufolge einen Teil der Inneneinrichtung damit verwüstete. Trotz eines schweißtreibenden Engagements der zwergischen Spielleute hat es alleine nur für den zweiten Platz gereicht.

Wie bereits von Kennern der sayanischen Musik erwartet, konnte die Bardin Aylita Elsthana, die aus den Ehrenlanden stammt, zum ersten Mal in der Geschichte des Wettbewerbs ihren letztmaligen Sieg verteidigen. Das Lied – eine zärtliche Weise über Liebesglück und körperliche Zuneigung im Vergleich zu einem Wasserfall mit Regenbogen – wusste das Konsortium und die Gräfin selbst zu begeistern. Als Preis war dieses Mal eine Halskette aus wertvollen Mondsteinen ausgelobt, ebenso wie ein Kuss der Gräfin, der in Künstlerkreisen als wertvoller Glücksbringer und Gunstbeweis gilt.

Doch während zarte Harfenklänge und liebliche Gesänge den Abend zierten, zogen dunkle Wolken aus Niedertracht am nächtlichen Himmel auf! Nachdem die zahlreich erschienenen Künstler aufgespielt hatten und ob der hochsommerlichen Nachthitze Getränke gereicht wurden, kam es bei

der anschließenden Siegerehrung zu einem schrecklichen Vorfall.

Nach dem die Bardin einen der Preise in Gestalt des Kusses der Gräfin empfangen hatte, schien sie grausige Schmerzen zu leiden. Augenzeugen in Gestalt eines Schreibers des Boten zufolge ward sie kalkbleich und krümmte sich vor Pein am Boden. Eilig herbei gerufene Heilmagier konnten sie nach eigener Aussage von der Schwelle des Todes zurück reißen und sie soweit heilen, dass sie überleben wird – wenngleich das grausige Schicksal bestimmt hat, dass es unwahrscheinlich ist, dass die Bardin jemals wieder sprechen, geschweige denn Singen wird. Dabei wird das Überleben der Bardin von Propheten noch als Glück angesehen, denn zum Zeitpunkt des Festes waren alle magisch begabten Heiler in die unteren Baumebenen entsandt worden um dort den an Not leidenden Bürgern zu helfen.

Und noch während die elfische Palastwache die Sommerresidenz abriegelte, wurde der Verdacht von den Magiern bestätigt: GIFT!

Eine hastig durchgeführte Analyse des Bechers der Bardin konnte jedoch keine Quelle an Gift offenbaren – ganz im Gegensatz zum Becher der Gräfin selbst. In ihrem Kelch befand sich ein probates und hochpotentes Gift. Die „Tränen der

Wegekreuzer“ - einer gefährlichen Giftspinne aus Takilien, konnten im silbernen Kelch der Gräfin ausfindig gemacht werden. Dieses Gift ist in Saya kaum bekannt und weist zwei Eigenschaften auf: Es ist nicht nur hochgradig gefährlich, sondern sorgt beim Ableben der vergifteten Person auch häufig dafür, dass der Verstorbene als untote Wesenheit wiederkehrt.

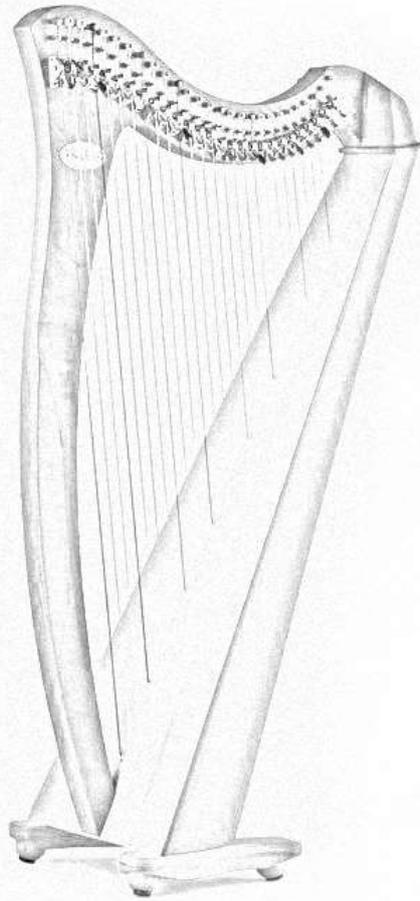
Wie es zum heutigen Stand der Drucklegung aussieht, sollte Gräfin Indira Sternschauer vergiftet werden. Eilig herbeigerittene Ermittler aus den Ehrenlanden haben die Residenz weitläufig abgesperrt und zahlreiche Aussagen aufgenommen. Einer der Ermittler, ein gewisser Belwuen, wird folgendermaßen zitiert:

