

Der Turnei von Nilsitz

Senaloch im Ingerimm 1045 BF

Teilnehmer aus den Nordmarken	3
Gäste aus der Ferne	4
Senaloch, die Wehrhafte	5
Erkundungen innerhalb der Stadt	10
Meldung zum Turnier (ab dem 18. Ingerimm 1045)	12
Ein später Dank	13
Der Turnierplatz	18
Feierliche Eröffnung der Wettkämpfe (22. Ingerimm 1045)	19
Regelwerk	22
Kampfwerte	22
vergleichende Proben	23
Kampftaktik	23
Fernkampf	24
Reitwettbewerb	24
Unter der Leuin und des Mantikors Augen (22. bis 29. Ingerimm)	25
Mit ruhiger Hand und scharfem Auge (22. Ingerimm)	25
Wurfwaffen	25
Runde 1	25
Runde 2	26
Runde 3	26
Platzierungen	27
Schusswaffen	28
Runde 1	28
Runde 2	28
Runde 3	29
Platzierungen	30
Im Staub der Arena (23. Ingerimm)	31
Runde 1	31
Runde 2	32
Runde 3	32
Runde 4	33
Runde 5 - Endrunde der besten drei	33
Platzierungen	34
Sich kreuzende Klingen (24. bis 27. Ingerimm)	35
Einhandwaffen und Schild (24. und 25. Ingerimm)	35

Runde 1	35
Runde 2	36
Runde 3	38
Runde 4 - Endrunde der besten sieben	39
Platzierungen	41
Zweihandwaffen (26. und 27. Ingerimm)	42
Runde 1	42
Runde 2	43
Runde 3	44
Runde 4	44
Runde 5 - Endrunde der besten drei	45
Platzierungen	45
Ein ganz besonderes Abenteuer (28. Ingerimm)	46
Gelände 1	47
Gelände 2	47
Gelände 3	47
Gelände 4	47
Gelände 5 und Zielankunft	47
Stimmen zum Geländeritt	48
Eine zünftige Keilerei (29. Ingerimm)	49
Ehrungen der Sieger (29. Ingerimm)	50
Feierstimmung (29. Ingerimm)	51
Abreise (ab dem 30. Ingerimm)	52

Teilnehmer aus den Nordmarken

- [[Borindarax Sohn des Barbaxosch]], Vogt der [[Baronie Nilsitz|gräflichen Vogteien von Nilsitz]], Initiator des Turniers;
- [[Dwarosch Sohn des Dwalin]], Oberst des [[Ingerimms Hammer|Eisenwalder Garderegimentes Ingerimms Hammer]], Turnierrichter;
- [[Metenax Sohn des Muhortimnax|Metenax 'Einhand']], Geweihter des Kor im [[Tempel_Der_Bestie_Der_Immerwährenden_Dunkelheit]], Turnierrichter;
- [[Antharax Sohn des Angrox]], Hauptmann des 1. Banners von [[Ingerimms Hammer|Ingerimms Hammer]], der Garde des Marschalls der Nordmarken;
- [[Andragrimm Sohn des Arborax]], Soldat aus den Reihen des Eisenwalder Garderegimentes;
- [[Xadresch Sohn des Xolltresch]], Soldat aus den Reihen des Eisenwalder Garderegimentes;
- [[Boindil Sohn des Borintosch]], Offizier der Tunneljäger des Rogmarog, Leibwächter des Vogtes;
- [[Roglamox Sohn des Roxschor]], Teil der Stadtwache von [[Stadt Senalosch|Senalosch]];
- [[Ira von Plötzbogen]], Ritterin, Orgilsbund
 - [[Koarmin Adlerkralle von Rechklamm]], Pagen Iras
 - [[Xobborax, Sohn des Xallinosch]], genannt Xobbel, Krieger (Arxozim), Waffenknecht Iras
- [[Utsinde von Plötzbogen]], Vögtin von Oberrodasch
 - Brinjan Nahenial von Hartsteen, Knappe Utsindes
 - [[Ronan von Hetzenberg]], Dienstritter Utsindes
- [[Meingard von Kropfenhold]], Kriegerin, "Plötzbognerin"
- [[Anthelm von Lerchentrutz]], Krieger, "Plötzbogner"
- Eremalrik Dreifelder, Krieger, "Plötzbogner"
- **Wolfmar von Wildklamm, Krieger, "Plötzbogner"**
- [[Brun von Kranickteich]], Ritter, Orgilsbund
- [[Lucrann von Schwertleihe|Boronian von Schwertleihe]], Ritter, Orgilsbund
- [[Wunnemine von Fadersberg]], Baronin zu [[Baronie Ambelmund|Ambelmund]]
- [[Nivard von Tannenfels]], Krieger, Burgoffizier im Dienste Wunnemines (und Jagdkönig von Nilsitz :-))
- [[Firin von Landwacht]], Ritter, Orgilsbund , Dienstritter Wunnemines
- [[Isotta von Rechklamm]], Ritterin, Orgilsbund
 - [[Aiobhe Adlerkralle von Rechklamm]], Pagen Isottas
- [[Alrik vom Schwarzen Quell]], Ritter, Orgilsbund
- [[Liafwin von Fadersberg]], Baron zu [[Baronie Kyndoch|Kyndoch]]
- [[Otggar von Salmfang]], Landjunker zu [[Gut Ostendorf|Ostendorf]]
- Siegrond vom Kleinen Hain, Hainritter
- Hlûthard vom Kleinen Hain, Hainritter
- Segril, Sohn des Sortosch, vairninger Zwerg
- [[Silvagild von Ulmentor]], Junkerin von [[Gut Ulmentor|Ulmentor]]
- [[Dorcas von Paggenfeld]], Ritter der Baronin von Schweinsfold
- [[Geron von Schweinsfold]], Ritter aus Schweinsfold
 - [[Hadelin von Kranickteich]], Page Gerons
- [[Gelda von Wassertal]], Jagdkönigin von Nilsitz 1042 BF
- [[Alana von Altenberg]], Ritterin
- [[Barox Sohn des Burgamon]], Vogt von Brüllenbösen
- [[Holdar Sohn des Luren]] und [[Xarox Sohn des Luren]], seine Leibwächter und Adoptivsöhne
- [[Borix Sohn des Barax]], Bergvogt von Ishna Mur
- [[Borix Sohn des Borix]], [[Bengurr Sohn des Borix]] und [[Baschtasch Sohn des Borix]], drei seiner vier Söhne, die die Gelegenheit nutzen wieder nach Senalosch zu reisen
- [[Gera von Finsterbirge]], Kammerzofe
- [[Godobald von Torkelstein]], Ritter und Interimgutverwalter von Raboschsalm
- [[Darian von Sturfels]], Ritter zu Rodaschuell

Gäste aus der Ferne

- [[Kos:Tharnax_Sohn_des_Thorgrimm|Tharnax, Sohn des Thorgrimm]], Bergvogt der [http://www.koschwiki.de/index.php/%C3%82rxozim Wacht Ârxozim];
- [[Kos:Thorix_Sohn_des_Tharnax|Thorix, Sohn des Tharnax]], Weibel der wiederaufgestellten [[Kos:Angbarer_Sappeure|Angbarer Sappeure]];
- [[Gar:Garetien:Thorin,_Sohn_des_Thorgrimm|Thorin, Sohn des Thorgrimm]], Krieger der [https://www.koschwiki.de/index.php?title=H%C3%A4mmer_von_%C3%82rxozim Hämmer von Ârxozim];
- [https://tobrien.punin.de/index.php?title=Cendrasch_Sohn_des_Chrysoprax Cendrasch Sohn des Chrysoprax], Junker von [https://tobrien.punin.de/index.php?title=Junkertum_Eisentann Eisentann] im befreiten Tobrien;
- [[Kos:Brubol_Sohn_des_Brumil|Brubol, Sohn des Brumil]], Krieger der [[Kos:Hämmer_von_Ârxozim|Hämmer von Ârxozim]]; [[Kos:Roglima_Tochter_der_Roxa|Roglima, Tochter der Roxa]], Ordensschwester der [[Kos:Drachenhetzer_von_Koschim|Drachenhetzer von Koschim]], Herrin von [[Kos:Gut_Drachenwacht#Herrscher_des_Lehens|Drachenwacht]];
- [[Kos:Bolzerich_von_Uztrutz|Bolzerich von Uztrutz]], Edler auf [[Kos:Herolds_Wacht#Herrscher_des_Lehens|Herolds Wacht]];
- [[Kos:Ifirnia_Walderia_von_Firntrutz|Ifirnia Walderia von Firntrutz]], Mitglied im [[Kos:Orden_der_Hanghasenjagd|Orden der Hasenjagd]];
- [[Kos:Gilborin_Sohn_des_Gonduin|Gilborin, Sohn des Gonduin]], Anführer der [[Kos:Felsbeißer-Bruderschaft|Feldbeißer Bruderschaft]];

Senalosh, die Wehrhafte

Alle Besucher von Senalosh, die nicht durch das schier unendlich weit ausgedehnte Tunnel- und Stollennetz Isnatoschs in dessen Hauptstadt reisen, müssen den beschwerlichen Weg auf und über das Hochplateau des Isenhag auf sich nehmen, so auch alle menschlichen Besucher des anstehenden Turniers.

Trutzig und wehrhaft zeigt sich die Zwergenstadt dann, wenn man ihrer schließlich ansichtig wird. Zwischen die mächtigen, hoch aufragenden Bergflanken des in der Sonne rot schimmernden Eisenwaldes gebaut, wird sie von einer hohen Ringmauer geschützt, durch die nur ein Weg hinein führt, welcher durch zwei Wehrtürme flankiert wird - das Isenhager Tor. Bereits von außerhalb der Stadt kann man einige, wenige Details erkennen, wie den in Terrassen in den Berg gehauenen Stadtteil Isarnon, als auch das sich dort am höchsten Punkt befindende Widder-Tor, welches in den Berg hinein führt und den eigentlichen Eingang von Isnatosch- dem Bergkönigreich Eisenwald darstellt.

Rechts und links des Widder-Tores erahnt man darüber hinaus dicke Metallplatten im Fels des Berges, dort wo angeblich die schweren Torsionsgeschütze 'der letzten Festung' lauern, die in der Lage seien sollen über die oberirdischen Stadtteile hinweg alles in Schutt und Asche zu legen, was sich in der Ebene vor der Ringmauer befindet. Gelagert werden darf vor Senalosh jedenfalls nicht, auch wenn der vor der Mauer liegende Bereich großzügig gerodet ist. Die Fläche rechts und links des Weges zum Stadttor erinnert aber auch mehr an eine Kraterlandschaft, denn an eine Gebirgssalm, die sie eigentlich sein könnte. Noch frisch sind die Einschlaglöcher und breite Furchen, um eine durch viele Kinderhände bunt bemalte Steininformation, die jedes Jahr das Ziel des Isenhager Donnerrollens ist, haben sie veranstaltet.

Besucher der Stadt, die das Isenhager-Tor, mit seinen zwei Flügeln aus massiver Steineiche, und den zwei durch leichte Rotzen gesicherte Türme, durchqueren, marschieren, rollen oder reiten zunächst über in Schienen geführte dicke, rostige Eisenplatten, unter denen sich offensichtlich ein großer Hohlraum befindet- ein kleiner Vorgeschmack darauf nur, welchen Aufwand die Angroschim betreiben, um ihre Stadt zu sichern.

Innerhalb der Ringmauer befindet man sich dann zunächst im Stadtteil Dunkelweg mit seinen großen Lagerhallen und dem durch Kohlenstaub schwarz gefärbten Kopfsteinpflaster, welches wohl namensgebend ist. Hier werden Rohstoffe wie Kohle und Erze, aber auch Handwerksprodukte gelagert, bis sie die Reise bis zu ihrem Bestimmungsort antreten.

Zur linken Flanke des Berges hin liegt Felsenruh mit seinen vielen schmucken Wohnhäusern und dem mehrere Schritt hohen Granitmenhir, der auf einem zentral gelegenen Platz steht und dessen Herkunft im Dunkeln liegt. Nach Aussage der Angroschim steht er seit 'Zwergengedenken'.

Zwischen diesen Stadtteilen und dem Anstieg zum Widder-Tor hin, befindet sich das große Handwerksviertel, in denen das gehämmere der unzähligen Schmieden niemals abreißt und in denen sich auch der große Marktplatz mit dem daran angrenzenden Ingerimm- und

Angroschtempel befindet. Simiaheim, so wie dieser Teil Senaloschs genannt wird, war einst eine kleine menschliche Ansiedlung. Heute, nach dem steten Wachstum der Hauptstadt Isnatoschs und der irgendwann daraus erwachsenden Sinnhaftigkeit, die Siedlung als Handelsplatz zu annectieren, ist sie nur noch ein kleiner, wenn auch selbstverständlich bedeutender Teil der Stadt.

Isarnon schließlich ist der in die ansteigende Bergflanke des Eisenwaldes gehauene und sich bis hinauf zum Widdertor erstreckende Teil Senaloschs. Seltsam für das menschliche Auge muten die auf vielen Felsterrassen, scheinbar schräg aus dem Berg hinauswachsenden Gebäude an. Hier wohnen die Sippenoberhäupter, die reichen Schmieden- und Gießereibesitzer. Dort befinden sich die Hallen der Zünfte, ebenso wie das Haus des Vogtes von Nilsitz - ganz oben, unweit des Tores nach Isnatosch.

Das gesamte Bild innerhalb der Ortschaft ist geprägt von ordentlichen und robust wirkenden Steinbauten und gepflasterten Wegen und Plätzen.

Die Häuser besitzen zumeist ein Obergeschoss, vereinzelt sieht man auch zwei, die in der Regel aus Fachwerk gefertigt sind.

Die Gebäude sind zum Teil mit viel Platz zueinander gebaut und es gibt auch noch freie Flächen innerhalb der Ringmauer, was darauf schließen lässt, dass man Senalosch weiteren Raum zum wachsen lassen möchte und langfristig plant.

Auffällig ist, dass, soweit man es sehen kann, in den oberirdischen Stadtteilen von Senalosch ebenso viele Zwerge wie Menschen leben und das Miteinander ganz selbstverständlich zu sein scheint.

Von den Stadtteilen im Berg spricht man an der Oberfläche nur respektvoll als Eisenhalle, die jedoch einzig den Angroschim vorbehalten ist. Menschen werden am Widder-Tor stets brüsk und mit entsprechendem Nachdruck abgewiesen.

Besondere Sehenswürdigkeiten der Stadt sind der bereits erwähnte, kolossale Menhir im Zentrum von Felsenruh, der unterirdische Kor-Tempel - der Hort der Bestie der immerwährenden Dunkelheit mit seinem Kriegerdenkmal, welcher Metallplaketten mit den Namen aller Angroschim beinhaltet, welche auf dem Haffax-Feldzug gefallen sind und natürlich der innerhalb der Kirchen des Ingerimm und Angrosch bedeutende Tempel der Schätze des Allvaters, einem der Zentren beider Kulte auf dem Kontinent.

Sehenswürdigkeiten anderer Art hingegen sind die Lorenbahnen, welche vom Fuß des Berges, rechts und links des Tempels am Marktplatz bis zum Widder-Tor, parallel zu den Treppenstufen hinaufführt. Schienen, Ketten und die versteckt im Berg liegenden Schächte mit den dort hängenden Konter- und Gegengewichte, welche die Loren wie von Geisterhand hinauf und hinab fahren lassen, geben einen kleinen Eindruck von den mechanischen Brillanz, mit der die Angroschim sich das Leben am und wohl im Berg erleichtern.

