

Da Dämonentränkechen Konstanz präsentiert den:

Thorwal Standard



Nr. 6

Preis: 8,00 DM

inkl. Porto und Verpackung

Auslandspreise:

Kleingüldenland 3,5 Pfund,

Großferngüldenland 6 \$,

Postelernschwertsien (nur Devisen),

Westlicher Zwergbergstaat 8 S.Fr.

Östlicher Zwergbergstaat 64 ÖS,

Froschland 30 F.F.

Guckland 8,5 Gulden,

Öreländer 40 Kronen,

Caesarien 8000 L,

Balkanische Zwergstaaten 100 200 Orden

(Tja - Hyperinflation)



Liebe Leser, liebe Leserinnen,

die übliche Fanzinekrankheit hatte auch uns befallen: Wir fielen in ein Motivationsloch; von Aufhören war die Rede, Fusion u.v.m. Nach dem großen Zuspruch, der uns nach der Nr. 4 erreichte, hatten wir uns einfach etwas mehr Feedback für die letzte Ausgabe erhofft. Wir lasen zwar überall gute bis begeisterte Rezensionen, doch Leserbriefe erreichten uns kaum. Wir wollen hoffen, daß dies nach dieser Ausgabe wieder anders wird, denn wir machen dieses Heft nicht (nur) zur Selbstbefriedigung, sondern für euch, die Freunde des Schwarzen Auges, denen das offizielle DSA Material nicht ausreicht und die unseren Humor, unsere Sicht Aventuriens teilen.

Das Material für die Nr. 7 haben wir inzwischen auch zu einem Großteil zusammen, doch was danach kommt wissen wir noch nicht. Wenn ihr wollt, daß es weitergeht, so laßt uns dies wissen. Lobhudeleien, Begeisterungstürme können unsere Motivation sicherlich am Leben erhalten. Auch Beiträge sind erwünscht: z.B. Barone, die keine Lust haben in eigener Regie eine Baroniebeschreibung zu erstellen.

Wir sind mit der Stadtbeschreibung von Rommilys gut vorangekommen und werden den 2. Teil - die über 20 Seiten bekamen wir in dieser Ausgabe einfach nicht mehr unter - im TS 7 nachreichen. Hier werdet ihr dann die Stadtteile außerhalb der Stadtmauer finden sowie ein großes Kapitel über Recht und Ordnung. Ich hoffe, daß bis dahin auch der A 2 Stadtplan fertig sein wird.

Um neu hinzukommenden Freunden des TS auch ältere Artikel anbieten zu können, ist ein Sammelband mit dem Besten aus den Standards 1-5 erschienen. Er ist bei der u.a. Adresse für 8,50 DM inkl. P&V zu bekommen. Darin finden sich nicht nur der 1. Teil der Darpatienbeschreibung und der 1. Teil der Kampagne von Eckart, sondern ebenso das Abenteuer "Ende eines Sommers" und das Abenteuer "Ein reines Zeitproblem", sowie weitere Highlights aus den Ausgaben 1-5.

Die dort nicht enthaltenen Artikel, wie z.B. der Dark Force Sonderteil aus dem TS 4 oder das Moha-Garethi Wörterbuch oder die bisherigen Ausgaben des Wahren Boten, können als Kopien bei mir bestellt werden.

In den nächsten Tagen/Wochen wird der Thorwal Standard Online gehen. Stefan Prella wird auf seinen DSA Web-Seiten zunächst den Sammelband und andere frühere Artikel veröffentlichen, später dann auch aktuellere Ausgaben (bei Interesse Email an mich).

Ragnar

Impressum

Der Thorwal Standard samt Anhang stellt das offizielle Organ des Dämonenkränzchens Konstanz dar.

Ist (fast) alles selbst gemacht und ohne kommerziellen Hintergrund. Falls wir irgendwo Rechte anderer berühren, geschützte Zeichen u.s.w. verwenden, liegen diese Rechte bei den Anderen.

Kritik von außen ist nett. Wir weisen aber vorsorglich auf eine ausgeprägte Altersverstocktheit der gesamten Redaktion hin.

Wir freuen uns auch über Artikel und Kleinanzeigen zum TS, WB, DL oder SH; auch wenn es nur Ideen oder Anregungen sind.

Unsere Danksagung geht diesmal an die freundliche Unterstützung der Letzten Helden auf der Messe Essen und an den Seetroll.