„Wenig wussten die Attentäter über die hohe Giftresistenz der Gräfin, die in jungen Jahren in Ratikor von einer Schlange gebissen wurde und seitdem regelmäßig einen Schutzzauber erneuern lässt, um nicht nachträglich an den Folgen des Bisses zu sterben. Als besonders tragisch stellt sich jedoch die Tatsache dar, dass durch den Kuss das Gift in den Leib der Bardin wandern konnte die ihrerseits nicht geschützt war. Im Moment gehen die Ermittlungen in jede

denkbare Richtung. Unsere vordringlichsten Fragen lauten:
Wie konnte das Gift in die Residenz gelangen und wie konnten die Attentäter sicherstellen, den richtigen Becher zu erwischen?
Wer profitiert vom Tod der wohl ambitionslosen und sehr beliebten elfischen Gräfin?
Wie kann ein Meuchler, der es schafft, Gift so nah an die Gräfin heran zu bekommen, übersehen, dass es zu den Gewohnheiten der Herrscherin gehört, den Schutzzauber gegen Gifte erneuern zu lassen?
Und was ist, wenn der Anschlag nicht der Gräfin galt sondern von vorneherein der Bardin? Wissend, dass sie nicht nur den Edelstein als Preisgeld, sondern auch den ausgelobten Kuss gewinnen würde?
Im Moment herrscht emsige Betriebsamkeit in der Kammer der Ermittlung und wir sind sicher, Saya schon bald Rede und Antwort stehen zu können.“

Soweit die offizielle Stellungnahme der Ermittler aus den Ehrenlanden. Mittlerweile haben viele andere Grafen ihre Bestürzung ob des Giftanschlags zum Ausdruck gebracht. Besonders interessant gilt hierbei das Schweigen von Goldgräfin Anesha Asteira, die - so wollen es einige ihr nahestehende Bedienstete berichtet haben - mehr als nur vor Wut kochte, dass die Gräfin den Bardenwettstreit genau auf die Zeit des Baldursfestes legte. Gerüchten zufolge soll die streitbare und ehrgeizige Goldgräfin das als „verkappte kulturelle Kriegserklärung aufgefasst und Rache geschworen haben“.

Der sayanische Bote hat weiter sein Ohr an diesem mysteriösen Kriminalfall und berichtet in den Folgeausgaben weiter!

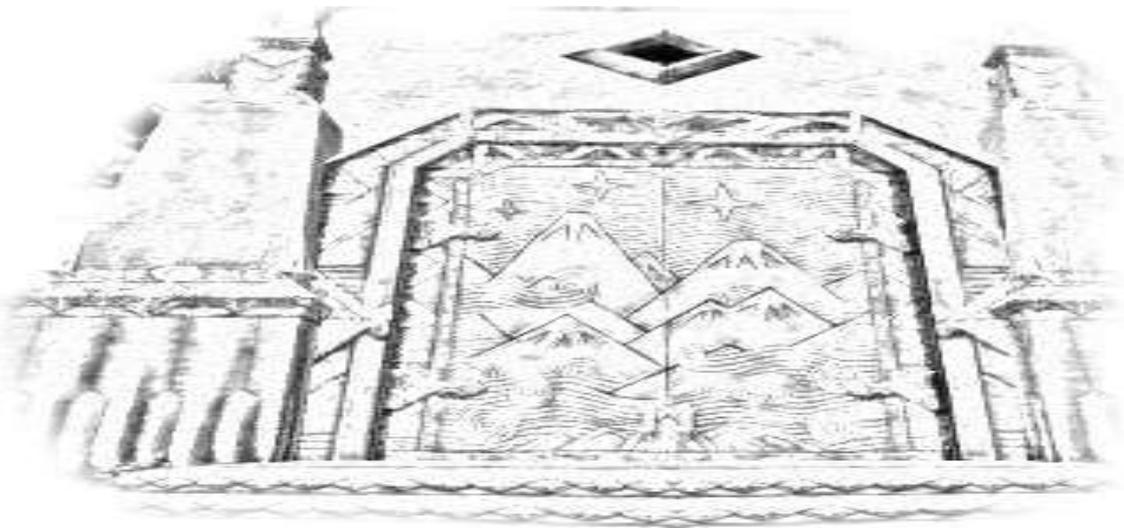


Cragg-Ossem: Der Puppenspieler mit dem toten Auge flüchtig!