~*~

Gut gerüstet und gewappnet kam eine kleine Delegation aus Kyndoch in die Stadt geritten. Drei der Gerüsteten waren zuletzt vor einigen Götterläufen zur Jagd von Nilsitz in die entlegenen Bergregion gereist. Für das Ranghöchste Mitglied der Gruppe aber, lag die letzte Reise in die Region noch zwei Götterläufe länger zurück - wobei er damals jedoch auf der anderen Seite des Großen Flusses gewesen war.

Interessiert nahm Liefwin von Fadersberg die so gänzlich andere Umgebung, als seine Heimat Kyndoch es war, wahr. Diese Lande waren unwirklich, rau und vor allem sehr spärlich besiedelt. Als der Herzog ihn damals an den Hof von Graf Ghambir geschickt und dieser ihn gleich dort behalten hatte, hatte er die Welt der Zwerge kennen gelernt. Dennoch unterschieden sich der Hof des Zwergengrafen und diese Zwergenstadt spürbar.

Vor dem jungen Baron ritt eine kleine persönliche Garde, während Landjunker Otgar von Salmfang an seiner Seite ritt und dessen neue junge Knappin aus dem Hause Zweigensang und zwei Hainritter die Nachhut bildeten. Otgar war es gewesen, der zur Großen Jagd angereist war, ebenso wie seine beiden Begleiter, Siegrond und Hlûthard vom Kleinen Hain.

~*~

Wie schon damals, zur Großen Jagd hatte sich Segil, Sohn des Sortosch, erneut auf den langen und beschwerlichen Weg in den Isenhag gemacht. Er und seine Sippen waren eigentlich in Vairningen zu Hause und fühlten sich dort sehr wohl, von Zeit zu Zeit wurden allerdings Reisen zu anderen Sippen notwendig und jetzt war es anscheinend mal wieder soweit.

~*~

Isotta hatte sich den mühseligen Weg auf das Hochplateau hinauf gekämpft. Tatsächlich war sie das erste Mal in diesem Teil des Isenhages, und dass obwohl sie im Isenhag geboren und aufgewachsen war und sich sehr mit ihrer Heimat verbunden fühlte. Ihre Dienstherrin hatte ihr zwei Monde frei gegeben, damit sie sich verschiedenen ritterlichen Aufgaben widmen konnte. Sie war zuvor in Hlûtharswacht gewesen und beabsichtigte im Anschluss wieder den Weg zurück, jedoch nach Orgilsheim zu reisen. Der Orgilsbund - bei dem sie eine Anwartschaft anstrebte - lud dort zu einem Einsatz die Gruftasseln am Grabe des Heiligen Orgils zu entfernen. Doch jetzt war sie erst einmal hier. In Nilsitz. Zwerge hatten sie immer schon fasziniert. Im heimatlichen Breewald gab es nur sehr wenige, eine Handvoll. Bekannt war dort der Schmied Xallinosch in den Grimbergen sowie sein Sohn Xobbel, der ein Krieger aus Ârxozim war, im Kosch ausgebildet. Sie hatte gehört, dass auch er bei diesem Tunier dabei sein würde, mit seiner Dienstherrin, der Ritterin Ira von Plötzbogen, reisend. Sie war schon gespannt, wie er sich schlagen würde. Dann gab es noch einen Hügelzweig in Breewald, Mîm, der eine Wassermühle betrieb und eine seltsame Katze hatte. Seit ein paar Jahren lebte auch der zwergische Baumeister Palladiosch Sohn des Vitrufax in Breewald. Er

hatte den neuen Rahjatempel in Eisenstein gebaut und errichtete nun im Schatten der Scheuburg eine Landvilla, in die er selbst ziehen wollte. Isotta hatte für die Reise ihre Ausrüstung überwiegend auf eines der beiden Ponies geladen. Auf dem anderen Pony saß ihre Pugin Aiobhe. Sie selbst saß in luftiger Kleidung auf ihrem Schlachtroß - den Temperaturen des Frühjahrs angemessen. Sie freute sich schon auf das, was sie hier in Senaloch erwartete, schaute sich alles mit großem Interesse an. Die von Zwergen und Menschen gemeinsam geprägte Kultur interessierte sie sehr. Mal schauen, was diese Tage bringen würden, dachte sie.

~*~

Es war nicht das erste Mal, dass Borix begleitet von seinen Söhnen Bengurr und Baschtasch die Stadt betraten die so kurze Zeit ihre Heimat war, bevor sie nach Ishna Mur gezogen waren. Damals war der Weg zwischen Ishna Mur und Senaloch nur über die schmalen Bergpfade am Rand des Eisenwaldes entlang möglich.

Heute hingegen waren sie durch die wieder errichtete Lorenbahn unter der Oberfläche Deres angereist. Eine sehr bequeme und vor allem von den Unbilden des Wetters unabhängige Art zu reisen. Und jetzt standen die drei im Widder-Tor und mussten die Augen wegen dem strahlenden Praiosmahl zusammenkneifen, dass ihnen hier entgegen lächelte. Sie würden die Zeit bis zum Beginn des Turniers nutzen, um sich in ihrem alten Haus in Felsenruh mit Borix und Boram zu treffen und gemeinsam ein Wiedersehen zu feiern.

Boram, der Schmied, hatte das Haus in Felsenruh nach dem Umzug seiner Eltern und Brüder weiter bewohnt und Borix, der Jüngere, zog, nachdem er zum Hauptmann des 2. Banners ernannt und damit nach Senaloch versetzt worden war, das weitläufige Haus der tristen Offiziersstube in der Kaserne vor.

~*~

Da es Barox sich nicht hatte nehmen lassen durch die halben Nordmarken zum Hlûtharsturnier zu reisen, war es für ihn auch ebenso klar, dass er auf dem Rückweg noch Halt bei seinem Freund Borindarax machen musste und hier bei doch den Angroscho geeigneteren Spielen teilzunehmen.

So rappelte der Streitwagen des Vogtes, gefolgt von seinen beiden Adoptivöhnen auf Zwergenponys, durch das Isenhagener-Tor den Berg hinauf zum Haus der Vögte. Sollten sich doch die Kurzlebigen in den Gasthäusern vergnügen, er wusste wo es das beste Bier und Topaxandrinas Essen gab.

~*~

Gera hatte ihren Vetter - oder wie es sich jetzt wohl als sicher herausstellte, ihren Bruder - Godobald nach vielen Jahren ausgerechnet auf dem Weg nach Senaloch wiedergetroffen

und so hatten sich die beiden eine Menge zu erzählen und so bemerkten sie beinahe gar nicht, dass sie schon vor dem Tor Senaloschs angekommen waren. Auf Raboschsalm waren sie schon seit ihrer Kindheit immer wieder mit den Angroschim zusammengekommen und beide beherrschten Rogolan auch soweit, dass sie sich in der Stadt auch ohne Probleme bewegen konnten.

Ihre Frage daher in der Sprache der Zwerge an die Torwachen gerichtet, wo man in der Stadt eine Unterkunft bekommen können, wurde mit einem freundlichen Brummen und der Empfehlung einer kleinen, ruhigen und sauberen Pension einer älteren Angroschna in Simiaheim, die ein paar Zimmer an Gäste vermietet, beantwortet.

~*~

Den ganzen Weg aus Hlutharswacht kommend hatte die Reisegruppe um die Vögtin von Oberrodasch nur Rogolan gesprochen. Vorwiegend für den jungen Hartsteen, damit sich dieser noch etwas an seinen eigenen Fähigkeiten üben könne. Während Utsinde keine Schwierigkeiten besaß, die Zunge der Angroschim zu sprechen, kam ihr Knappe Brinjan recht schnell an seine Grenzen, und auch ihr Dienstritter Ronan hatte hin und wieder Mühe, dem jungen Mann zu übersetzen. Nicht, dass dies Utsinde dazu verleitet hätte, damit aufzuhören, nein, sie trieb dieses Spiel so lange weiter, bis alle vor dem Stadttor standen.

„Nun, ich denke, es ist des reinen Rogolan Genüge getan.“ ging die Vögtin von Oberrodasch endlich wieder in eine Sprache über, die jeder verstand. „Brinjan, ich hoffe, dass etwas davon an deinen Backen kleben blieb, wenn wir jetzt einige Freunde besuchen gehen, bei denen du gleich unter Beweis stellen kannst, wie groß diese Brocken sind.“

„Ja, Frau Utsinde - ich meine: ‚da‘.“

„Und Ronan, du grinst nicht so unverschämt, denn für dich gilt dasselbe.“

„Aber Frau Utsinde, meint Ihr nicht, Ihr habt uns genug gequält? Wir sind doch fürs Turnier hier und nicht der Diplomatie wegen.“ versuchte der großgewachsene Ritter von Hetzenberg seinem jungen Schützling aus der Seele zu sprechen.

„Ach, nicht?“ fragte die Vögtin mit hochgezogenen Brauen, dann drückte sie ihre Schenkel an den Körper ihres Reittiers und ritt mit einem Schmunzeln voraus, durch das Stadttor.

~*~

Erkundungen innerhalb der Stadt

Fragt man die Einwohner Senaloschs, die zum größten Teil ein ganz eigenes Sprachkauerwelsch aus Rogolan und Garethi sprechen, so empfehlen sie Besuchern der Stadt Gaststuben wie Obaloschs Bierstübchen, Bobaldurs Krug, den 'betrunkene Schrat' oder Gotrix Brauerei. Als weitere Erläuterung hierzu kann erfragt werden, dass der Schrat sehr beliebt bei den Tunneljägern des Bergkönigs und den Soldaten des Eisenwalder Garderegimentes 'Ingerimms Hammer' sei. Im Krug würde man zumeist auf Handwerker und Angehörige der Zünfte treffen. Das Bierstübchen habe das beste Essen, von erzzwergisch deftig bis hin zu hügelzwergisch süß und verspielt. Größere Zusammenkünfte und Feiern würden hingegen gern zwischen den großen, kupfernen Bottichen der Brauerei veranstaltet, wo man das Bier direkt aus riesigen Fässern zapfen kann.

Herausragende Handwerkskunst kann man in der Zwergenstadt vor allem in Simiaheim, der ursprünglichen, oberirdischen Siedlung, die vor Jahrzehnten von den Zwergen quasi annektiert und zu einem Teil ihres Reiches gemacht wurde, in jeder der Auslagen der Werkstätten erblicken.

Einen ganz besonderen Ruf, der weit über den Isenhag reicht, hat dabei der 'Zauberschmied' Thygrax, der eine große Schmiede samt Werkstatt in Simiaheim betreibt. Es sei dazu gesagt, dass die Angroschim äußerst gereizt auf das besondere Talent des Sohnes des Thygron reagieren. Für sie ist er lediglich der Meisterschmied, der er ohne jeden Zweifel ist. Von der Berührung des Odems des Drachen, oder schlicht Drachenwerk, wollen sie nichts wissen.

Zwei weitere, berühmte Handwerker, die in der Hauptstadt Isnatoschs leben, sind die Edelsteinschleifer Onyxosch und Topaxosch, Zwillingssöhne des Largorax. Die brillianzwergischen Flüchtlinge aus dem untergegangenen Bergkönigreich Lorgolosch im Rahja des Kontinents, verkaufen ihre berühmten 'Finsterlinge' in Senalosch, dunkle Edelsteine von besonderer Reinheit und Schliff, welche mittlerweile sogar die Grafenkrone des Isenhag schmücken und sich großer Beliebtheit innerhalb des Adels erfreuen.

Segil war von seinem Vater ausgesandt worden, dieser war gleichermaßen das Sippenoberhaupt, Herr von Zwergenhammer und auch der Edle Minningen. Nun schlenderte er durch die Gassen, vorbei an all den schönen Zwergenwaren. Leider hatte er vergessen, was sein Vater genau haben wollte und so konnte er nur hoffen, es durch Zufall doch noch zu finden.

~*~

Da die Familie Finsterbirge schon seit jeher durch die direkte Nachbarschaft zu Xorlosch und dem häufigen Kontakt zu den Zwergen Ingerimm als ihren Gott ansah, machte sich Gera nachdem sie das Zimmer in der Pension bezogen hatte, auf den Weg in den großen Tempel der sowohl der menschlichen Verkörperung als auch der zwergischen Personifizierung des Schmiede- und Handwerksgottes diente. Der Weg durch die Stadt

führte sie immer weiter den Berg hinauf, bis sie schließlich auf den Marktplatz trat und an dessen gegenüberliegender Seite das monumentale Portal des Tempels vor sich sah.

~*~

Meldung zum Turnier (ab dem 18. Ingerimm 1045)

In Dunkelweg gibt es mehrere Treppentritten, die weit unter das schwarz gefärbte Kopfsteinpflaster führen, hinein jeweils in die Außenbereiche von ehemals lange verlassen stehenden Klanhallen, welche im Jahr 1042 BF zum Kor-Tempel Senaloschs umgebaut wurden.

Der im Glauben der Angroschim als Sohn des Angrosch und der Rondra geltende Halbgott hat dort ein neues Heiligtum erhalten, welches in seinem Zentrum eine große oktagonale Halle mit hoher Decke besitzt.

Von großen Feuerschalen beleuchtet, wirkt das Allerheiligste und der sich im Zentrum stehende Altar beeindruckend auf die Besucher. Als Kriegsdenkmal, in Erinnerung an die vielen, tapferen Zwerge angelegt, die während des Haffax-Feldzuges ihr Leben gaben, bildet der kolossale, metallische Kubus mit seinen nahezu unzähligen Namensplaketten, das Herzstück des Tempels.

Die oberhalb der vier, oberen Ecken angebrachten Abbilder von Mantikoren, welche auf den Hinterbeinen zum Sprung erhoben, über die Grundfläche des Kubus hinausragend angebracht waren, erschienen im flackernden Licht besonders einschüchternd mit ihren blitzenden Tatzen, ihren Reißzähnen und den rubinrot leuchtenden Augen.

Vor jenem Kubus und unterhalb zweier dieser, schaurigen Abbilder, warteten an jenem Tag Metenax 'Einhand', der Geweihte des Tempels der Bestie der immerwährenden Dunkelheit, flankiert vom Dwarosch, Sohn des Dwalin, welcher in Senalosch nur Schlicht Oberst genannt wird. Ebenso empfingen dort zwei Diener der Leuin, namentlich Eberwulf Donnerschlag, sowie Gelon Adlerkralle von Adlerstein diejenigen, die sich zum Turnier anmelden wollten.

Berechtigt am Turnier teilzunehmen waren alle Männer und Frauen, die entweder einen Kriegerbrief besaßen oder eine gesiegelte Urkunde vorlegen konnten, die sie als Ritter auswiesen, so erklärten sie es bereitwillig jedem, der es wissen wollte. Zugelassen wurden aber auch andere Professionen, wie Soldaten, Söldner oder Gardisten, die anhand von Papieren belegen konnten, dass sie regulär unter Waffen standen. Und die Anmeldegebühr von nur zwei Silber lud viele Neugierige dazu ein, ihr Glück zu versuchen.

Bisher war Segil nicht fündig geworden, als er sich durch Zufall jedoch zur Anmeldung zum Turnier verlieh, freute er sich, ein bekanntes Gesicht wiederzusehen. "Eberwulf, was sucht Ihr den hier?" rief er begeistert.

"Was suchst du denn hier?", fragte der Geweihte der Leuin verwundert. "Bist du hier um am Turnier teilzunehmen?"

"Turnier? Also, da sage ich nicht nein."

Der etwas verwunderte Blick des Geweihten war dabei kaum verwunderlich, dennoch gab sich Eberwulf Donnerschlag routiniert genug, um sich nicht aus der Ruhe bringen zu lassen. "Der Kampf mit der Einhandwaffe und Schild, Kampf mit Zweihandwaffen, Wettschießen mit Wurfaffen und Schußaffen, Ringen und *Widderreiten*." Zumindest letzteres stellte ihn noch immer vor Fragen.

