

SÖLDNER heute

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

Der Bösewicht

- eine Untersuchung von Magister Horga at'Ropin, Gareth Teil III

Für diejenigen unserer Leser, die die ersten beiden Teile dieser Untersuchung verpaßt haben (selbst schuld, wenn ihr beim nächsten Auftrag wieder eins draufkriegt), hier noch einmal die Einleitung:

Was bereits lange vermutet wurde, ist nun Gewißheit. Durch langjährige Forschungen in Ahnengalerien, Archiven und Verliesen, durch detaillierte Befragungen von Betroffenen jeglicher Couleur sind wir nun in der Lage, feststellen zu können:

ES GIBT NUR ZWEI ARTEN VON BÖSEWICHTEN IN AVENTURIEN!

Sicher, dieses These mag zu Anfang revolutionär erscheinen. Aber dennoch: wenn man sich ehrlich befragt, wird man am Ende nicht umhin können, dem Autor dieses bescheidenen Traktates zuzustimmen: in Aventurien existieren lediglich zwei grundlegende Arten von Schurken, die zwar verschiedene Subspezies ausgebildet haben, die sich aber im Grunde nicht allzu sehr unterscheiden. Die erste Variante, von der in der ersten Ausgabe die Rede gewesen ist, ist die „Alte Pottsau“, kurz „AP“ genannt. In der jetzigen Ausgabe werden wir einen Blick auf die zweite Subspezies des Typus des „Übermächtigen Kämpfers“ werfen: den Unglaublich Guten Magier (UguM).

Grundsätzlich ist folgendes zu sagen: auch innerhalb dieser Subspezies haben sich mehrere Untergattungen herausgebildet, deren gesonderte Betrachtung jedoch allzu weit in's Detail führen würde - zur genaueren Information sei hiermit die Lektüre des Gesamtwerks des Verfassers „Aventurien, deine Schurken“ anempfohlen. Namentlich genannt werden sollen hier nur als Exempel der Irre Druide (ID), die Heimtückische Hexe (HeHe), der Verfilzte Abgrundtief Schlechte Geode (VerfAbSG) und der Konvertierte Akademiemagier (KAM).

Im einzelnen zur Betrachtung vorangestellt sei nunmehr aber der Hagere Wahnsinnige Schwarzmagier (HaWaS). Schurken dieser Subspezies/Untergattung sind prima facie an Körperbau und Physiognomie wenn nicht zu erkennen, so doch einzuschätzen. Die Statur

ist hager bis ausgemergelt, daher der Name, der Teint stets blaß bis kränklich-gelblich. Meist ist die Gesamterscheinung auf eine etwas ölige Art äußerst gepflegt; für die seltenen Fälle, da dieses nicht der Fall ist, sei ausdrücklich vor einer Verwechslung mit der Mageren Kleinen Sackratte (siehe die erste Folge) gewarnt! Sollte - was durchaus vorkommt - einmal eine Mager Kleine Sackratte mit magischer Begabung ange getroffen werden (Collegae sprechen in solchen Fällen gern von einer Magischen Kleinen Sackratte), so ist die Unterscheidung zum ungepflegten Hageren Wahn-



sinnigen Schwarzmagier in jedem Fall dem Fachmann vorbehalten! Spielt allerdings auch keine große Rolle mehr.

Weiter mit dem ursprünglichen Sujet: die Haare des HaWaS sind immer - immer! - schwarz. Weiße Strähnen sind möglich. Das Haar wird stets zurückgekämmt getragen, ist oft etwas länger als gewöhnlich und wird gerne mit nicht unbeträchtlichen Mengen aufdringlich parfümierten Haaröls behandelt. Gleiches gilt für den Bart, der von etwa der Hälfte aller begutachteten HaWaS getragen wurde: sauber ausrasiert, tadellos gepflegt, meist spitz, oft mit zwei oder drei Spitzen und ölig. Die Fingernägel sind in aller Regel überlang und tadellos manikürt. Werden gern benutzt, um wehrlose Adern anzuritzen. Die Augen des HaWaS sind stets schwarz umrandet und liegen tief in den Höhlen, wo sie fiebrig glänzend vor sich hin flackern. Eine Neigung zu hemmungslosem, irr-hämischem Lachen ist zu beobachten.