Viel ist berichtet worden vom andauernden, mysteriösen Kinderverswinden in den Schächten „Marmorglanz“ und Kohleflöz VI, sowie an der Magma-Schmiede der Trappzeckens in der zwergischen Hauptstadt Menbecra in Cragg-Ossem. Nun konnte dieser Fall gelöst werden!

Dabei war es nicht die zwergische Garde oder die Ermittler aus Lobfeld, die den entscheidenden Hinweis für sich verbuchen und melden konnten, Nein, es waren die unschuldigsten Seelen selbst, die nun von Alpträumen geplagt ein Dasein des Entsetzens würden leben müssen.

Doch der Reihe nach: In der zwergischen Grafschaft Cragg-Ossem lagen die letzten Wochen Angst und Freude wie zwei ungleiche Nachbarn nah nebeneinander. Während in einigen Teilen der unterirdischen Zwergenstadt das Verschwinden von zwergischen Kindern beklagt wurde, erfreuten sich anderswo genau jene mit Mutter, Vater und Restfamilie an den Scherzen des sippenlosen Puppenspielers Knorgan „Glasauge“ Kezzeltrak. Das beide Ereignisse jedoch in Zusammenhang stehen könnten, hätte sich die Zwergengarde von Garnison „Silber II“ niemals träumen lassen.



So berichtet der Botenkorrespondent aus Cragg-Ossem, dass sich eine Schar Zwergenkinder über

den Umstand erfreut zeigten, dass ihnen nach einer Vorführung eine der dort ausgestellten Puppen Trost und Zuversicht spendete, da sie ihrem vor über einem Mond verschwundenen Spielkameraden bis auf einige Kleinigkeiten sehr glich. Auch wird berichtet, dass sich die Puppe im Puppenspiel wie der vermisste Freund „gebärdete“ und - mehr noch - auch dessen Sprachstil und typischen Sprichwörter zum Besten gab.

In kindlicher, freundschaftlicher Treue beschlossen sie, auf ihre Art und Weise vom mysteriös Verschwundenen Abschied zu nehmen, indem sie ihre Abschiedsgrüße einfach der Puppe mitteilten.

Neugierig, doch ohne großen Argwohn, schlichen sich die Kinder dann in das Atelier des Puppenspielers und wurden dort Zeuge eines mehr als verstörenden und in Worte kaum zu fassenden Spektakels: Die Werkstatt des Ateliers des Puppenspielers wäre mit Gruselkabinett noch schmeichelnd umschrieben - denn die grausige Wahrheit liest sich wie folgt: Die Puppen des Korgan bestehen nicht aus Holz und Stroh, Nein, vielmehr handelt es sich um die seelenlosen Leiber der verschwundenen Kinder!

Soweit sich die Taten von Ermittlern rekonstruieren lassen, lockte der Puppenspieler unschuldige Kinder in die Falle und transportierte

sie in sein Atelier der Grausamkeiten. Dort verstand er es unter Zuhilfenahme von dunkler Magie, jeden Funken Lebensessenz und Licht aus den Kindern zu saugen. Die Magie, die dabei zum Einsatz kam, ist so verderbt, dass sie zudem auf den Körper auswirkte, die Haare in der Farbe leicht bleichte, die Haut blass und hölzern und die Augen zu Glas werden ließ! Doch waren die Kinder nicht tot - das schreckliche Gegenteil scheint der Fall. Denn von seltsamen Antrieben erfüllt, scheinen die Kinder, die nun deutlich mehr leblosen Puppen denn zwergischen Sprösslingen glichen, auf einfache Reize zu reagieren. Schnüre, die mit leichter Spannung an Armen und Beinen befestigt waren, konnten so dazu führen, dass die Puppen eine Art manisch-leblosen Tanz aufführten. Damit ist auch erklärt, wie es dem Puppenspieler gelingen konnte, als Einzelperson so viele Puppen gleichzeitig im Puppenspiel zu steuern.