“Das ist ja Großartig! Ich mache alles.”

~*~

Gemeinsam traten Otgar von Salmfang und Liafwyn von Fadersberg vor die Turnierrichter. “Ich denke, ich werde mich nur im Kampf mit der Einhandwaffe versuchen.”, äußerte sich der Baron soeben gegenüber seinem Begleiter. Da erkannte Eberwulf erneut ein bekanntes Gesicht unter den teilnahmewilligen.

“Otgar oder soll ich sagen Wohlgeboren. Es freut mich, dich wieder zu sehen, an welchen Disziplinen wollt ihr den mitwirken?”

“Nun, als erstes denke ich, könnt Ihr seine Hochgeboren für die Einhandwaffen anmelden. Ich werde mich darüber hinaus noch bei den Schußwaffen und im Ringen versuchen.”

~*~

Ein später Dank

Langsam und bedächtig schritt Wunnemar um das imposante Kriegsdenkmal im Allerheiligsten des Tempels der Bestie der immerwährenden Dunkelheit. Ungläubig hatte er den Kopf über diesen Namen geschüttelt, als er ihn zum ersten Mal vernommen hatte, doch die Zwerge sahen in dem unbarmherzigen Sohn Rondras etwas anders, als die Menschen es taten. Es war falsch alles nach ihren, nach menschlichen Maßstäben zu beurteilen. Dies war es, was zu Vorurteilen führte. Für die Zwerge war ER der Sohn Angroschs, ihres Schöpfergottes und der der Sturmherrin. Der karfunkelherzige Fuldigor hatte damit selbstverständlich nichts zu tun, denn der geflügelte Tod war der Erbfeind der Kinder Angroschs.

Zum wiederholten Male legte der Rabenmärker den Kopf in den Nacken, um an den unzähligen Metallplättchen mit in Rogolan eingravierten Namen hinauf zur Spitze des Kubus zu schauen, welcher den Altar und gleichzeitig die Erinnerungsstätte an die Gefallenen des Haffax- Feldzug bildete. Die vier Mantikorfiguren an den Ecken wirkten im flackernden Schein der Feuerschalen in den Spitzen des Oktogons des Gewölbes lebendig- ja, wie leibhaftige Bestien mit leuchtend roten Rubinaugen, scharfen Reißzähnen und zum Stoß erhobenen Skorpionsstacheln.

Wunnemar hatte sich nie viel mit dem Kor-Glauben, noch weniger mit dessen Kirche auseinandergesetzt, da ihm die Aspekte des Donnernden Himmelsreiters fremd waren. Mehr noch, Kampfeslust, -rausch, Gnadenlosigkeit und im allgemeinen Zerstörung, die Rondras Sohn zugeschrieben wurden, waren nichts, was er als erstrebenswert erachtete. Sie standen eher konträr zu seinem Charakter. Und doch, die Kirche des Kor gewann an Bedeutung, nicht nur hier in Senaloch, sondern auch an anderen Orten des Kontinents, wie dem Bornland, wo die ausgerufene Auserwählte des Kor Leudara von Firunen, eine ehemalige Rondra-Priesterin, Gefolgsleute und Gläubige um sich scharte. Fast konnte man meinen, dass die ‘Schwäche’ der Kirche der Sturmleuin, welche unter den vielen Kriegsjahren gelitten und an Stärke eingebüßt hatte, ihren Sohn beflügelte. Oder lag es daran, dass das Rittertum in vielen Ecken des Kontinents an Bedeutung verlor, ja dass Tugendhaftigkeit, Ehre und Treue an Bedeutung verloren angesichts von zunehmendem Soldaten- und Söldnertum? Sicher gäbe es hierzu differierende Meinungen, wenn es nach dem Klerikus der beiden Gottheiten ging.

Diese weitschweifenden Gedanken bei Seite wischend, da der Baron von Talerort erkannte, dass die anderen Gäste des Tempels, die wie er gekommen waren sich zum Turnier einzuschreiben, in Begriff waren, das Oktogon zu verlassen, trat Wunnemar an den Tisch, hinter dem zwei Angroschim und zwei Menschen saßen.

“Oberst Dwarosch, eure Gnaden”, nickte der Rabenmärker den vier so unterschiedlichen Männern nacheinander zu.

Da waren auf der einen Seite der Sohn des Dwalin, ein großgewachsener, bulliger Angroscho mit einem graumelierten Bart und stechend schwarzen Augen in einer prächtigen Vollkettentrüstung aus Zwergensilber. An der Seite des weithin schlicht als Oberst bekannten Zwergen saß Metenax ‘Einhand’, der Priester des Tempels der Bestie der Immerwährenden Dunkelheit.

Der Angroscho mit den bernsteinfarbenen Augen und dem rotblonden Haaren trug ein geschwärztes Kettenhemd unter dem dunklen Wappenrock mit dem blutroten Mantikor. Besonders an ihm war aber die Metallprothese, die seinen linken Unterarm bildete und an die eine Klinge geschraubt war.

Eingerahmt wurden die beiden Angroschim durch zwei menschliche Geweihte der Rondra: Eberwulf Donnerschlag und Gelon Adlerkralle von Adlerstein. Ersterer erhob sich, da er und Wunnemar sich kannten. Sie teilten den Kriegergruß in stummem, freundschaftlichem Verständnis, erfreut zu sein, den anderen zu sehen.

“Hochgeboren”, begrüßte ihn der Sohn des Dwalin und erhob sich ebenfalls aus der Phalanx der vier Turnierrichter. “Seid ihr ebenfalls gekommen, euch zum Turnier einzuschreiben.”

“Nein”, sprach der Baron und schüttelte den Kopf. “Ich habe meine Brüder und Schwestern des Orgilsbundes nach Senalosh begleitet, um euch endlich auch persönlich danken zu können für eure Hilfe bei der Befreiung meiner Heimat. Ich selbst werde bereits heute wieder abreisen.” Kurz sah der Zwerg die Enttäuschung auf den Zügen des Menschen, dann straffte sich der Galebfurtener und seine Miene zeigte wieder ein Lächeln. “Andere Pflichten erfordern meine Aufmerksamkeit”, erklärte Wunnemar.

Der Oberst nickte. “Prioritäten”, kommentierte er im stillen Einvernehmen.

“Dennoch bin ich hier”, setzte Wunnemar von Neuem an. “Ermöglichen eure Pflichten, mir die Namen am Kubus zu zeigen, die die Gefallenen des Rabenmarkfeldzuges ehren?”

Kurz blickte Dwarosch zu seinem Bruder. Metenax zuckte mit den Schultern. “Geh nur, wir werden den Papierkram schon bewältigen”, sprach der Korpriester mit schiefem Lächeln und rauher Stimme, die Wunnemar irgendwie an das Knurren eines Wolfes gemahnte.

Gemeinsam schritten die beiden dann die wenigen Schritte zurück zum Metallkubus, welcher das Gewölbe eindrucksvoll dominierte.

“Hier”, sprach der massige Zwerg, als er vor einer Fläche des Würfels stehen blieb und Wunnemar an seine Seite trat. “Dies sind die Namen der Gefallenen der Mark des Raben.”

Mit einem wachsenden Kloß im Hals musterte der noch junge Baron die Plaketten mit den Rogolan-Runen. Er wusste, er sollte etwas sagen, doch er wusste nicht was.

“Oberst, ich...”, setzte er schließlich an, doch der Angroscho unterbrach ihn. “Sie fielen im Kampf für die Freiheit. Andragrimm berichtete mir ausführlich über die Schlacht in Rotenzenn gegen die Drachenritter, die Tatzelwurmreiter und Paktierer. Sie hatten einen ehrenvollen Tod. Dankt ihnen, indem ihr das Land, welches sie zu befreien geholfen haben, wieder aufbaut und die Menschen zum wahren Glauben führt, auf das ihr Tod einen Sinn hatte.”

Die schwarzen Augen des Oberst musterten Wunnemar von unten und der Rabenmärker erkannte die Lebenserfahrung vieler Jahrzehnte des Krieges darin. Der Galebfurtener seufzte schwer. Trauer über so viele Gefallene, nicht nur Angroschim drohte ihn niederzuringen.

“Ihr werdet wachsen und darüber hinwegkommen”, sprach Dwarosch mit unendlich tiefer, aber zugleich sanfter Stimme und klopfte dem Baron sachte auf die Schulter.

Dieser nickte und versuchte sich an einem Lächeln, welches zögerlich, wenig überzeugt wirkte.

“Ich gebe euch mein Wort alles in meiner Macht stehende zu tun ihrer Opfer gerecht zu werden Oberst”, brachte er schließlich mit kratziger Stimme hervor. “Überbringt bitte Andragrimm Grüße von mir.”

Dwarosch nickte, “das werde ich. Mein Primus weilt in Senaloch und wird am Turnier teilnehmen.”

Ohne ein weiteres Wort griff Wunnemar in seinen Rücken, wo ein Dolch samt Scheide in seinem Gürtel steckte. “Dies fand ich bei einem der erschlagenen Drachenritter. Ich weiß von dem Schrein, den ihr an der Stadtmauer von Mendena errichten ließt. Ich denke, dies Opfer an euren Herren könnte IHM gefallen.”

Er reichte dem Zwerg die Waffe und dieser nahm sie in seine riesigen, schwieligen Hände, um zunächst Scheide und Griff zu begutachten.

“Ein schönes Stück”, begann er sein Urteil mit dem ersten, oberflächlichen Eindruck und ließ seinen Daumen über das Metall der Scheide gleiten, in die das Wappen der Fürstenkomtureil des Helme Haffax eingezt war. “Ich möchte wetten dieser Dolch hat einen weiten Weg hinter sich und könnte eine lange Geschichte erzählen”, brummte er weiter und griff den Dolch bei dem Handstück aus fast schwarzem Holz und dem Knauf, der aus einer Kugel mit sieben Zacken bestand, welche vom Griff weg zeigten.

Dwarosch zog den Dolch und seine Augen weiteten sich. Er erkannte die Art der Verarbeitung des Metalls sofort. Es war Zwergenspan. Noch dazu wies die Waffe das Zeichen eines Schmieds auf, der zweifelsohne ein Angehöriger der kleinen Rasse sein musste. Soviel hatte auch Wunnemar in Erfahrung gebracht. Die Musterung der Klinge war markant und manch guter Waffenschmied wusste sie zu deuten.

Der Oberst blickte auf. “Ein würdiges Opfer. Dies würden sicher auch die Priester des Allvaters so sehen, wenn sie sie in die Finger kriegen würden. Ich werde einen hierherbestellen, damit er ihn in Augenschein nimmt. Wir werden herausfinden, welcher Bruder oder welche Schwester die Geheimnisse unseres Volkes verwendet oder hoffen wir verwendet hat, um den Feind zu unterstützen.”

Wunnemar nickte. Er war erleichtert, dass sein Opfer angenommen werden würde und nahm den Dolch wieder entgegen, den der Oberst ihm zurückreichte. Gemeinsam setzten sie den Weg fort und blieben vor einer Öffnung im Kubus stehen, welche auf Brusthöhe für einen Zwergen im Kubus gähnte. Es war ein tiefes, schwarzes Loch.

“Legt ihn hinein”, forderte Dwarosch Wunnemar auf. “Er wird im Inneren aufbewahrt werden, dort wo auch das Auge von Radomir von Tandosch liegt, welcher den Tempel durch sein Opfer weihte.”

Kurz zuckten die Mundwinkel des Rabenmärkers vor Abscheu vor solch Barbarei, doch rasch hatte er sich wieder unter Kontrolle. Die Abneigung vor der Natur eines ‘solchen’ Opfers blieb, war sie für Wunnemar doch abstoßend und ein Relikt archaischer Zeiten, die man eigentlich längst überwunden hatte, seitdem das Silem-Horas-Edikt verkündet worden war. Doch ganz gleich, was er in diesem Moment empfand, er überwand dieses Gefühl und tat wie ihm geheißen, wobei er sich leicht bücken musste, um seinen Arm in das viereckige Loch zu stecken. Ein Geruch von Eisen, Blut wallte ihm aus der Öffnung im Kubus entgegen, zumindest hatte er dieses Gefühl, was dazu führte, dass er sich rasch und unbehaglich wieder erhob, nachdem er den Dolch dort plaziert hatte.

Der Oberst nickte und verschränkte die Hände auf dem Rücken, um den Weg zurück anzutreten. Stimmen waren zu hören, es waren wohl inzwischen weitere Gäste des Tempels gekommen, sich zum Turnier einzuschreiben.

“Der Orgilsbund?“, fragte der Oberst unbestimmt nach einigen Schritten, während ein kleines Menschenkind, ein junges Mädchen von vielleicht fünf Götterläufen auf einem Steckenpferd und mit hoch erhobenem Holzschild an ihnen vorbei stürmte und Dwarosch ein breites Lächeln abverlangte.

“Wir nehmen uns der alten Grabkapelle des Heiligen in Orgilsheim an. Sie ist ziemlich zerfallen und das gesamte Gelände ist verkommen. Wir haben die Zustimmung des Barons und hoffen dort irgendwann auch ein Ordenshaus errichten zu können“, berichtete der Rabenmärker nur zu bereitwillig von den Plänen des Bundes.

“Ordensland? Eine eigene, kleine Enklave befreit von Steuern und Abgaben?“, fragte der Oberst. Wunnemar nickte. “Dies wäre erstrebenswert“, bestätigte der Baron. “Zurächst aber müssten wir uns weniger der Politik und Diplomatie widmen, die dafür zweifelsohne erforderlich sein werden, sondern etwas ‘handfesteren’ Problemen.”

Dwarosch blickte zu Wunnemar und hob fragend eine Augenbraue.

“Asseln“, eröffnete der Galebfurtener. “Die Grabkapelle, die Gewölbe darunter, sowie das ganze Gelände sind von mannslangen dieser Viecher befallen. Ihre Zangen sind gefährlich, selbst für gerüstete.”

“Und ihr niedriger Schwerpunkt ist für euch Großlinge noch gefährlicher“, ergänzte Dwarosch, wobei er das Großlinge nicht abwertend, sondern viel mehr der Bedeutung wegen wählte und aussprach.

Abermals nickte Wunnemar. “Habt ihr mehr Erfahrungen mit diesen Riesenasseln?“, fragte er neugierig.

“Die haben wir“, bestätigte der Oberst säuerlich. “Sie sind in manchen Bereichen Isnatoschs eine Plage, welche eine Gefahr für die Bergleute darstellen. Die Tunneljäger des Rogmarog sind im Kampf gegen sie ausgebildet, aber auch meine Männer wissen um das beste Vorgehen, um sie zu beseitigen.”

Der Oberst blieb stehen und wandte sich zum Baron, während das kleine Mädchen gerade einmal wieder an den beiden Männern mit einem “Taliomel” ‘vorbeiritt’.

Einen flüchtigen Seitenblick und ein belustigtes, aber für Wunnemar fast väterlich erscheinendes Kopfschütteln später fragte Dwarosch: “Wann werdet ihr euch dieses Problems annehmen?”

Wunnemar zuckte mit den Schultern und wog den Kopf hin und her. “Bereits im Rahja. So ist es zumindest geplant.”

“Gut. Andragrimm wird einen Teil meiner Garde nach Orgilsheim führen“, sprach der Oberst und es kam Wunnemar nicht wie ein Angebot, mehr denn einer Feststellung vor.

“Oberst“, setzte er an, doch der Sohn des Dwalin unterbrach ihn abermals.

“Die Manöver sind für dieses Jahr beendet. Das Regiment ist auf Sollstärke und voller Tatendrang. Die frische Luft wird ihnen gut tun und ihre Reflexe werden unter dieser Aufgabe ebenfalls nicht leiden.”