Die Kleidung des HaWaS ist extravagant, teuer und oft geschmacklos. Stehkragen aller Art sind ebenso verbreitet wie eng anliegende Hauben aus Sammet oder ähnlichem Material. Die Roben, die stets getragen werden, sind wallend, weiter als üblich - und nötig! - geschnitten und fast immer schwarz, rot oder beides. Gern werden dezente Silberornamente in Form von absolut unauffälligen Schädeln getragen, oft als

passendes Ensemble mit einem unerschwinglich teuren und/oder alten Ritualdolch.

Zu den Fähigkeiten des HaWaS: diese Subspezies ist - wie der Name sagt - in aller Regel wahnsinnig und daher bereit, seine Fähigkeiten weiter als ein gewöhnlicher Magier auszureizen. Wer auch immer schon das zweifelhafte Vergnügen der Begegnung mit einem HaWaS hatte, der kann bestätigen: Ihre Feuerbälle, Flammenlanzen, Donnerkeile, Horriphobi und was es noch alles gibt, sind größer, stärker, schneller bereit und bunter als alles, was der gewöhnliche magiebegabte Held so zustandebringen mag, und sei er noch so erfahren. Meist ist ein HaWaS nur auf einem Felde angreifbar oder gar verletzlich - oft handelt es sich darum, daß das Herz des Schurken in einem Turm im Eismeer verschlossen liegt, der von etwa zweiunddreißig leicht tollwütigen Drachen bewacht wird, und daß das Herz herbeigeschafft werden und vor den Augen des HaWaS in einer mehrstündigen südmoischen Kochprozedur zubereitet werden muß, um ihm schaden zu können. Eines sei zum Schluß noch angemerkt: es wurde noch nie beobachtet, daß einem Hageren Wahnsinnigen Schwarzmagier ein Zauber mißlang. Nur so am Rande.

In der nächsten Ausgabe werden wir uns der letzten Subspezies des ÜK, dem Drahtigen Einzelkämpfer, zuwenden.

Wo die Arbeit noch lohnt!

Von nun an haben wir einen neuen Korrespondenten für unser Fachblatt gefunden: Alrik der Schänder, ein alter Haudegen, hat sich bereiterklärt, für uns die besten Arbeitsplätze der Branche zu finden und einige Sätze darüber zu schreiben (ja, das kann er selber!). Hier also die erste Folge:

Teil 1: ALMADA

So, liebe Trollpürze und Ogertitten, also fange ich doch mal an. Ich sitze hier gerade in Punin in einer kleinen Kaschemme, und ich muß sagen: hier gefällt's mir! Das Wetter ist warm, die Frauen hübscher als diese Kühe im Kosch, der Wein ist besser als jede andere Plörre, die ich jemals durch die Kehle jagen mußte. Aber das interessiert Euch ja nur wieder beiläufig, ihr wollt doch eh nur eines: GOLD!

Jau, auch das haben sie hier. Also, wenn ihr nach Almada kommen wollt, Schlagetots, dann jetzt! Fast jeder Söldnerhauptmann (die sie hier unten „Condottieries“ nennen) sucht neue Söldner (die werden auch Landsknechte oder „Mercenarios“ genannt ... von Reichsgarethi haben die eh noch nie gehört hier!). Es kündigt sich einiges an, was guten Lohn zu versprechen scheint.

Also, wer blinkende Münze für wenig Arbeit will, der

sollte sich bei einem Fähnlein anheuern lassen, das Handelszüge durch das Königreich begleitet. Die Novadis kommen immer mal wieder über den Yaquir, plätten einen Gutshof oder überfallen ein paar Händler und hauen wieder ab. Also, sucht euch irgendwelche nördlichen Routen, durch die Waldwacht oder so, da passiert nicht viel. Wenn ihr aber ein wenig plündern wollt, dann solltet ihr rüber in die Südpforte machen. Da sind irgendwelche Novadis am Werke, die der olle Uchakbar, der ehemalige Graf im Yaquirtal, dahingeschickt hat. Inzwischen hat der ja über den Fluß gemacht und ist ein Ober-Wickelkopf, so mit eigener Baronie oder so. Ach ja, den Namen dürft Ihr nicht mehr sagen tun, wegen dem Ana Tema. Keine Ahnung, ich kenn keinen Tema nicht, aber soll mir recht sein.