Die entsetzliche Tat endet mit einer guten und einer schlechten Nachricht: Die gute Nachricht ist, dass die Puppen geborgen werden konnten und sich nun in der Obhut magischer Heiler befinden, die versuchen wollen, den Fluch zu brechen und nötigenfalls auch Hilfe von auswärtigen Heilern annehmen würden.

Die schlechte Nachricht jedoch lautet, dass es der Wache nicht gelungen ist, den zwergischen Puppenspieler in Gewahrsam zu nehmen!

Der Zwergenrat lässt über den Boten ausrichten, dass sich Knorgan „Glasauge“ Kezzeltrak im Moment noch immer auf der Flucht mit unbekanntem Ziel befindet und es wahrscheinlich ist, dass er sich noch in Saya aufhält. Die Garde geht davon aus, dass der Zwerg durch den Verlust seiner Sippe wahnsinnig wurde und weiter Pläne ersinnt, sich „seine eigene, neue Sippe zu schaffen“, so wie er es bereits mit dem Ensemble aus Puppen versucht habe.

Der Zwerg gilt als gefährlich, vollkommen skrupellos und wahnsinnig.

Briana Bierfuß gibt sich die Ehre!

Diesmal: Die Schmugglertaverne „Schneiderei Asmussen“ im Kohlebecken des Feuerviertels.

Der Bote weiß von vielen seltsamen Ecken Sayas zu berichten. Unsere Tavernenkorrespondentin Briana Bierfuß hat sich auf die zahlreichen Tavernen Sayas spezialisiert und berichtet in jeder Ausgabe von einem neuen Erlebnis.

„Viel Schönes und Prächtiges lässt sich berichten über unsere geliebte Hauptstadt Saya, Sitz des Königshauses in den Ehrenlanden und bekanntermaßen die größte Stadt unseres Landes. Doch wie jede Stadt - und hier blicke ich gen Osten nach Lobfeld - hat auch Saya so seine Schattenseiten, Gassen, in denen sich ein rechtschaffenes Mädel wie ich nicht herumtreiben sollte. Grund genug also für mich genau DAS zu tun. Jedes der fünf Stadtteile unserer Stadt hat so seine Besonderheit und heute hat es mich in das Feuerviertel verschlagen. Dieses liegt nicht nur hinter dem Vulkantor- sondern auch hinter einem kleinen Schleier der Kriminalität verborgen. Ehrliche Leute sind hier schwer zu finden, doch wer die Gesetze der Straße kennt, der wird sich hier schnell zurechtfinden. Auf der Suche nach einer der berühmtesten Tavernen Sayas - einer Taverne, in der sich ein paar der bösesten Buben des Landes ein Stelldichein geben - wurde ich immer wieder an eine Schneiderei verwiesen und meine Ratlosigkeit verwandelte sich schnell in Erstaunen, als mir gewahr wurde, dass die Schneiderei natürlich nur eine Tarnung für den gut laufenden Warenumschlagsplatz darunter darstellt.



Eine typische Stadtimpression aus der Feder von Botenzeichner Beorn Scharfauge, die natürlich nicht die Gasse, in der sich die Taverne befindet, darstellt.

Mit einigen salbungsvollen Worten, einer kleinen Spende und dem richtigen Geheimwort wird man in der „Schneiderei“ auch recht schnell vorgelassen und darf die engen hölzernen Treppen nach unten steigen. Dort wird man alsbald begrüßt von fröhlicher Musik und einer wohltuenden Atmosphäre aus Hals- und Beutelschneiderei, gepaart mit großer Lebens- und Liebeslust und einigen recht großen Fässern Schnaps und Bier, die deswegen so günstig sind, weil sie sich im Grunde aus einem Großteil gestohlener Flaschen verschiedener Marken zusammensetzt. So gibt es den „blinden Duvar“, einen scharfen Schnaps aus mehreren Sorten Lobfelder und takilischer Spirituosen der

nicht zuviel verspricht und definitiv auf beiden Ohren blind macht für den Rest des Abends.