“Danke“, mehr brachte er nicht hervor.

Als die beiden so ungleichen Männer sich wenig später vor dem Tisch mit den anderen Turnierrichter mit einem Kriegergruß, dem Griff bei den Unterarmen verabschiedeten, stand dort ein grobschlächtiger Hühner und überreichte Metenax gerade eine Schriftrolle, aus der mehrere Stoffbändchen herausragten. Es war offenkundig eine Abstammungsurkunde, die ihn als Ritter auswies. Sein Wappenrock mit dem silbernen, schreitenden Troll auf blauem Grund kannte der Rabenmärker vom Herzogturnier. Das musste der Trollporzer sein.

Wunnemar wandte sich mit dem unbestimmten Gefühl ab, dass etwas an dem isenhager Ritter nicht passte, oder etwas an ihm seltsam vertraut schien, er aber nicht wusste was, als der Oberst den Trollpforzer mit: "Thankred, seid uns willkommen", begrüßte.

~*~

Der Turnierplatz

Vor dem Anstieg zum Widder-Tor, dem Weg durch den in Terrassen in den Berg gehauenen Stadtteil Isaron, liegt der große Marktplatz von Senaloch, auf dem die Waren der Stadt aber auch ganz Isnatoschs umgesetzt werden und der wohl auch Grund dafür war, dass der Rogmarog sich die oberirdischen Teile der Stadt 'einverleibt' hat, indem er mit der großen Ringmauer einfach Tatsachen schuf. So wurde im Laufe der Jahrzehnte aus der kleinen, menschlichen Ansiedlung am Fuße Senalochs, welche einst Simiaheim geheißen wurde und welches heute nur noch durch das Handwerksviertel repräsentiert wird, ein bedeutender Handelsplatz. Mehr und mehr Zwerge siedelten sich oberirdisch an, trieben Handel, oder verkauften ihre handwerklichen Erzeugnisse an menschliche Handelshäuser, welche mit Repräsentanten kamen, um Waren im großen Stil einzukaufen und dann durch das Tunnel- und Schienennetz von Isnatosch an vorher bestimmte Orte ausliefern zu lassen.

Auf eben jenem Marktplatz wurde nach den großen Feierlichkeiten zu Beginn des Ingerimm-Mondes, zu welchem die Stadt ober- wie unterirdisch aus allen Nähten zu platzen schien, da die Klans aus dem gesamten Bergkönigreich zusammenkamen, um die bedeutendsten Feiertage im Kalender der Zwerge zu feiern, die Arena für das große Turnier aufgebaut.

Flankiert von zwei aufwändig aus Holz zusammengezimmerten Tribünen mit jeweils acht schräg versetzt, übereinander angeordneten Sitzreihen, boten sie viel Platz und eine gute Aussicht auf das Feld der Ehre, auf dem gefochten werden würde.

Auf dem Sockel des Tempels der Schätze unseres Allvaters, zu dessen rechten und linken die Tribünen standen, waren die Ehrenplätze für den Hof des Bergkönigs, den Grafen des Isenhag samt Gefolge und den Vogt von Nilsitz, dem Schirmherren und Initiator des Turniers aufgebaut.

Der Turnierplatz selbst war in fünf quadratische Arenen eingeteilt, einem größer im Zentrum und vier kleinere, die drum herum angeordnet waren. Alle waren sie von Holzpflocken und daran befestigten Eisenketten begrenzt, die die Kämpfer der einzelnen, auszufechtenden Paarungen davon abhalten würde sich gegenseitig in die Quere zu kommen.

Am Rande des Platzes waren zudem die Schießbahn aufgebaut, eine große Wand aus Holzbrettern, gestützt von einer Konstruktion aus massiven Balken, vor dem runde Zielscheiben standen. Hier würden die Fernkampf- und Wurfaxt Wettbewerbe ausgetragen werden.

Zum Ende der Turnei dann, würde alles abgebaut und der gesamte Platz für den Buhurt vorbereitet. Es hieß, die Zwerge hätten diese ritterliche Disziplin in ihren Regeln 'leicht' abgewandelt und zu so etwas wie einer Massenkeilerei zweier Gruppen umgestaltet.

~*~

Feierliche Eröffnung der Wettkämpfe (22. Ingerimm 1045)

Mit lautem Knallen von weit über dem Marktplatz, kündete sich die Eröffnung des Turnieres an. Alle Köpfe, sowohl von Menschen, wie auch von Zwergen ruckten in Richtung des Widder-Tores empor, zu dessen Seiten die Geschützkammern Senaloschs tief im Berg verborgen lagen. Die dicken Metallplatten, welche die gewaltigen Schießscharten der Torsionsgeschütze im Normalfall abdeckten, waren geöffnet worden. Jubel brandete auf. Die Einwohner der Stadt waren mit Recht stolz auf ihre Wehrhaftigkeit.

Auf dem Sockel des Tempels am Rande des Marktplatzes erhoben sich drei Angroschim. In der Mitte der Bergkönig - oberster Richer Isnatoschs, zu seiner Rechten Graf Ghambir, zu seiner Linken der Vogt von Nilsitz, der Urenkel Fargols.

Beschwichtigend hob der Sohn des Fanderam, gehüllt in einen prächtigen Mantel und der im Lichte des Praiosmal funkelnden Krone des Bergkönigreiches, beide Arme und die Soldaten des Eisenwalder Garderegimentes, welche in voller Stärke um den Turnierplatz aufstellung genommen hatten - fünfhundert Köpfe stark, traten einmal auf der Stelle, ließen ihre Stiefel knallen, um ihrem Ehrenoberst Respekt zu erweisen und um Ruhe einkehren zu lassen.

“Kinder Isnatoschs, liebe Einwohner und Gäste Senaloschs”, ergriff der Rogmarog mit tiefer und weit tragender Stimme dann feierlich das Wort, als sich Stille über den Platz gelegt hatte. “Ich habe meinen Urenkel belächelt, als er kurz nach der großen Jagd in Nilsitz zu mir kam und in schönen Worten von einem Turnier sprach, welches er gerne austragen wollen würde - hier, an der Peripherie des Zentrums unserer Heimat. Doch heute stehe ich hier vor euch und muss ein weiteres Mal einsehen, dass er trotz seiner Flausen und all dem neumodischen Kram, der ihm durch seinen klugen Kopf geistern, die Beharrlichkeit und den Durchsetzungswillen eines echten Mitgliedes der Faxarsch-Sippe besitzt. Ja, heute habe ich keinen Zweifel mehr daran, dass das Turnier ein bedeutendes Ereignis werden wird, wie es auch schon die Jagd eines war.

Kinder Isnatoschs, liebe Einwohner und Gäste, seid willkommen in Senalosch und feiert mit uns die Tage des Allvaters mit diesem Turnier.”

Mit diesen letzten Worten ertönte ein einzelner Hornstoß, den der Oberst der Eisenwalder höchstselbst von hinter den drei bedeutenden Angroschim tat. Die Antwort, die auf dem Fuße folgte, ließ die Luft in den Lungen aller Versammelten vibrieren. Die großen, mehrere dutzend Schritt langen Warnhörner der Stadt, dampfbetrieben mit riesigen Blasebälgen ertönten und gleichzeitig zuckten viele der Fremden auf und um den Marktplatz zusammen, als hoch über ihren Köpfen gewaltige Steinkugeln ihren Weg vor die Ringmauer antraten und Schatten über den Boden rasen ließen.

Ein tiefes Donnernrollen erscholl, als acht der großen Projektile weit draußen vor der Stadt aufschlugen und sich mit gewaltiger Zerstörungswut über die Ebene walzten.

Erneut brannte Jubel auf, als das tiefe Grollen und dessen Widerhall, welcher durch die umliegenden Berge erzeugt wurde, sich gelegt hatte.

Der nächste, der das Wort ergriff, als nach einiger Zeit wieder Ruhe eingekehrt war, war der Graf des Isenhag.

“Seid mir begrüßt Kinder Angroschs und ihr Menschen. Willkommen im Isenhag.”

Ghambir wirkte entrückt, ja fast ein wenig teilnahmslos, was sich auch in seiner Stimme niederschlug. Immerhin aber sprach er selbst und hatte dies nicht dem Sohn des Andorosch, seinem Haushofmeister überlassen, der wie auch die Prinzen des Isenhag und seine Tochter hinter ihm saßen.

“Lasst uns den Weltenschöpfer ehren. Wir wünschen uns friedvolle Tage und ein Turnier, welches von Tugenden bestimmt wird, die sowohl den Angroschim, wie auch den Menschen bedeutsam sind.”

Nach diesen, eher knappen und nüchternen Worten im Gegensatz zu denen des Bergkönigs, setzte sich der Graf wieder und blickte zum Vogt hinüber, der sogleich bestätigend nickte und einen kleinen, symbolischen Schritt nach vorne tat.

“Werte Gäste, Brüder und Schwestern, Einwohner dieser, unseren, schönen Stadt.

Es ist ein weiterer Traum, der heute für mich in Erfüllung geht.

Ja”, liebevoll blickte Borindarax zum Rogmarog, seinem Urgroßvater, “ich habe viele Flausen im Kopf, das gebe ich gern zu.” Der Vogt lachte gelöst auf, bevor er fortfuhr.

“Aber dies”, sprach Borax weiter und streckte währenddessen die Arme in Richtung des Platzes aus, “ist keine davon!

Hier werden wir die kommenden Tage Angrosch und Rondra ehren, ebenso wie ihren gemeinsamen Sohn.

Ja, dieses Turnier ist etwas Neues. So etwas gab es noch nicht während der Festlichkeiten des Ingerimm-Mondes und nein, auch zu keinem anderen Zeitpunkt. Dennoch werdet ihr hoffentlich erkennen, dass das friedvolle Zusammenkommen von Angroschim und Menschen zur Erprobung der rondrianischen Tugenden etwas Positives ist, denn im Kampf gegen die Feinde des Friedens und unserer Lebensweise sind wir vereint. Auch ich werde mich dieser Tatsache stellen und an den Wettkämpfen teilnehmen.”

Kurz ging ein Raunen durch die Menge und Graf und Rogmarog sahen den jungen Angroscho leicht irritiert an. Dieser jedoch ignorierte die Blicke und fügte selbstironisch an: “Auch wenn mir der Oberst nachdrücklich davon abgeraten hat und meinte, ‘irgendjemand würde mir gehörig den Arsch versohlen.’” Ein Zitat, welches lautes Gelächter unter den Zuschauern einbrachte und den Oberst amüsiert den Kopf schütteln ließ, Borindarax aber gut gelaunt hinnahm. Er wusste, wie er Zwerge und Menschen für sich gewann. Er hatte gelernt.

“Darum fordere ich einen jeden von euch auf:

Respektiert einander wie Brüder und Schwestern.

Ehrt die Sitten und Bräuche des anderen, egal ob Angroschim oder Mensch.

Redet miteinander und überwindet die Schranken vermeintlicher Vorurteile.

Seid eins im Geiste des Turniers der Verständigung.”

Feierlich ließ er sich einen langstieligen, runenverzierten Hammer reichen, offenkundig ein Zeremoniengegenstand. Er nahm ihn in beide Hände und stieß ihn mit dem Griffstück zwei mal auf den Boden zu seinen Füßen. Dann rief er:

“Das Turnier von Senaloch sei hiermit feierlich eröffnet.”

~*~

Regelwerk

Anhand der angegebenen Tabellen auf Basis des DSA4.1 Regelwerks, kann jeder seine SCs entsprechend einstufen und den Kampfwert hinter seine Anmeldung setzen.

Kampfwerte

Einhandwaffe plus Schild

Wert 1 = TaW (bew. Nahkampftalent) 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW (bew. Nahkampftalent) 6-10 (Fortgeschrittener / Könnner)

Wert 3 = TaW (bew. Nahkampftalent) 11-15, SF Wuchtschlag + **Schildkampf 1** (Veteran)

Wert 4 = TaW (bew. Nahkampftalent) 16-20, SF Wuchtschlag + **Schildkampf 2** + mindestens 3 weitere Nahkampf SFs (meisterlicher Nahkämpfer)

Wert 5 = TaW (bew. Nahkampftalent) 21+, **Schildkampf 2** + **Linkhand** + mindestens 8 relevante Nahkampf-SFs + Waffenmeisterschaft (geführte Nahkampfwaffe), (legendärer Schildkampf)

Zweihandwaffen

Wert 1 = TaW (bew. Nahkampftalent) 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW (bew. Nahkampftalent) 6-10 (Fortgeschrittener / Könnner)

Wert 3 = TaW (bew. Nahkampftalent) 11-15, SF Wuchtschlag + **Meisterparade** (Veteran)

Wert 4 = TaW (bew. Nahkampftalent) 16-20, SF Wuchtschlag + **Meisterparade** + mindestens 3 weitere Nahkampf SFs (meisterlicher Nahkämpfer)

Wert 5 = TaW (bew. Nahkampftalent) 21+, **Meisterparade** + mindestens 9 relevante Nahkampf-SFs + Waffenmeisterschaft (geführte Nahkampfwaffe), (legendärer Schwertmeister)

Wurfaffen

Wert 1 = TaW 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW 6-10 (Fortgeschrittener / Könnner)

Wert 3 = TaW 11-15, spez. auf Wurfwaffe (Veteran)

Wert 4 = TaW 16-20, spez. auf Wurfwaffe + SF Scharfschütze (meisterlicher Schütze)

Wert 5 = TaW 21, spez. auf Wurfwaffe + SF Scharfschütze + SF Meisterschütze (legendärer Schütze)

Schusswaffen

Wert 1 = TaW 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW 6-10 (Fortgeschrittener / Könnner)

Wert 3 = TaW 11-15, spez. auf Schusswaffe (Veteran)

Wert 4 = TaW 16-20, spez. auf Schusswaffe + SF Scharfschütze (meisterlicher Schütze)

Wert 5 = TaW 21, spez. auf Schusswaffe + SF Scharfschütze + SF Meisterschütze (legendärer Schütze)

Ringen

Waffenloses Handgemenge bis beide Schultern den Boden berühren bzw. ein Kontrahent aufgibt.

Wert 1 = TaW 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW 6-10 (Fortgeschrittener / Könnler)

Wert 3 = TaW 11-15, mind. einen Nahkampfstil (Veteran)

Wert 4 = TaW 16-20, mind. einen Nahkampfstil + mind. zwei waffenlose SF (meisterlicher Ringer)

Wert 5 = TaW 21, mind. einen Nahkampfstil + mind. fünf waffenlose SF (legendärer Ringer)

vergleichende Proben

Fußkampf (1H + Schild, 2H, Ringen)

Man erhält so viele W6, wie der jeweilige Kampfwert beträgt. Es werden bei jedem Wurf die höchsten Würfel in absteigender Reihenfolge miteinander verglichen, der jeweils niedrigere wird entfernt. Bei Gleichstand passiert nichts, überzählige Würfel werden ignoriert. Das wird solange durchlaufen, bis einer keinen W6 mehr hat und damit ausscheidet oder aufgibt.

Beispiel (A gegen B, beide Kampfwert 4): A würfelt 6,4,3,1 - B würfelt 4,4,2,2

Ergebnis: 6 schlägt 4 -> B verliert einen W6, (bei 4 und 4 passiert nichts), 3 schlägt 2 -> B verliert noch einen Würfel, 2 schlägt 1 -> A verliert auch einen Würfel.

Im zweiten Durchlauf hat A noch 3 Würfel und B noch zwei.

A würfelt: 5, 3, 2 - B würfelt: 6, 4

Ergebnis: A verliert 2 W6, B verliert keinen (die 2 von A wird ignoriert).