Man hört auch, daß die Adligen hier eine Aktion nach Süd-Almada planen. Die Novadis haben nämlich ein paar Barone gefangengenommen, darunter auch den

kaiserlichen Marschall. So viel zu „Wir Gardeleute sind die Besten!“ Ich hab's ja schon immer gesagt, ein Stück Goblindung am Stiefel sind die! Uns herumschubsen und selbst die guten Rationen futtern, aber vom Kämpfen so viel Ahnung wie ein Tobrier vom Waschen!!! Und erst mal die parfümierten Uniformen... Aber wo war ich? Ach ja, Expedition in die Wüste. Also, es werden Truppen ausgehoben und es scheint, als gäbe es da unten mal wieder richtig Arbeit, so mit Dörfer niedermachen und Bevölkerung drangsaliieren. Dürfte aber härter werden, die Turbanträger können reiten und wissen ihre Lanze zu benutzen! Also, schön vorsichtig sein, ihr Witwenmacher! Zu dem ganzen Zeug gibt es noch eine Möglichkeit. Die Almadaner liegen sich mal wieder in den Haaren. Ja ja, den Spruch kannte ich auch schon. „Die befehlen sich doch immer!“ Noch so'n kluger Satz, und Du kannst mal probieren, Deine Zähne mit gebrochenen Fingern vom Boden aufzuheben, Kamerad!

Also, die Rebenthals und die Madjanis gehen sich gerade an die Kehle, die Streitzigs und die al'Shirasgans machen auch noch mit. Wer davon gewinnt und worum es überhaupt geht ... wen interessiert es? Aber wegen dem Geld würde ich zu den Madjanis oder den Streitzigs gehen. Die Streitzigs haben Geld wie Heu oder können es beim Rest der Familie ausleihen. Und die Madjanis stellen irgend 'nen wichtigen Popel am Hof des Kronverwesers und die Ratsmeisterin von Punin ist auch eine von denen. Denen dürfte das Gold also nicht so schnell ausgehen.

So, dann noch schnell ein paar weitere Ratschläge. In den Vertrag gehört hier immer eine „Plünder-Erlaubnis“, wer das vergißt, ist selber schuld! Hier ist noch was zu holen, einen richtigen Krieg hat Almada seit 100 Jahren nicht mehr gesehen. Und immer im oberen Bereich um den Sold feilschen! Talerchen sind vorhanden, also laßt Euch nicht den üblichen Kuhmist erzählen über aufrührerische Bauern, die schlechte Ernte und was Ihre Flatulenzen sich sonst so ausdenken.

Zur Versorgung: an Wein könnt ihr hier alles saufen, hartes Zeug gibt es auch. Brot, Wurst, Käse, Früchte und so sind durchweg gut, die Marketender haben fast immer hervorragende Qualität. Und noch ein Ratschlag: wenn ihr eine glutäugige Maid oder einen wohlgeratenen Burschen seht, schön vorsichtig sein! Meine alte Weibelin hat es in Ragath erwischt, als sie sich einen jungen Kerl holen wollte. Seine Schwester hatte was dagegen. Und die konnte mit dem Säbel umgehen ... das habe ich seit der Orkenschlacht vor Gareth nicht gesehen! Ein jähzorniges Temperament haben die hier, bei Kor! Also, wenn ihr eine Taverne auseinandernehmt, immer schön drauf achten, daß ihr genug seid. Sonst holt der Wirt die Verwandtschaft und dann gibt's was auf die Zecher-Rübe.

So, das muß reichen. Beim nächsten mal schreib ich was über Darpatien ... oder Drol ... oder Riva. Mal gucken, wohin der nächste Kontrakt mich führt.

Euer

Alrik der Schänder

Kleinanzeigen:

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

Elfenbeinschnitzerei Abdallah Ben Net'ton, Fasar

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

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

Hört auch Ihr immer wieder von Euren Kindern: „I iß' koan Yams ned“? - Das muß nicht sein! Jetzt gibt es die Yamsorette mit der Extraportion Yams! Schmeckt auch Kindern und gibt Kraft für die nächste Gassenrauferei - da



sind die gebrochene Nase und die angeknacksten Rippen nur noch halb so schlimm!

Ihr habt ein Problem, aber keine Lösung? Fragt nach uns! Ihr habt zwar die Lösung, aber nicht das passende Problem dazu? Fragt ebenfalls nach uns!

Das STURMBANNER - energisch, tobrisch, gut!

Aufträge in den Schwarzen Landen - gut und schön. Aber wer kennt sich dort aus? Wen nach dem Weg fragen? Überhaupt nach dem Weg fragen? Was essen? Vermeiden, von wem gegessen zu werden? Schluß mit all den Fragen! Bestellt noch heute die neueste Ausgabe des Globulentrottel aus dem Hause Breithacker - jetzt mit neu überarbeitetem Schwarzlandteil!

„Weißt du nicht, wohin du gehen tust, du den Globulentrottel lesen muß!“