Dämonenkränzchen:

Branwen, Bernd, Claudia, Galia, Harro, Jason, Ragnar, Sascha, Schalla, Till, Ulrich

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Ulrich Kenter (für den Thorwal Standard), Michelle Melchers (Exil AA für alles), Frank Hagenhoff (für den Darp. Landboten), Schalla (für den Söldner)

Inhalt:

Thorwal Standard	S. 3
Der (Wahre) Bote	S. 7
Die Statue von Talun, 2. Teil	
Ein Abenteuer von Eckart Hopp	S. 9
Darpatienspielhilfe 2. Teil	S. 25
A. Land und Leute (2. Teil)	S. 26
B. Reisen in Darpatien (1. Teil)	S. 32
C. Das darpatische Heer	S. 36
D. Darpatische Orden	S. 41
E. Die Stadt Rommilys (1. Teil)	S. 42
F. Das Haus Rabenmund (2. Teil)	S. 66
DARPATISCHER LANDBOTE	S. 69
Kurzzenario:	
"Der dritte Mann"	S. 73
	S. 79
SÖLDNER HEUTE	
Regelergänzungen	S. 83
Mohisch-Garethi	
Wörterbuch-Ergänzung	S. 86
Leserbriefe	S. 87

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Michael Hartrich, Eckart Hopp, Udo Kaiser, Andreas Kötting, Holger Ruhloff

Zeichnungen: Schalla (Titel, S. 9, S. 11, S. 14, S. 20, S. 66, S. 79-82, S. 88), Jay (S. 27, S. 40 und Wappen), Christel Sheja (S. 15, S. 19, S. 32, S. 44, S. 74); Jason (S. 39); Michael Rappolt (S. 55), Karte auf S. 16 Hopp/Melchers (und wie immer geklaute)

Druck: GEQ (wir danken wie immer verbissen, aufrichtig...)

Auflagen: TS 4 = 220; TS 5 = 300; Sammelband = 100; TS 6 = 350

Der Thorwal Standard Nr. 6 kostet: **DM 8,00 inkl. Porto** (Kto: 117080028, SpaKa Bonn) - bitte nur per Geldschein oder Überweisung (dann zusätzl. Karte oder PM schicken)

Ragnar Schwefel, Fritz-Tillmann-Str. 4, 53113 Bonn
ragnar@julinside.ndh.com

Artikel und Kleinanzeigen für den Darp. Landboten an:
jay@julinside.ndh.com

Artikel und Kleinanzeigen für den TS und Söldner an:
gentle@julinside.ndh.com

Folgende Läden führen den Thorwal Standard:
Der Spieleladen Hannover, Trivial Game Shop Hannover, Die Spielburg Göttingen, Trivial Book Shop Braunschweig, Fantastic Shops.



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Boron 27 Hal, 14. Jahrgang

Preise: 1 ST, 1 Schilling, 2 Groschen, 0,1 Zwergentaler, 1 Dinar, 0,1 Amazonenkroner, 1 Schrumpfkopf

Hranngar vertrieben!

Foggwulff wieder daheim

Wie in der letzten Ausgabe berichtet, versammelte Foggwulff Phileasson in Thorwal eine stattliche Flotte zur Jagd auf das Untier. Nachdem das Heer der Freiwilligen auf über 20 Schiffe der Besten reduziert war, erlebten wir begleitet von den Gesängen der Skalden die Ausfahrt der Flotte. Seit den Tagen des Hetmannes Gumfjald wurde keine derartige Flotte entsandt, unvergeßliches Zeugnis thorwalscher Kraft und Einigkeit. Nun ist die Flotte wieder in Thorwal eingetroffen, ohne der Bestie Hranngar begegnet zu sein, Swafnirs Wille geschehe. Glückliche und von göttlicher Gnade verwöhnt das Volk, was auszulaufen und nicht zu kämpfen hat, um seine Feinde zu vertreiben.

Tod den Walmeuchlern

Das die Ausfahrt wider Hranngar unter göttlicher Gnade stand, beweist die Begegnung mit drei Walmeuchlern aus dem Süden. Diese Schandbarsten aller Seefahrer gedachten weit westlich ihre lästerliche Fracht gen Süden zu mogeln. Doch dem brei-