A würfelt: 5 – B würfelt: 6, 1

Ergebnis: 6 schlägt 5 und A verliert auch noch den letzten W6 und scheidet aus – und das obwohl es anfangs sehr gut für ihn lief.

Kampftaktik

Einhandwaffe plus Schild:

Neben dem *Standard-Kampfstil* können Charaktere ab einem Wert von 3 sich auch für einen defensiven Stil entscheiden.

In diesem Fall wird 1W6 bei Kampfbeginn subtrahiert, dafür ein Punkt des Würfelwurfes des Gegners abgezogen.

Zweihandwaffen:

Neben dem *Standard-Kampfstil* können Charaktere ab einem Wert von 3 sich auch für einen aggressiven Stil entscheiden.

In diesem Fall wird 1W6 bei Kampfbeginn abgezogen, dafür würde man aber auch bei gleichem Würfelergebnis den gegnerischen W6 schlagen.

Sollten beide Kombattanten aggressiv kämpfen, würden im Falle eines Gleichstandes auch beide einen W6 verlieren (Doppeltreffer).

Fernkampf

Wurf- und Schusswaffen

- Jeder Punkt bei dem jeweiligen Kampfwert ergibt einen Würfel (W6).
- Die Summe der höchsten drei Würfel gewinnt.
- Bei einem bis drei Würfeln Kampfwert zählt die einfache Summe.
- Es werden drei Runden mit drei Würfeln bzw. Schüssen absolviert.
- Die Würfelergebnisse werden addiert, d.h. eine Gesamtsumme gebildet.
- Ein Pasch erzielt einen zusätzlichen Würfel Bonus. Der Würfel 'explodiert'. Das heißt, hat man nur zwei Würfel, hat man leicht die Chance auf einen dritten, bei drei Würfeln Grundwert ist es schwerer den vierten zu bekommen usw.
- Hat man einen Zweierpasch und würfelt mit dem dritten W6 die gleiche Augenzahl 'explodieren' die Würfel abermals und man erhält einen vierten usw.
- Die maximale Punktzahl ist auf 30 begrenzt (5 [Würfel] * 6 [max. Augenzahl]).

Reitwettbewerb

Gelände- Ponyreiten

Geländeritt mit fremdem Zwergenpony bzw. Eisensteiner Pony über Bergpfade und durch Schluchten, allgemein unwegsames Gelände.

Die TaW der Reiter werden wie folgt eingestuft bzw. abgebildet:

- TaW 0-3 -> 1W6
- TaW 3-6 -> 2W6
- TaW 7-9 -> 3W6
- TaW 10-12 -> 3W6 + 1
- TaW 13-15 -> 3W6 + 2
- TaW 16-18 -> 3W6 + 3

Jede der 5 Geländestufen von flacher Alm bis steilem, felsigem Berggrat wird mit einer Probe abgebildet, deren Schwierigkeit (Summe Würfelwurf), erreicht werden muss.

D.h. es werden pro Teilnehmer 5 Würfe mit den ihm zur Verfügung stehenden Würfeln abgelegt.

Schwierigkeiten sind: 0/2/4/6/8.

Gezählt werden die Augen der Summe der Würfel über der Schwierigkeit. Augen drunter gehen negativ in die zu bildende Gesamtsumme.

Bsp.:

Bei einem TaW von 15 hat der Teilnehmer 3W6 + 2.

Er würfelt (3+2+4) + 2 = 11 gegen eine Schwierigkeit 6.

D.h. er hat in diesem Gelände 5 Punkte gesammelt und war somit schnell unterwegs.

Unter der Leuin und des Mantikors Augen (22. bis 29. Ingerimm)

Mit ruhiger Hand und scharfem Auge (22. Ingerimm)

Unter den wachsamen Augen der vier Turnierrichter und deren zahlreichen, fleißigen Gehilfen, wurden die Wettkämpfe schließlich freigegeben und über die Ordnung und Reihenfolge auf den Arenaplätzen eisern und äußerst penibel gewacht.

Die **Fernkampf Wettbewerbe** waren die ersten Disziplinen, die ausgetragen wurden. Ihnen allein galt der erste Tag des Turniers und das war auch notwendig, da sich sehr viele Angroschim gemeldet hatten, immerhin erlernten die Zwerge den Umgang mit der Armbrust zumeist schon vor der Feuertaufe, also in ihrer Kindheit.

Am Morgen wurde die erste Ausscheidungsrunde im Wurfaffenwettbewerb ausgetragen, wobei stets acht Teilnehmer gegeneinander antreten mussten und nur die besten vier weiterkamen. Ebenso wurde es ab im Anschluss mit dem Schussaffenwettbewerb gehalten. Nach einer kleinen Mittagsruhe, wurden dann die verbliebenen Teilnehmer bei den Wurfaffen und im Anschluss bei den Schussaffen zu den Bahnen mit den Zielscheiben gebeten.

Die menschlichen Gäste des Turniers mussten an den Vorausscheidungen nicht teilnehmen, sie traten erst zum eigentlichen Wettkampf an.

Die Punkte- Summe aller folgenden drei Runden je drei Schuss bzw. Wurf, der sogenannten 'Hauptrunde' wurden addiert und die höchste Punktzahl gewann.

Wurfaffen

Runde 1

"Heute und hier werde ich dich schlagen. Du wirst mich nicht wieder übertrumpfen wie in Ishna Mur."

(Roglamox zu Boindil nach den ersten drei Würfeln des Wettbewerbs)

"Grumpf..."

(Boindil zähneknirschend, da sein Freund den Wettbewerb anführt)

"Bei Angroschs Barte, du bist unter den Führenden Vater."

(Thorix, Sohn des Tharnax zu seinem Vater, dem Bergvogt)

"Ja, einen Punkt hinter der Herrin von Drachenwacht - ein Prachtweib."

(Tharnax mit einem Augenzwinkern und voller Begeisterung angesichts des Wettkampfes)

"Drachenjägerin."

(Thorix mit einem Anflug von Ehrfurcht)

"Ein guter Durchgang, Väterchen Sigril!"

(Alrik vom Schwarzen Quell zum vairninger Segril)

Runde 2

“Das hole ich wohl kaum noch auf. Ich denke auch, dass du heute deine dicke Nase vorne hast. Bei Angroschs Barte, du führst immer noch.”

(Boindil zu seinem ewigen Kontrahenten Roglamox)

“Gleichauf.”

(Tharnax zu seinem Sohn)

“Noch hast du nicht gewonnen.”

(Thorix Erwiderung)

“Noch bist du in Reichweite der ersten drei.”

(Dwarosch scherzend zu Andragrimm)

“Gib acht vor der Drachenjägerin aus dem Kosch. Die ist nur knapp hinter dir.”

(Borindarax zu seinem Freund Roglamox)

Runde 3

“Respektabler Wettkampf Borax. Du liegst vor Antharax, Boindil und sogar dem Drachentöter.”

“Danke Dwarosch, Roglamoxs Leistung ist aber wirklich bemerkenswert.”

“In der Tat. Er ist als Stadtwache vielleicht sogar etwas verschwendet, wie mir scheint.”

“Komm nicht auf die Idee in mir abwerben zu wollen! Er ist mein Augen und Ohren.”

(Dwarosch und Borindarax)

“Na, was sagst du jetzt?”

“Ich erkenne deinen Sieg an Rox. Ich liege weit hinter dir.”

“Danke. Du weißt, dass ich dich damit ziemlich lange aufziehen werde.”

“Da werde ich nicht drum herum kommen?”

“Nein.”

(Die ewigen Streithähne Roglamox und Boindil)

“Leider nur Blech.”

“Den vierten und fünften Platz nach der Vorausscheidung und diesem Wettkampf zu erringen ist eine Leistung Thorix, gräme dich also nicht.”

“Du hast das Donnergrollen gewonnen Vater und du liegst vor mir, du hast leicht reden.”

“Zugegeben. Komm, wir gehen ein Bier trinken.”

“Gute Idee.”

(Tharnax und sein Sohn Thorix)

“Gut gemacht Primus. Du bist der bestplatzierte meiner Soldaten.”

“Danke Oberst, aber das Roglamox gewonnen hat” -kopfschütteln.

“Ja, damit hätte wohl niemand gerechnet.” -lachend

(Andragrimm und Dwarosch)

“Gratulation zum dritten Platz, Ihr wisst Euch wahrlich im Fernkampf zu beweisen.”

(Alrik vom Schwarzen Quell zum vairninger Segril)

“Ha, Jungspund. Was du brauchst, ist Ruhe und Gelassenheit!”

(Erwiderung Segrils)

Platzierungen

Sieger des Wurfaffenwettbewerbs wurde Roglamox groscho Roxschor, einer der Stadtwachen Senaloschs. Hinter ihm liegt die Koscher Drachenjägerin Roglima Tochter der Roxa. Auf den Platz kam Segril, Sohn des Sortosch.

Den besten Einzeltreffer erzielte Ifirnia Walderia von Firntrutz.

~*~

Schusswaffen

Runde 1

“Bei den Mauern von Okdrâgosch, da haben sie die Lehrstunden ja tatsächlich gelohnt.”
(Dwarosch angesichts Borindaraxs grandiosem Treffer beim allerersten Schuss des Wettbewerbs)

“Du führst.”

“Das glaube ich ja nicht.”
(Rogmamox und Boindil zum Vogt von Nilsitz)

“Ich habe einen guten Lehrmeister.”
(Borax zur Entgegnung)

“Nicht einmal unter den ersten Fünf. Das wird nicht mein Tag, das habe ich im Urin.”
(Xadresch angesäuert nach durchwachsender, erster Runde)

“Hab ein Auge auf die Weibsbilder der Großlinge. Die scheinen gut in Form zu sein.”
(Dwarosch amüsiert über den Verdruß seines Freundes)

“Hmpf... ganz im Gegensatz zu mir.”

“Es ist natürlich für das Schaf nicht einfach in einer Herde Geisen zu bestehen.”
(Utsinde in Anerkennung der Leistungen so mancher Angroschim. Sollte eigentlich als Aufmunterung ihrer beiden Begleiter gedacht sein, löst dort jedoch eher Schulterzucken aus)

“Warum sollte eine fremde Waffe etwas an der Genauigkeit des Schützen ändern?”
(die Kriegerin Meingard, als sie wie zum Beweis eine ihr fremde Armbrust für ihren ersten Durchgang nutzt und sogleich souverän 48 Punkte macht.)

“Na, mein Sohn, da kannst Du noch etwas von Deinem Vater lernen.”

“Ach was, das sind nur zwei Ringe mehr. Und Du hast nachgelassen, alter Mann!”
(Borix, Sohn des Barax zu seinem Sohn Borix)

Runde 2

“Du hast an Boden verloren, bist aber immer noch unter den ersten drei und knapp vor den einhundert Punkten. Respekt.”
(Oberst Dwarosch zu seinem Freund Borindarax)

“Orkendreck und Ogermist”

(Xadresch zu seinem für sein Empfinden unterdurchschnittlichen Punktestand)

“Was hab ich dir gesagt? Hab ein Auge auf die Weibsbilder.”

(Dwarosch lachend)

Da Gera Rogolan verstand, dachte sie nur grinsend: ‘Da hat sich Vaters Schinderei doch gelohnt ...’

(Gera sich über Dwaroschs Kommentar amüsierend)

Runde 3

“Du wolltest ja nicht auf mich hören. Jetzt siehst du, wer gewonnen hat.”

(Dwarosch zum sprachlosen, stark angesäuerten Xadresch)

“Du bist unter den ersten zehn, Borax, und das mit deutlich über einhundert Punkten, alle Achtung!”

“Ja, ich bin auch verwundert, wie gut es für mich lief.”

“Du siehst, es hat sich doch gelohnt, sich von mir derart... warte, wie sagtest du stets noch. Ach ja ‘schinden’ zu lassen, oder?”

“Zugegeben. Aber heißt das, dass du glaubst, ich werde auch mit der Waffe einen guten Eindruck hinterlassen?”

“Oh nein. Du wirst den Arsch versohlt bekommen Borax.”

“Vielleicht”

(Dwarosch und Borindarax)

“Welchen Platz habe ich?”

“Den siebten Vater. Wobei dir nur drei zum sechsten und weitere drei zum fünften fehlen.”

“Das bringt am Ende auch nichts. Die beiden Großlingsweiber haben gewonnen.”

“Da musst du dich beim nächsten Mal wohl mehr anstrengen Vater.”

“Oh ja. Und ich möchte wetten, dass viele Brüder auf eine Revanche im kommenden Jahr hoffen.”

(Tharnax und sein Sohn Thorix)

“Wenigstens hier konnte ich dich schlagen.”

“Ja, aber wir sind ohnehin nicht unter den obersten Platzierungen- keiner von uns.”

(Boindil und Roglamox)

“Ja! Jaaaaa! JAAAA! Das ist unsere Kropfe! Unsere Beste!!”

(Der junge Krieger Anthelm von Lerchentrutz völlig euphorisch über den Sieg seiner Kameradin Meingard von Kropfenhold im Wettbewerb der Schusswaffen)

“Ich weiß nicht. Eine ruhige Hand, ein scharfes Auge?”

(Gewinnerin Meingard bescheiden und sichtbar überfordert so im Mittelpunkt zu stehen, als sie gefragt wird, was ihr Geheimrezept für gute Treffer ist)

“Da habt Ihr es mir letztlich aber noch gezeigt. Herzlichen Glückwunsch zum Sieg!”

(Gera gratuliert der Gewinnerin)

“Nein, das, das war doch gar nichts.... Ihr wart ebenso gut.”

(Meingard bescheiden errötend)

“Ein guter Wettbewerb Segril, es war mir wieder eine Freude mich mit Euch zu messen.”

(Landjunker Otgar von Salmfang zu Ostendorf zu Zwerg Segril)

“Es war mir eine Ehre, Wohlgeboren.”

(die lachende Erwiderung des Segrils)

Platzierungen

Den ersten Platz erzielte Meingard von Kropfenhold. Nur vier Punkte hinter ihr liegt Gera von Finsterbirge auf dem zweiten Platz. Den geteilten dritten Platz errangen Xadresch, Sohn des Xolltresch und Borix, Sohn des Barax.

Den besten Einzeltreffer mit Höchstpunktzahl erzielte der Vogt von Nilsitz Borindarax, Sohn des Barbaxosch.

~*~

Im Staub der Arena (23. Ingerimm)

Der **Wettkampf der Ringer** wurde am zweiten Tag des Turniers ausgetragen. Eine Vielzahl an Angroschim gleich mehrerer ihrer Reiche traten an, den besten unter ihnen im waffenlosen Kampf auszutragen und auch eine beachtliche Anzahl an Großlingen traute sich anzutreten. Vierunddreißig Wettkämpfer bildeten das Feld der Hauptrunde, wobei die Angroschim auch in dieser Disziplin bereits Vorausscheidungen ausgetragen hatten, um die besten unter ihnen zu ermitteln.

Die Hauptrunde war auf 5 Runden ausgelegt, wobei es aufgrund der Teilnehmerzahl ab der zweiten Runde ein Freilos geben würde und in der letzten Runde die letzten drei den Besten unter sich ausmachen würden.

Runde 1

“Du hast mir alles abverlangt. Der Herzog Tobriens tat gut daran, dich zu belehnen. Wer, wenn nicht du, kann dort bestehen. Ich hoffe auf eine Revanche und dass wir im weiteren Verlauf des Turniers die Klingen kreuzen werden. Es wäre mir eine Ehre.”

(Thorin, Sohn des Thorgrimm)

“Dies Kompliment gebe ich gern zurück, Drachentöter.”

(Cendrasch, der Junker Eisentanns zu Thorin, Sohn des Thorgrimm)

“Tapfer gekämpft Bruder.”