Die Taverne selbst stellt eine stabile hölzerne Plattform dar, diese wurde in einer großen Zisterne errichtet und schwebt im Grunde an Ketten gehalten über dem eiskalten Wasser der Zisterne. Das Trinkwasser Sayas ist den Schurken dort heilig, denn durch die zahlreichen Kanäle der Zisternen der Stadt und die versteckten Wege können sich Schmuggler und gesuchte Gesellen schnell und ungesehen bewegen. Aus diesem Grunde sind es auch genau jene Strolche und Ganoven, die Wasserverschmutzer und Giftmischer gezielt jagen und zur Strecke bringen. An der Theke angekommen ordere ich auch endlich meinen ersten „König HoPESTus“, einen grün schimmernden Schnaps der mit allerlei seltsamen Kräutern versehen und dann mit einem Assassinendolch umgerührt wird. Dieses berühmte Getränk ist wahrscheinlich auch der Grund, warum ich nur wenige Augenblicke später die verrückt auf den Tischen zur fröhlichen Musik tanze und mich mit einem berühmten Schmugglerkapitän „sehr eng“ anfreunde und so die erste von mehreren Schlägereien des Abends heraufbeschwöre. Passend zum Thema fliegen bald schon Fäuste und Stühle, dabei sind es vor allem die orkischen

Herumtreiber, die sich als trink- und schlagfest herausstellen, kein Wunder, wo sie doch nicht nur in diesem Viertel die härteste Arbeit verrichten. Als klar wird, dass wir alle betrunken genug sind um uns echte Gegner zu suchen, leert sich die Taverne schnell.

Denn eben kam einer der „Gossenflossen“ herein, eine Bande von Kindern, die Nachrichten zuverlässig unter den Schattengewerbetreibenden der Stadt verteilt und uns wissen ließ, dass die Garnison dieses Viertels einen neuen Schwung Rekruten bekommen hat. Ehrensache für die Schurken des Viertels, sie angemessen zu begrüßen! Schnell haben wir uns alle wieder angezogen als wir auch schon krakeelend und singend zwei Gassen vor der Wachgarnison stehen und voller wehmütiger Vorfreude zusehen, wie die braven Kerle und Frauen in prachtvollem Saya-Wams aufmarschieren, Holzknüppel und -schilder in der Hand und uns auffordern, Ruhe walten zu lassen, da die Bewohner - die nun allesamt an den Fenstern stehen und mal die eine, mal die andere Seite anfeuern - schlafen wollen. Und da das Leben im von Pech und Armut geprägten Feuerviertel so kurz sein kann, fliegen schon bald die Fetzen. Ich mittendrin. Da ich noch schreiben muss, schlag ich nur mit meiner nicht so wichtigen Hand zu und kann sogar den einen oder anderen

Treffer landen. Leider steigt mir irgendwann der ganze Schnaps zu Kopf und aus Versehen wechsele ich die Seiten und beginne einen Piraten zu treten.

Das sorgt für das mehr als fragile Ende der kurzen Verbrüderung unter den Schmugglern und sie beginnen sich mehr untereinander zu hauen als mit der neuen Viertelwache. Diese räumt danach nur noch auf und grinst dann schief mit blutigen Nasen über ihren ersten Einsatz. Und das Beste: Da ich mich nun in Gewahrsam befinde, kann ich diese Zeilen in aller Ruhe und ohne Störungen schreiben. Wobei ich mich kurz fassen muss, meine Mitgefangenen und ich wollen in Kürze den Trick mit dem „Kranken beim Gefängnisausbruch“ versuchen und wie es sich für eine wichtige Person des Boten gehört, darf ich die Kranke mimen. Ich hoffe es klappt, sonst sieht es in der nächsten Ausgabe schlecht aus, wenn ich mich in Vysana einer der sagemumwobenen Mondlichttavernen stelle und dabei mein bestes Elfisch zum Besten geben will.

Anzeigen

Hungern tut bei uns nicht Not - denn wir essen Knüppelbrot!

Ein Stück Olgradirer Geschichte zum Selberknuspern!

Inmitten der wehrhaften Mauern gelegen findet sich die Bäckerei Knüppelbrot, bekannt für die hervorragenden Geschmacksrichtungen „zu süß“ und „zu würzig“! Ein Schmaus für den Olgradi jeden Alters und nahrhaft dazu!

Ebenfalls einen Besuch wert: Die „Katapultkugeln“ genannten Keksbrecher auch Schokolade und Nüssen! Mit nur einer Kugel ist die Versorgung eines hungrigen sayanischen Soldaten für eine Woche gesichert!

Dafür verbürgen sich Igor, Ivan und Olga Knüppelbrot. Auf vielfachen Leserwunsch diesmal dabei: Die Saya-Karte zum Ausschneiden!

Königreich Saya



-  Hauptstadt
-  Grafenstadt
-  Siedlung
-  Ruine
-  Festung
-  Zwergenstadt