ten Suchstreifen der Gerechten der Meere entging diesmal nicht eine Planke. Doch muß leider der Verlust eines Premier Langschiffes von der Sturmsee-Ottajasko beklagt werden, denn einer der Walfänger war keiner. Statt dessen feuerte eine Schivone dicke Breitseiten. Ein veritables Kriegsschiff also, wie immer häufiger von den Frevlern zum Geleit geheuert. Nach etlichen Volltreffern auf Kernschußweite schlug die Otta quer zur See. So kamen die Walfänger heran und schleuderten Schläuche brennenden Waltranes auf das Wrack, noch bevor die Unsrigen heran waren. Nur zwei Premier überlebten, beide greulich verbrannt. Die Walfänger wurden geentert, deren Besatzungen ohne Gnade niedergehauen. Die Südländer wurden lebendig oder tot auf die hohen Rahen gebunden, bevor man die Schiffe brennend Swafnir übergab. Die Geleit-Schivone konnte entkommen, nach Aussagen alter Fahrensleute ein Schiff bekannter Freibeuter von den Zyklopeninseln. Deren Tage sind, so vernimmt man aus Prem, gezählt.

Letzte Meldung:

Die Provinz Tobrien des Mittelreiches von Schwarzmagier übernommen
 Schwarzmagische Magier und Söldlinge haben verschiedenen Berichten zufolge weite Teile der Provinz Tobrien erobert. Ob es sich um einen Putsch der bekannt macht- und blutgierigen mittelreichischen Familie Rabenmund oder um finstere Machenschaften von Kultisten handelt, war bis zum Redaktionsschluß nicht eindeutig feststellbar. Die politischen wie magischen Autoritäten im Thorwaler Land geben sich in Stellungnahmen besorgt, aber nicht beunruhigt.

Aus der Gesellschaft

Fest bei Heimdahls

Anlässlich des Abschluß' des Jüngsten Heimdahls an der Thorwaler "Schule der Hellsicht" versammelte sich die Gesellschaft Thorwals beim bekannten Sersker Handelsherren Heimdahl. Meister Heimdahl erklärte, Ihn freue der Abschluß seines Jüngsten Tantal besonders. Nun habe er seine Bücher bestellt und könne sich ganz der Pferdezucht widmen. Tantal Heimdahl sei immer schon ein besonderer Junge gewesen. Nicht nur seiner magischen Begabung wegen, schon bei dessen Namensgebung habe sich die verstorbene Gattin durchsetzen können.

Das Fest ergab sich als Stelldichein der Thorwaler Gesellschaft, so etliche Vertreter des Hjalding und der traditionsreichsten Ottasjaskos bis hinauf nach Olport. Dazu die Gesandten verschiedener Botschaften und viele der Handelspartner Heimdahls. Ebenso anwesend die älteste, nach 3 Kindern nun wahrhaft stattliche Tochter Heimdahls, Sieglinde und ihr zugewanderter Mann Bralf. Ebenso die zweite Tochter Kunigunde mit ihrem Kinde, von deren streunendem Mann Horst die wildesten Gerüchte umgehen.

Bemerkenswert war die weite Anreise des Barons R. Walter von der Tann. Der kühne Krieger, den

Thorwalern als götterfürchtiger Stifter des Firunschreines am nördlichen Stadtrand von Thorwal in Erinnerung, ist im Neuen Reich zum Baron ernannt worden, irgendwo am Finsterkamm. Er wollte seinen Besuch ausdrücklich als Zeichen seiner tiefen Verbundenheit mit Thorwal verstanden wissen. Gerüchten zufolge soll er mit einer wichtigen offiziellen Mission des Mittelreiches betraut gewesen sein, worauf die neuerdings verbesserten Manieren der Mittelreicher im Pressewesen deuten.

In seiner Begleitung, nicht nur auf dem Feste, befand sich die Kontraktkünstlerin des Thorwal-Standard, Jensa von Schall und Hall. Nach den garstigen Zwischenfällen um ihre Person im Mittelreich (wir berichteten) hat ihr Lebensweg nun eine glückliche Wendung genommen. Sie wird in Zukunft in der Baronie Nordhag (wohl nicht nur) als Medica leben. Die leidigen Gareth'schen Querelen spielen nach Angaben von Walter keine Rolle mehr. "Gareth ist weit", wie man in seiner Gegend immer sage. Wir wünschen dem liebreizenden Paar alles Gute. Jensa bleibt allerdings dem Thorwalschen weiter verbunden und wird, Hesinde sei Dank, in Zukunft dem Thorwal-Standard ihre Kunst verkaufen.