(Andragrimm zu Roglamox, während er ihm den Arm um die Schulter legt)

“Deinen Bärenkräften bin ich einfach nicht gewachsen.”

(Roglamox anerkennend)

“Das sind nur wenige neben dem Oberst.”

“Ogerkacke.”

(Thankred von Trollporz nach seiner Erstrundenniederlage)

“Ja, Wolfmar, was war denn los? Hattest wohl Angst, du würdest das Fräulein brechen, was?”

“Halt die Klappe Lerche, sonst bricht als nächstes dein frecher Schnabel.”

(Anthelm von Lerchentrutz spöttisch nach der Erstrundenniederlage seines Kameraden Wolfmar von Wildklamm und dessen grummelige Erwiderung)

“Nur weil sie groß sind, müssen sie nicht besser sein.”

(Feststellung Segrils beim anblick seines ersten Gegners im Ringen)

“Meinen Dank, für diesen guten Kampf.”

(Otgar von Salmfang zu Xarox, Sohn des Luren)

Xarox gratulierte Otgar mit einem Handschlag und ging dann brummend vom Platz.

“Für die Toten und die Freundschaft!”

(Mitglieder des Orgilsbunds beim Ringkampf von Brun, Boronian und Firin)

“Na, Bruder, ich habe Dir immer gesagt, dass ich besser bin!”

“Du hast einfach bei der Wahl des Gegners Glück gehabt. Hätte ich gegen Dich gekämpft, da wärst Du jetzt draußen!”

(Zusammenfassung der ersten Runde zwischen Holdar und Xarox)

Runde 2

“Kurzzeitig dachte ich, du würdest sie nicht so hart anpacken wollen. Gut gerungen.”

(Dwarosch zu Andragrimm)

“Dann hätte ich mir erst Recht ihren Zorn zugezogen, Oberst.”

(Andragrimm lachend)

“Favorit?’ Hm... Brubol Wackerstock würde ich meinen.”

(Dwarosch auf Fragen des Vogtes von Nilsitz)

“Das war knapp. Fast hättest du mich gehabt.”

(Boindil zu dem Krieger Xobbarax aus Ârxozim)

„Einer kommt weiter - war dein Vorschlag, weißt du noch?“

(Ira neckisch zu ihrem Bundbruder Brun, nachdem er mürrisch aus dem Ringertwettbewerb ausscheidet, weil Boronian ihn besiegt)

“Wir hätten tauschen sollen, dann wären wir womöglich beide weiter.”

(Segril an Otgär von Salmfang gewandt)

“Die Göttin hat entschieden! Es ist, wie es ist.”

(Antwort Otgars)

Feixend erwartete Xarox seinen Bruder: “Du hast gegen eine Gigrä verloren!”

“Egal!” antwortete Holdar, legte den Arm um die Schulter seines Bruders. “Jetzt können wir endlich was trinken gehen.”

(Zusammenfassung der zweiten Runde zwischen Holdar und Xarox)

Runde 3

“Da hast du mich mal überrumpelt. Glückwunsch, ich kann mich nicht daran erinnern, einmal so schnell auf meinem Arsch gesessen zu haben.”

(Cendrasch, der Tobrische Junker zu Boronian)

“Souverän Primus.”

“Danke Oberst.”

(Dwarosch und Andragrimm)

“Ich würde meinen, das war knapp.”

“Quatsch, das sah nur so aus.”

(Boindil und Roglamox)

Runde 4

„Räblein, ich will echt mal wissen, wie diese Kraft in deine Arme kommt ”

(Ira beeindruckt zu ihrem Vetter Boronian, der dabei ist, den Ringer Wettbewerb zu gewinnen)

“Schade Boindil, ich hätte dir den Sieg wirklich gegönnt, ganz ehrlich. Du hast verdammt lang durchgehalten und dem Sohn des Brumil alles abverlangt.”

“Danke Rox. Am Ende war er einfach besser.”

“Er ist einer von den Hämmern von Ârxozim.”

“Hmmm”

(Roglamox und Boindil)

“Da hast du ja Mal Glück gehabt.”

“Mit dem Freilos?”

“Ja. Aber pass auf den Schwertleiher auf. Der hat den Junker von Eisentann, einen Veteranen des Haffax-Feldzugs auf Seiten der Koscher, gleich beim ersten Aufeinanderprall in den Staub geworfen. Der ist nicht nur kräftig, sondern auch schnell.”

(Borindarax zu Andragrimm)

“Boronian von Schwertleihe, Brubol Wackerstock, Sohn des Brumil und Andragrimm, groscho Arborax stehen in der Finalrunde, in der jeder gegen jeden antreten wird.”

(Oberst Dwarosch als Turnierrichter, der über den Turnierplatz ruft)

„Du machst das. Du kannst das. Putz die Zwerge weg!“

„Jawohl, Oberst Zornbrocken. Werde mir Mühe geben.“

(Ira in freundschaftlichem Kommandoton zu Boronian, der daraufhin lachend erwidert)

Runde 5 - Endrunde der besten drei

“Ging dir am Ende die Puste aus Primus.”

“Nein Oberst, Brubol Wackerstock ist schlicht besser als ich, das muss ich neidlos anerkennen. Dieser Schwarzbär... die langen Arme, verflucht, der hat einfach Kraft und einen großen Hebel.”

“Schwarzbär? Das gefällt mir.”

(Dwarosch und Andragrimm)

“Verdient gewonnen Bruder!”

“Von diesem Wettkampf wird man sich in Braschtôkril sicher lange erzählen.”

(Tharnax und sein Sohn zu Brumol)

„Schwarzbär! Schwarzbär, Schwarzbär!“

(Der Orgilsbund, der den neuen Ehrennamen ihres Bundbruders Boronian bei der Siegerehrung freudig erklingen lässt)

Platzierungen

Sieger des Ringerwettbewerbs wurde Brubol Wackerstock, Sohn des Brumil, Krieger der Hämmer von Ârxozim aus dem Kosch.

Auf dem zweiten Platz kam Boronian von Schwertleihe, der von den Zwergen mit dem Namen ‚Schwarzbär‘ gefeiert wurde. Er darf sich als einziger rühmen, den Sieger in der Finalrunde geschlagen zu haben.

Auf den dritten Platz kam Andragrimm groscho Arborax, ein Krieger aus den Reihen des Garderegimentes Ingerimms Hammer.

~*~

Sich kreuzende Klingen (24. bis 27. Ingerimm)

Die einzelnen Paarungen der **Handwaffendisziplinen** wurden ab dem dritten Tag ausgefochten und dabei stets von den Turnierrichtern freigegeben. Diese wechselten zwischen den einzelnen Duellplätzen hin und her, während sich die Duellanten auf den von ihnen unbehelligten Arealen auf ihre Kämpfe vorbereiten konnten. Das die Zuschauer auf diese Weise kein Duell verpassten und ihre Aufmerksamkeit einzig zwei Kämpfenden widmen mussten, war ein positiver Nebeneffekt, sorgte aber dafür, dass je ein einzelner Kampftag für die Handwaffendisziplinen benötigt wurde und die letzten Paarungen im Lichte diverser Feuerschalen, auf dem mittleren der Duellplätze ausgetragen wurde.

In der Heilkunst ausgebildete Angroschim standen mit Salbe und Verbandszeug, im schlimmsten Falle auch einer Bare bereit, um unglücklichen Teilnehmern sogleich beistehen zu können. Auch hierfür war gesorgt.

Für Ordnung abseits des Kampfplatzes, also am Rande des Marktes, dort wo die unzähligen Zuschauer standen, die nicht auf den Tribünen platz gefunden hatten, sorgten Soldaten des Eisenwalder Garderegimentes, die in ihren schweren Rüstungen und ihrem martialischen Auftreten dennoch keinen der Bewohner zu irritieren schien. Nein, die Männer und Frauen des Oberst gehörten zum Stadtbild, wie der Menhir von Felsenruh, oder die schwarzen Gassen von Dunkelweg.

Einhandwaffen und Schild (24. und 25. Ingerimm)

Runde 1

“O-oh, Niederlage gegen einen Angroscho. Das wird der jungen Ritterin nicht schmecken.”
(jemand aus den Zuschauerreihen, der wohl die Ritterin von Plötzbogen gut kennt)

“Der Angroscho, gegen den sie gekämpft hat, ist ein echter Drachentöter.”
(ein anderer, zwergischer Zuschauer erklärend)

„Die Plötzbogen kommt ursprünglich aus Hlutharswacht. Die haben da auch einen Drachen. Herrentod heißt er und frisst die Barone, hab ich gehört.
(Jemand aus den Zuschauerreihen, der sich auskennt)

“Drecks Mist, verdammter... ich weiß schon, warum ich Schwert und Schild ohne Formation nicht mag...”

(Ira missgelaunt nach ihrer Niederlage im ersten Durchgang)

“Da haben wir uns beide mal etwas schwer getan in der ersten Runde, was?”

“Verdammt, der Lerchentrutzer war schnell. Ich bin froh, dass ich ihn am Ende doch noch erwischt habe. Bis dahin hatte er mir aber schon zwei Mal zugesetzt.”

“Mir ging es nicht anders mit der Angroschna aus den Reihen von Ingerimms Hammer. Zäh war sie.”

“Und ausgeteilt hat sie auch.”

(Tharnax und sein Sohn Thorix)

“Orkendreck und Ogerkacke.”

Thankred von Trollporz nach seinem weniger rühmlichen Niederlage)

“Au weia, der wird mindestens einen Mond schlechte Laune haben.”

“Mindestens.”

(Die Waffenknechte des Trollporzers ulkend)

“Was war los Primus?”

“Ich war einfach unaufmerksam.”

“Oh ja, das warst du. Aber Gotrix war auch schneller heute.”

“Ich wusste gar nicht, dass Gotrix die Axt so talentiert schwingt. Der wäre etwas für das 2. Banner oder?”

“Vielleicht.”

(Oberst Dwarosch und Andragrimm)

“Das war eine Revanche, oder?”

“Ja, nachdem er mich beim Ringen vor der Endrunde rausgeworfen hat, tut es gut, es ihm nun heimgezahlt zu haben. Nicht nur die Krieger von Årzozim können kämpfen, auch die Tunneljäger des Rogmarog.”

“Vergiss Ingerimms Hammer nicht.”

“Die haben nicht so gut ausgesehen. Die Hälfte ist bereits draußen.”

“Ebenso wie ich.”

(Roglamox zu Boindil, welcher den Sohn des Brumil besiegte)

“Ich gestehe, ich wusste nicht, wen ich anfeuern sollte, doch Gratulation zum Sieg Brun!”

(Alrik vom Schwarzen Quell zu Brun von Kranickteich)

“Verzeiht Wohlgeboren, ich konnte Euren Übungen leider nicht mehr Ehre machen.”

“Die Ehre liegt nicht allein im Sieg, Euer Hochgeboren. Ihr habt aufrecht und tapfer gefochten, das ist alles was zählt!”

(Unterhaltung zwischen Liafwinn von Fadersberg und Otgar von Salmfang)

“Gut, gemacht Bruder!” - “Du auch!”

(Baschtasch, Sohn der Borix zu seinem Bruder Bengurr)

Runde 2

“Ich bin beeindruckt Wohlgeboren. Ihr habt Runde drei recht problemlos erreicht, wie mir scheint.

“Danke Hochgeboren. Ja, es kommt mir so vor, als sei die Leuin heute mit mir.”

(Borindarax von Nilsitz zu der Edlen Roana von Nilsitz)

“Orkendreck. Mein Schildarm ist taub. Diese... äh... Silvagild von...”

“Ulmentor.”

“Richtig... Jedenfalls, die hat wie eine Besessene auf mein Schild eingedrückt.”

“Ich habe es gesehen Vater. Dennoch hast du sie besiegt.”

Kopfnicken- “Aber ruhmvoll ist etwas anderes.

Was ist mit dir?”

Koschschütteln- “Verloren, gegen deinen Bruder.”

Seufzen- „Gräm dich nicht Thorix, Thorin ist ein verflucht guter Kämpfer. Einer der Besten, der die Hallen Broaschtôkrils je verlassen hat, wenn du mich fragst.”

“Davon konnte ich mich überzeugen.”

(Tharnax und Thorix)

“Gut gekämpft Cendrasch. Gotrix hatte wenig Chancen.”

“Danke Dwarosch. Einer deiner Männer?.”

Kopfnicken- “Und kein schlechter.”

“Ist lang her.”

“In der Tat. Es war nach dem Sturm auf Mendena, da wir uns das letzte Mal gesehen haben. Wie ich höre hast du den Dienst als Hauptmann der Orkentruz quittiert, um nach Tobrien zu gehen.”

“Richtig. Der Herzog von Weißtobrien ernannte mich zum Junker. Eisentann, mein Lehen liegt in der Baronie Speckfelden.”

“Ysilien, richtig?”

“Ja, nah an der Grenzlinie zu Schwaztobrien.”

“Da hast du dir ja was vorgenommen.”

Kopfnicken

(Oberst Dwarosch und Cendrasch, Sohn des Chrysoprax, Junker von Eisentann)

“Dein Gegner hat keinen einzigen Treffer gelandet, respekt Boindil.”

“Pah, gegen einen Großling der TORKELstein heißt verliere ich bestimmt nicht.”

(Roglamox und Boindil)

“Nivi gegen seine neue Herrin - interessant.”

(Anthelm über seinen alten Kameraden Nivard von Tannenfels)

“Na, jetzt willst du's aber wissen, Brun, was?”

“Das war...schnell”

“Richtig gut, Mann.”

(der Orgilsbund anerkennend nach dem souveränen Sieg Bruns nach nur einer Begegnung.)

“Das war wahres Können, Leute.”

(Brun selbstbewusst)

“Mit deinen Erfolgen wirst du deinem Vater viel Freude bereiten. Immer wenn ich mit ihm spreche, kann ich erkennen, wie stolz er auf dich ist.”

(Otgar von Salmfang an Alrik vom Schwarzen Quell)

“Und zum zweiten: Gut, gemacht Bruder!” - “Ja, das macht doch richtig Spaß!”

(Bengurr, Sohn der Borix zu seinem Bruder Batschtasch)

Grinsend blickte Holdar auf seinen Ziehvater und seinen Zwillingsbruder. “Lasst mir noch was von dem Bier über, wenn ich gewonnen habe!”

(Holdor, Sohn des Luren nah seinem zweiten Sieg)

Runde 3

“Beide Söhne des Thorgrimm sind in der Endrunde.”

“Zwei Krieger der Hämmer von Årxozim.”

(Einwohner Senaloschs)

“Schade. Sehr schade. Hast dich dennoch gut geschlagen angesichts des Gegners.”

“Danke Rox. Ja, ich möchte wetten, dass dieser Wildklamm zu den Favoriten gehört und ein Wörtchen mitreden wird in der Endrunde.”

(Roglamox und Boindil)

“Auch wenn ihr ausgeschieden seid, möchte ich euch meinen Respekt bekunden. Ihr habt gut gefochten - soweit mein weitgehend ungeschultes Auge das beurteilen kann.”

“Danke Hochgeboren. Ich bin zufrieden, auch wenn ich die Endrunde gern erreicht hätte.”

(Borindarax groscho Barbaxosch und Roana von Nilsitz)

“Hast dich schwer getan, Bruder.”

“Ganz im Gegensatz zu dir.”

“Dwaroschs Junge ist eben Soldat, kein Krieger.”

“Stimmt. Ich mag aber auch nicht glauben, dass diese Finsterbirge Kammerzofe ist. Da möchte ich ja gar nicht wissen, wie es da ‘am Hofe’ zugeht.”

-Gelächter

(Tharnax und Thorin, Söhne des Thorgrimm)

“Zwei vom Orgilsbund in der Endrunde. Beides mal respektable Leistungen. Gute Kämpfer!”
“Orgilsbund?”

“Das sind diese jungen Leute, die immer ‘*Tod und Freundschaft*’ brüllen.”

“Wer von denen ist denn Orgil?”

“Keiner, soweit ich das mitbekommen habe. Zumindest die die da sind heißen anders.”

(Gespräch in den Zuschauern beim Sieg von Alrik vom Schwarzen Quell und Brun von Kranickeich)

“Wenn von euch einer dieses Ding gewinnt, spendier ich uns ein Fässchen.”

(Lässt Ira im Kreis ihrer Freunde verlauten. Wie ernst ihr das ist geht allerdings nicht hervor)

Mit vor Stolz geschwellter Brust winkte Holdor Barox und Xarox zu.

(Holdor, Sohn des Luren nah seinem dritten Sieg)

“Es war ein guter Kampf, Meister Thorin!”

(Gera von Finsterbirge auf Rogolan nachdem sie besiegt wurde)

Runde 4 - Endrunde der besten sieben

“Das war nicht mein Wettkampf.”

(Thorin, Sohn des Thorgrimm)

“Wir haben beide nicht gewonnen.”

(Tharnax, Sohn des Thorgrimm)

“Immerhin hast du vier Duelle gewonnen und dem Sieger eine Niederlage zugefügt.”

“Trotzdem hat es nicht gereicht. Am Ende ist er der Bessere gewesen.”

(Die Brüder Thorin und Tharnax)

“Eindrucksvoller Sieg gegen den Wildklamm Orkfresser. Du hast ihn Stück für Stück niedergedrungen.”

(Dwarosch, Sohn des Dwalin)

“Danke Dwarosch. Ich bin nur leider schlecht gestartet in die Endrunde, gegen die Jungspunde meine ich.”

(Tharnax, Sohn des Thorgrimm)

Kopfnicken- “Dennoch ein sehr guter Wettkampf”

“Für einen Veteranen, der seinen Hammer eigentlich nur noch als Zierde trägt?”

Lachen- “Nein, ich meine es so, wie ich es gesagt habe.”

(Dwarosch und sein Freund Tharnax)

“Guter Kampf, verdient gewonnen. Schauen wir mal, wie es am Ende ausgeht. Ein paar Duelle kommen ja noch.”

(Brun zu seinem Bundesbruder Alrik, nach dem dieser das “Orgilsduell” für sich entschieden hat, mit einem - ausnahmsweise - offenen Lächeln)

“Herzlichen Glückwunsch zum Sieg. Ihr seid ein Bekannter von meinem Bruder, hörte ich”

(Brun, zu Wolfmar von Wilderklamm nach seinem Sieg im 1 Handwaffenturnier)

„Danke für eure Glückwünsche, edler Herr. Ja, euer Bruder und ich sind sogar Kampfgefährten, nach unserem letzten Abenteuer. Da der edle Fulco ohne Waffe in den Kampf ziehen musste, lieh ich ihm meinen Kriegshammer und drohte ihm, sollte er meine

beste Waffe verliehen. Doch ich bekam nach unserer Angelegenheit, meine Zweihandwaffe unbeschadet wieder zurück.”

(Wolfmar erklärend)

“Wollen wir heute Abend trotz des knapp verpassten Sieges ein Fässchen zusammen trinken)

(Brun zu Ira, Alrik und seinen anderen Bundesbrüdern- und Schwestern)

„Klar doch! Ich weiß, ich habe zwar etwas anderes gesagt, aaaaber...Zweimal zweiter, na das ist schon auch ein Fässchen wert!“

(Ira, lachend)

“Fast hättest du gewonnen, Onkel Brun. Wenn ich das Vater und Vitald erzähle. Ich freue mich so”

(Hadelin von Kranickteich zu seinem Onkel)

“Danke Hadelin. Zweiter bei dieser Anzahl dieser extrem guten Kämpfer ist ein gutes Ergebnis, ich bin zufrieden. Beim nächsten mal strenge ich mich noch mehr an, um zu gewinnen”

(Brun lächelnd zu seinem Neffen, während er dem Jungen kurz durchs Haar wuschelte)

“Zweimal Zweiter. Ohne Wolfmar hättest du gewonnen. Schade eigentlich. Ein Sieger des Orgilsbundes wäre sehr schön gewesen.”

(Brun zu Alrik nach dem Turnier)

„Ach, heul nicht Brun! Boronian ist zweiter beim Ringen, ihr beide seid zweiter bei den Einhandwaffen. Und andere Wettbewerbe kommen erst noch. Vielleicht ist ja noch mal ein zweiter Platz für einen von uns drin, wer weiß.“

(Ira, mit den Augen rollend, dann stolz und zuversichtlich)

„5 Siege und am Ende Erster. Gut gekämpft, Wolfe, gut gekämpft.“

„Verdiente Siege, dank meiner Erfahrung, meine Freunde. Nur dass ich Erster in dem Wettkampf wurde; damit habe gehofft, doch nicht gerechnet. Meine Kräfte waren die meiner jüngeren Gegner angemessen.“

„Da zahlt dir Emme sicher einen Bonus aus, wenn er das erfährt.“

“Ja, den Bonus kann ich gut gebrauchen. Schließlich kann ich euch nicht ewig durchfüttern. Das kostet mich ein Vermögen. ...Da sind doch keine Löcher in den Bechern, oder?”

„Die jungen Hunde vom Orgilsbund waren teilweise ganz schön zäh. Hat zumindest so ausgesehen.“

“Ja, die waren deutlich Neuland für mich. Ihre Taktik zu durchschauen, war dennoch einfach. Dabei hatte meine strategische Erfahrung völlig ausgereicht.“

„Ich hab’s euch doch gesagt, unser Wildklamm macht das!“

“Wer von euch hat gegen mich gewettet?” Dem soll sein Schwertarm von nun an aussehen, wie der eines Goblins.”

(Die Plötzbogner feiern den Sieg ihres Freundes Wolfmar)

“Herrin Rondra, dir widme ich meine Siege. Herrin Rondra, dir gebührt die Ehre. Herrin Rondra, dir allein gilt mein Dank.”

(Dankesgebet von Alrik vom Schwarzen Quell nach dem Wettkampf)

Platzierungen

Nach der enorm harten Endrunde, in der jeder der sieben beteiligten Streiter gegen jeden antreten musste, ergaben sich folgende Sieger:

Auf dem ersten Platz mit fünf Siegen gewonnenen Duellen kam Wolfmar von Wildklamm.

Platz zwei teilen sich Brun von Kranickteich, Alrik vom Schwarzen Quell und Tharnax, Sohn des Thorgrimm, jeweils mit vier Siegen. Wobei der Bergvogt aus dem Kosch der Einzige ist, der Wolfmar von Wildklamm in einem Duell besiegen konnte.

Auf dem dritten Platz kam Nivard von Tannenfels. Die dahinterliegenden Holdar Sohn des Luren und Thorin, Sohn des Thorgrimm komplettieren die Platzierungen.

~*~

Zweihandwaffen (26. und 27. Ingerimm)

Runde 1

“Schade Thorix. Ich möchte wetten, dass du an einem anderen Tag besser mit diesem Sturmfelser klargekommen wärst.”

“Nein Vater, sein aggressiver Stil... damit bin ich nicht klargekommen.”

“Selbsterkenntnis, gut. Wir werden daran arbeiten.”

(Tharnax und sein Sohn Thorix)

“Kurz dachte ich, ihr würdet erliegen, Wohlgeboren.”

“Nicht nur ihr. Aber ich konnte das Blatt noch wenden, auch wenn ich glaube, dass mein Gegner nur unachtsam war.”

“Glück gehört wohl auch mit dazu.”

(Der Vogt von Nilsitz und die Edle Roana von Nilsitz)

“Diesmal muss ich dir wieder gratulieren Rox. Andragrimm zu besiegen... beachtlich.”

“Danke Boindil, diesmal hattest du Pech hm?”

“Frag nicht.”

(Boindil und sein Freund Roglamox)

“Andragrimm...?”

“Frag nicht Dwarosch. Ich muss anerkennen, dass Senalosch wohl eine der stärksten Stadtwachen besitzt, die es gibt. Roxglamox würde sich auch als Soldat eignen.”

“Das würde er zweifelsohne. Aber sein Fluch würde nur Unruhe in unsere Reihen tragen.”

(Oberst Dwarosch und Andragrimm)

“Harter und lange Zeit ausgeglichener Kampf.”

“Ja Oberst. Eboraxana ist eine gute Kämpferin. Sie hat es mir nicht leicht gemacht.”

“Wie ich sehe haben sich die vielen Stunden und Kämpfe in den Stählernen Hallen von Lûr aber bezahlt gemacht.”

“Danke Oberst.”

(Oberst Dwarosch und Antharax)

“Das ausgerechnet in der ersten Runde zwei Krieger aus Ârxozim aufeinandertreffen müssen, ärgerlich.”

“Ja, aber Brubol war heute klar der bessere. Er hat mir keine Schwächen in seiner Deckung präsentiert und war sehr effizient, was seine Kampfweise betrifft.”

“Ich habe es gesehen Bruder.”

(Tharnax und sein Bruder Thorin über dessen Kampf gegen Brubol Wackerstock)

“Dein Mann hat ziemlich verbissen gekämpft Dwarosch. Er hat mir vieles abverlangt.”

Kopfnicken- "Aber nicht alles. Dennoch würde ich sagen war der Kampf eine Zeit lang ausgeglichen."

"Ja, es hätte auch anders ausgehen können."

(Cendrasch, Sohn des Chrysoprax und Oberst Dwarosch)

"Ich muss anerkennen, dass du einen Treffer platziert hast."

"Danke Dwarosch. Heißt das, mir wurde nicht der... Arsch versohlt?"

Gelächter- "Nein, Tschubax hat dich recht 'sanft' behandelt, aber du hast dich auch nicht schlecht geschlagen."

(Oberst Dwarosch und Borindarax, der Vogt von Nilsitz)

„Verdammt, das gibts doch jetzt nicht...“

(Ira verärgert, als sie auch im Zweihandkampf gleich unterliegt, bevor sie sich höflich und sportlich genug bei ihrem Kontrahenten auf Zwergisch für den Wettkampf bedankt und ihm noch gutes Gelingen für die zweite Runde wünscht)

"Nicht schlecht, mein Sohn!" - "Danke, Vater!"

(Borix, Sohn des Barax, zu seinem Sohn Borix)

Runde 2

"Ihr habt die Quoten auf den Ausgang des Kampfes lügen gestraft Wohlgeboren."

"Wie meinen?"

"Nun, hätte ich auf euch gewettet, hätte ich ein hübsches Sümchen gewinnen können."

"Ich werte das als Kompliment."

"Es war eines."

(Borindarax von Nilsitz und die Edle Roana von Nilsitz)

"Nicht gut."

"Gar nicht gut."

(Die Waffenknechte des Trollporzes nach dessen Ausscheiden in der 2. Runde)

"Wenigstens du hältst die Ehre des Regimentes hoch Bruder."

"Ich gebe mir Mühe Grimm, aber das Feld ist stark. Ich wette nächste Runde kriege ich den Wildklamm vor die Nase gesetzt."

"Er kämpft gleich gegen Roglamox, komm das schauen wir uns an."

(Andragrimm und Antharax, Soldaten von Ingerimms Hammer)

"Tapfer geschlagen Rox, aber der Wildklamm ist wohl heute kaum zu schlagen."

"Danke Borax. Ich denke das Turnier ist sehr gut gelaufen für mich, auch wenn ich hier in der zweiten Runde ausgeschieden bin."

“Das kannst du laut sagen. Und mindestens einer der Soldaten des Oberst wird noch lange an dich denken.”

(Borindarax und Roglamox, nach dessen Ausscheiden)

“So wie du kämpfst, zähl ich dich zu den Favoriten, neben dem Wildklamm.”

“Danke Dwarosch. Warten wir ab, was die nächste Runde für mich bereit hält.”

(Oberst Dwarosch und Junker Cendrasch, Sohn des Chrysoprax)

“Wer kämpfen lernen und überdies in Form bleiben will, sollte es niemals versäumen, sich mit einem Angroschim zu messen. Habt Dank für diesen wahrlich trefflichen Kampf!”

“Es war mir ein Vergnügen. Ich stelle mich Euch gerne zu einer Revanche.”

(Darian von Sturmfels, Ritter zu Rodaschuell, nach seinem Sieg zu Borix, Sohn des Barax)

“So, jetzt halt die Familienehre hoch!”

(Borix, Sohn des Barax, zu seinem Sohn Borix nachdem er ausgeschieden ist)

Runde 3

“Ich fürchte Dwarosch wird uns die nächsten Wochen ziemlich schleifen.”

Auflachen- “Das ist sehr wahrscheinlich Grim und auch ein erneuter Besuch in Lûr halte ich für möglich.”

“Aber gräm dich nicht Athax, gegen den Wildklamm zu verlieren ist keine Schande. Ich möchte wetten, der gewinnt auch den Zweihandwettbewerb.”

“Gut möglich.”

(Antharax und Andragrimm)

“Erneut souverän Cendrasch.”

“Danke Dwarosch.”

“Du oder der Wildklamm, das wäre mein Tipp.”

Schulterzucken- “Ich werde mein Bestes geben.”

“Du hast einem Werwolf den Pelz abgezogen, ich baue auf dich.”

(Oberst Dwarosch und Cendrasch, der Junker von Eisentann)

“Mein Vater hat gesagt, ich soll die Ehre der Familie hochhalten.”

(Borix, Sohn des Borix nachdem er Darian von Sturmfels aus dem Turnier geworfen hat)

Runde 4

“Mein Freund Borix, der von Wildklamm, oder du- jeder hätte es verdient nach den bisherigen Kämpfen.”

“Danke Dwarosch. Ich habe den Großling beobachtet und mir eine ‘Herangehensweise’ überlegt.” - Schulterzucken. “Mal sehen, ob ich den Brocken geschluckt kriege.”

(Oberst Dwarosch und Cendrasch, der Junker von Eisentann)

Runde 5 - Endrunde der besten drei

“Du hattest ihn fast Bruder. Er hat gewankt.”

“Ich weiß, deswegen könnte ich mir ja auch in den Arsch beißen.”

“Er ist im gesamten Turnier fast ungeschlagen. Der Bergvogt von Ârxozim, mein alter Freund Tharnax hat ihn mit Hammer und Schild geschlagen, sonst warst du am dichtesten dran.”

Kopfnicken- “Ich brauche jetzt keinen Trost, sondern Starkbier.”

“Sollst du haben. Komm, gehen wir zum Ausschank, ich werde hier jetzt ohnehin eine Weile nicht gebraucht.”

(Oberst Dwarosch und Cendrasch, der Junker von Eisentann)

„Na, wenn dir Emme *jetzt nicht den Sold erhöht, dann weiß ich aber auch nicht.*“

(Anthelm von Lerchentrutz zum Sieg seines Kameraden Wolfmar von Wildklamm)

“Es hat nur zu Platz drei gereicht, Vater.”

“Na, es sind damit nur zwei vor Dir, aber 45 hinter Dir!”

(Borix, Sohn des Borix zu seinem Vater nach dem Turnier)

Platzierungen

Nach harter Endrunde der drei besten Streiter, setzt sich Wolfmar von Wildklamm abermals durch und erringt den ersten Platz. Den zweiten erringt der Junker von Eisentann aus dem Tobrischen, Cendrasch groscho Chrysoprax, der dem Wildklammer in einem wahrlich großartigen Duell nur um Haaresbreite unterliegt. Auf den dritten Platz kommt Borix, Sohn des Borix, der Hauptmann des 2. Banners des Eisenwalder Garderegimentes Ingerimms Hammer.

~*~

Ein ganz besonderes Abenteuer (28. Ingerimm)

Der vierte und vorletzte der geplanten Turniertage galt dem **Geländeritt**, der wohl abenteuerlichsten Disziplin unter den Wettbewerben.

Schon früh am Morgen, die Sonne war gerade aufgegangen, trafen sich die Teilnehmer am Isenhager Tor, welches hinaus auf die Ebene vor der Stadt führte.

Soldaten des 7. Banners des Garderegimentes Ingerimms Hammer, der Isnadorum, warteten mit gesattelten Ponys auf die Wagemutigen. Die sogenannten Gebirgsjäger, oder ‚Gebirgsgämsen‘, wie sie leicht spöttisch betitelt wurden, würden das Rennen überwachen und hatten überall entlang des Weges, welcher mit jeweils in Sichtweite sichtbaren Pflöcken versehen war, Position bezogen, teilweise schon am Vortag.

Die Satteltaschen der robusten Reittiere waren mit haltbarem Proviant und reichlich Wasser gefüllt, um einen strapaziösen Tag im Gebirge überstehen zu können und die Strecke sollte den Teilnehmern viel abverlangen.

Das Startsignal, ein einfacher Hornstoß eines Offiziers, der auf dem Wehgang über dem Tor, dem Start- und Zielpunkt stand, markierte den Beginn des Rennens. Und so ging es los.

Da keiner der Reiter eine Ahnung vom Streckenverlauf hatte, galt es mit wachsamen Augen, vorausschauend zu reiten, um nach den rot getünchten Pflöcken ausschau zu halten, entlang der Weg verlief, wobei Weg ein äußerst schmeichelhafter Begriff für die Route war, den die Gebirgsböcke des zweiten Schützenbanners für die Mutigen auserkoren hatten.

Es ging wortwörtlich über Stock und über Stein und das über Stunden. Nur selten hatte man die Gelegenheit zu entspannen und Luft zu holen, während man über eine Alm ritt. Zumeist waren es steinige Pfade oder gar felsige Grate, die überwunden werden mussten und so manches Mal war der steile Abgrund nur wenige Handbreit entfernt, weswegen die Gebirgsjäger an diesen Stellen Hilfestellung leisteten, die Reiter anseilten und über in den Stein getriebene Karabiner und darin laufende Halteseile sicherten. Ein Abenteuer fürwahr.

Zur Mittagszeit dann wurden viele der zuvorderst Reitenden für all ihre Strapazen entlohnt, denn sie erhielten zumeist schwer atmend und schweißbedeckt von den Anstrengungen einen Anblick, der atemberaubend, ja gar erhebend war.

Auf dem höchsten Blick ihres Weges hatten sie die Spitze eines der kleineren Berge in der Umgebung Senaloschs erreicht und erhielten einen ungetrübten Blick über die Hochebene des Isenhag, der bis zu den Ingrakuppen reichte und auch das funkelnde Band zwischen den Gebirgszügen, der Große Fluß und der Wedengraben waren klar auszumachen.

Von dieser markanten Wegmarke an, wo die Gebirgsjäger alle Teilnehmer notierten, die bis hierhin gekommen waren, ging es fast nur noch abwärts und zurück gen letzter Festung. Bis an die Grenzen der Erschöpfung und vor allem der Schmerzgrenze was die Strapazen für Rücken und Gesäß betraf, mussten viele der Teilnehmer gehen, bis sie bei bereits tiefstehendem Praiosmal wieder des Stadttors ansichtig wurden.

Hornstöße von den Wehrtürmen waren zu vernehmen und nach nur kurzer Verzögerung strömten die Bewohner aus der Stadt, um die Reiter in Empfang zu nehmen.

Unter dem Jubel von Menschen und Angroschim ritten die erschöpften Teilnehmer durch das Isenhager Tor nach Senalosch ein und die Einwohner der Stadt besaßen die Begeisterung noch auf die letzten Reiter zu warten, die teilweise bereits bei finsterster Nacht und unter Begleitung von Gebirgsjägern ans Ziel kamen.

Die Gebirgsböcke sorgten dafür, dass ein jeder ‚eingesammelt‘ wurde und niemand im Freien nächtigen musste. Und mit Fackeln und Sturmlaternen brachten sie einen jeden sicher zurück in den Schutz der dicken Mauern der Stadt.

Gelände 1

Nach dem ersten Gelände, der freien Ebene vor der Stadt, liegen Eremalrik Dreifelder und Wolfmar von Wildklamm an der Spitze des Feldes. Kurz hinter den beiden Männern liegt Ira von Plötzbogen, dicht gefolgt von einer Dreiergruppe aus Thorix, Sohn des Tharnax, Bengurr, Sohn des Borix und Darian von Sturmfels. Noch zu diesem Spitzenfeld gehören weiterhin Meingard von Kropfenhold und Joram von Sturmfels mit einigen Ponylängen Abstand.

Gelände 2

Die schroffen Felsen und Geröllfelder, der ansteigenden Bergflanke, bilden die erste Herausforderung für das Starterfeld, die ihre Ponys nun hinauf, den Berggrat treiben müssen. Eremalrik Dreifelder kommt mit diesem Gelände am besten klar und kann sich leicht absetzen, Wolfmar von Wildklamm kommt auf den zweiten Platz. Unmittelbar hinter ihm liegt Ira von Plötzbogen. Einige Ponylängen hinter den Führenden kommt Meingard von Kropfenhold, gefolgt von Thorix, Sohn des Tharnax. Segril, Sohn des Sortosch und Darian von Sturmfels haben etwas abreißen lassen müssen, sind jedoch noch in Sichtweite.

Gelände 3

Durch Schluchten und streckenweise zerklüftetes Gebiet, teilweise oberhalb der Baumgrenze, haben die Teilnehmer des Geländerittes nun die Hälfte der Strecke absolviert.

An der Spitze ist immer noch Eremalrik Dreifelder, ganz knapp gefolgt von Ira von Plötzbogen, die an einigen ihrer Konkurrenten vorbeigezogen ist.

Meingard von Kropfenhold nimmt Platz drei auf. Ihn folgt eine Gruppe aus drei Reitern, die Platz vier für sich beanspruchen, darunter Thorix, Sohn des Tharnax, Anthelm von Lerchentrutz und Wolfmar von Wildklamm. Dorcas von Pagenfeld und Darian von Sturmfels belegen die Plätze 5 und 6.

Gelände 4

Über den Grat eines Bergkammes führt die Reiter der vierte Abschnitt des Geländerittes, an dessen Ende es Eremalrik Dreifelder geschafft hat, sich einen Vorsprung herauszuarbeiten. Hinter ihm behauptet sich weiterhin Ira von Plötzbogen vor einer Meute aus drei Reitern, welche gleichauf liegen. Zu dieser Gruppe gehören Dorcas von Pagenfeld, Darian von Sturmfels und Wolfmar von Wildklamm. Nur wenige Ponylängen hinter den Dreien hält sich weiterhin der einzige Zwerg im Spitzenfeld: Thorix, der Sohn des Bergvogtes von Ârxozim.

Gelände 5 und Zielankunft

Immer steil, teilweise halsbrecherisch nah am Abgrund entlang, geht es wieder bergab, dem Tal und damit Senaloch entgegen.

An den vorderen Plätzen ändert das schwere Terrain jedoch nichts mehr. Als erster überquert Eremalrik Dreifelder unangefochten unter dem Jubel der Zuschauer das Isenhager Tor, gefolgt von Ira von Plötzbogen. Den dritten Platz, weil am Ende innerhalb von einer Ponylänge, teilen sich Anthelm von Lerchentrutz und Wolfmar von Wildklamm.

Hinter den ersten Plätzen folgt mit nur geringen Abstand Dorcas von Paggenfeld, dicht gefolgt von den ersten beiden Zwergen des Feldes Thorix, Sohn des Tharnax und Segril, Sohn des Sortosch.

Stimmen zum Geländeritt

“Ich wusste gar nicht, dass dein Sohn ein so guter Reiter ist.”
Schulterzucken. “Ich auch nicht. Er muss bei den Angbarer Sappeuren viel Zeit auf dem Rücken eines Kleppers verbracht haben.”

(Thorin und Tharnax, Söhne des Thorgrimm)

“Reiten und kämpfen können diese Plötzbogner Geleitschützer, das haben sie ja wohl eindrucksvoll bewiesen.”

(ein beeindruckter Zuschauer)

“Danke, meine Süße. War mir eine Freude mit dir zu reiten. Du hast dir deinen Hafer wirklich verdient.”

(Ira, die ihr Leih-Pony nochmal ganz dick lobt und tätschelt, bevor sie es wieder in die Obhut des hiesigen Stallmeisters gibt)

~*~

Eine zünftige Keilerei (29. Ingerimm)

Den siebten Tag der Wettkämpfe über, an dem der Geländerritt absolviert worden war, hatten die fleißigen Gehilfen des Turniers damit verbracht den großen Marktplatz wieder frei zu räumen, nur um an Ort und Stelle ein einziges, großes Feld abzustecken.

In einem Areal von in etwa acht auf zwanzig Schritt, die zwergischen Maßeinheiten erschlossen sich nicht jedem Menschen, traten die gemeldeten Kämpfer, die sich freiwillig für diesen Wettbewerb gemeldet hatten, gegen eine gleiche Anzahl von Soldaten aus der Leibgarde des Oberst, gegen das 2. Banner des Garderegimentes Ingerimms Hammer an.

Sieger bei dieser 'zünftigen Gruppenkeilerei', mit stumpfen Hieb Waffen oder Turnierschwertern zu ein oder zwei Hand, war diejenige Mannschaft, die das gegnerische Banner zu Boden riss, welches natürlich bitter verteidigt wurde.

Teilnehmen durften freilich nur diejenigen Kämpen und Maiden, welche über eine entsprechend schwere Rüstung aus Kette oder besser noch Platte verfügten und obendrein einen Vollhelm trugen, zu groß war andernfalls die Verletzungsgefahr.

Die Soldaten unter ihrem Oberst, der an diesem 'Gefecht' persönlich teilnahm, führten allesamt großflächige Metallschilde und stumpfe Äxte ins Feld, deren Köpfe speziell darauf angefertigt worden waren sich hinter gegnerischen Schilden festzusetzen, um diese niederzureißen. Diese Art Kampf in beengter Umgebung und dicht an dicht lag den Angroschim im Blut. Und schnell nach Freigabe des Kampfes wurde klar, dass es gegen ihren Schildwall kaum eine Chance gab, denn die Mannen und Frauen unter dem Sohn des Dwalin waren eine eingespielte Einheit, die in geschlossener Formation fochten.

Die Zwerge ließen die Gruppe der gegnerischen Einzelkämpfer gegen eine gerade, geschlossene Linie an Schilden anrennen und rückten dann, nach dem ersten Ansturm vorwärts, wobei sie sich an ihren Flanken, um ihr Banner zurückfallen ließen, während das Zentrum um den Oberst einen spitzen Keil bildete und sich gnadenlos durch die aus Menschen und Angroschim gebildete Gruppe kämpfte.

Hier und da ging bei diesem kompromisslosen Vormarsch auch einer der Soldaten des Oberst zu Boden, doch stets wurde der Freiraum schnell wieder durch einen Schild aufgefüllt, so dass das Banner rasch erreicht und erobert wurde.

Der Sieg gehörte an diesem Tag den Angroschim und dieser wurde unter dem Jubel der Zuschauer um den Marktplatz und von den Tribünen frenetisch gefeiert. Fast war es, als sei dies ein Trost, bedachte man, wie viele Siege die 'Großlinge' während des Turniers hatten erringen können.

~*~

Ehrungen der Sieger (29. Ingerimm)

Nachdem alle Wettkämpfe ihre verdienten Sieger gefunden hatten, waren es die Turnierrichter, welche die erfolgreichen Teilnehmer nach und nach einsammelten und sie zum Sockel des Tempelbaus am Rande des Turnierfeldes führten. Dort stiegen sie dann gemeinsam durch ein Ehrenspalier von Soldaten der Eisenwalder die acht breiten Stufen empor, dorthin, wo vor dem großen Portal des Sakralbaus die Ehrengäste saßen.

Unter den Augen des Rogmarog von Isnatosch und des Grafen vom Isenhag, waren es die Zwillingsöhne des letztgenannten- Gharmon und Gatrox, die Prinzen des Isenhag, die die Ehrungen vornahmen. Borindarax von Nilsitz stand dabei, hielt jeweils eine kleine Ansprache und reichte den Söhnen Ghambirs nacheinander die dicken, runenverzierten Kupferplatten, die an Ketten aus verzwirbelten Metalldrähten befestigt waren und kunstvoll herausgearbeitet die Waffengattung des gewonnenen Wettbewerbs abbildeten, während die Söhne seines Lehnsherren den Siegern die Medaillen umhängten.

~*~

Feierstimmung (29. Ingerimm)

Nachdem das Turnier beendet und die Sieger der einzelnen Wettbewerbe von höchster Stelle geehrt worden waren, zerstreute sich die Menge der Schaulustigen zunächst und verteilte sich auf die gesamte oberirdische Stadt.

In allen Gaststätten, Bierstuben und sogar vor den Brauereien wurde nun gefeiert, bis schließlich die Dämmerung einsetzte.

Am Abend, als auf dem Marktplatz von fleißigen Händen alles aufgeräumt und somit Platz geschaffen worden war, wurde dort aufgespielt. Verschiedene Spielmannszüge, darunter auch ein Halbbanner des Garderegimentes Ingerimms Hammer, machten abwechselnd Musik und eine Gruppe Hügelzwerge führte im Zentrum des Platzes Tänze vor, die unter den verschiedenen Völkern der Angroschim verbreitet waren.

Es war ein wahres Volksfest und für die menschlichen Bewohner Senaloschs schien es ganz natürlich mitzufeiern. Die Gäste und Turnierteilnehmer mussten sich aber dann und wann die Augen reiben, nie hätten sie gedacht, dass die Zwerge außerhalb des Koschs derart ausgelassen feiern konnten.

~*~

Abreise (ab dem 30. Ingerimm)

Das Turnier war vorbei und auch der Mond des Handwerksgottes neigte sich nun langsam seinem Ende zu, als die unzähligen Gäste Senaloch nach und nach wieder verließen.

Ein Großteil der Zwerge, die die Stadt im Ingerimm hatten aus den Nähten platzen lassen, reiste durch die Tunnel Isnatoschs in ihre heimatlichen Bingen zurück, welche im gesamten Eisenwald, den Ausläufern des Phecanowaldes und dem Amboss verstreut lagen. Ein anderer Teil aber, wie auch viele Gäste aus dem Koschgebirge, zog gemeinsam mit den Menschen aus dem Isenhager-Tor in die weite, von den Bergen eingefasste Hochebene hinaus, um den Weg hinab ins Tal, in das Gratenfelsener Becken oder die Stadtmark Elenvina einzuschlagen.

Noch einmal schien die gesamte Stadt auf den Beinen, diesmal um ihre Gäste zu verabschieden. Einzig zum Auszug der Massen, war es einer jeweils abgezählten Menge an Personen gestattet, durch die an der Stadtmauer liegenden, gemauerten Treppenhäuser, auf die Wehrmauer zu steigen, um dem Zug der sich entfernenden Gäste zuzuwinken. Ein Angebot, welches vor allem die Kinder, die in Senaloch lebten, nur allzu gerne wahrnahmen. Natürlich wollten sie die die vielen bunten Banner sehen und ihren Turnierhelden zuwinken, was die Soldaten hinter den Zinnen der Wehrmauer dazu nötigte, die kleineren der bettelnden Kinder unter ihnen abwechselnd auf ihre Schultern zu heben.

~~ Ende ~~