Ungekannter Prunk der Zottenbeißer-Otta

Das Fest Heimdahls bot Gelegenheit, ohne extra zu kommen, den Gerüchten um den Prunk der in Serske seit einigen Jahren neu angesiedelten Zottenbeißer-Otta nachzugehen. Schon kurz hinter der gehobelten (!) Echtsteineichen-Palisade stehen drei lebensgroße, massiv vergoldete Delphine aus Koscher Basalt. Diese weisen auf die Front eines überprächtigt ausgestatteten Swafnirschreines. Der Schrein selbst braucht nicht den Vergleich mit den edelsten Stätten Thorwals zu scheuen, wenn auch die protzige Ausführung den rechten Geschmack stiller Andacht vermissen läßt.

Ebenso großes Aufsehen erregt ein aus Glas und Bleirahmen gefertigter Anbau an der Versammlungshalle der Zottenbeißer. Der Besucher wird durch die Halle über abwechselnd silberne und goldene Fliesen zum Glashaushaus geführt. Darin befindet sich das prächtige Bild der Draga Zottenbeißer, gefallene Namensgeberin der Otta. Wir brachten das Bild in unserer letzten Ausgabe. Durch das viele Glas, mehr als in der Hetfrau Garhild Straße zu finden ist, wird das lebensgroße Bild am Tage perfekt erhellt. Warum es allerdings auf einem vergoldeten Ständer samt brokatenen Kissen gelagert

wurde bleibt unklar. Auch der Rahmen ist derart altreichisch, daß nur ein Kunstwerk höchsten Ranges darin zu wirken vermag. Bei beginnender Dunkelheit werden zwölf, also ein Dutzend Öllampen Vinsalter Art entzündet. Deren Licht ist einzig auf Bild gerichtet. Verbrannt wird in den Lampen - jeden Tag! - feinstes Amboßer Weißpech, was im Neuen Reich die Praiosstätten beleuchtet. Pro Götterlauf sind dafür Dutzende Dukaten zu rechnen. Dem Steuermann der Zottenbeißer-Otta, Offa Ogerfaust fiel auf den arg unthorwalschen Protz angesprochen ein: "Wie, übertrieben? Wieso ohne Stil? Ist doch alles echt!" Man wird der Zottenbeißer-Otta wohl noch eine Generation zu geben haben.

Interalrik - sorglos handeln, befreit reisen. Derzeit besonders günstig der Interalrik-Begleitsdienst. Das Töchterlein wird von Straßenjungens umschwärmt, die Gattin bekommt Obszönes auf offener Straße gesagt, der Gemahl wird von Dirnen angesprochen? Nie wieder - der Interlarik-Begleitsdienst (komplett ausgebildete Mitarbeiter im ersten Jahr) löst diese Lästigkeiten, schnell und im Vorfeld. Interalrik - damit daraus keine Probleme werden.

Untersuchungsgruppe der Hetleute eingesetzt

Auf dem Rückweg der Jagd nach Hranngar sichten eine Otta aus Efferdun eine Schule Delphine, welche scheinbar ein grünweiß glitzerndes Spielzeug in ihrer Mitte hielten. Die Delphine hielten auf die Otta zu und so kam eine fette Dame in feinstem grünen Samt und mit sechs weißen Unterröcken an Bord, mittels der Hauptrahe gehoben. Geborgen wurde die neureichische Gräfin Esobalda von Burbuckel-Streitzig-Rabemund, welche seit der letzten Nacht im Wasser war. Ihrer walroßhaften Gestalt verdankte die Dame, lediglich blaugefroren an Bord der Otta zu gelangen. Sie sei - bei vollends ruhiger See - nach dem reichlichen Abendmahl noch einmal an Deck ihrer Kogge getreten, als sich in der Nähe des Steuerruders unter ihr die Planken absenkten. Sie rutschte unter der Reling durch ins Wasser. Niemand von der Wache der Kogge bemerkte ihr Aufklatschen und ihre Rufe. Da die Delphine bei der Otta blieben und einen Kurs anzeigten, wurden drei Ottas von der Flotte abgezockt, die sichtlich solvente Dame wieder zu ihrer Kogge zu bringen. Nach kaum 8 Stunden Fahrt konnte vor dem Sonnenuntergang eine Kogge gesichtet werden. Derweil die Gräfin jedem ohne Gnade Auskunft über ihre Herkunft, ihr beachtliches Vermögen und den lieben verstorbenen Gatten und einer ominösen "Kreuzfahrt" als Geschenk ihrer Kinder verlickert hatte. Als die Dame Esobalda mit Hilfe einer Rahe von Bord der Otta gehievt wurde, wurden etliche Seeleute auf der Kogge krei- debleich, warfen sich wimmernd auf den Boden und murmelten Gebete zu Boron. Die Thorwaler versuchten im Laufe weiterer Stunden, Klarheit in das verwirrende Treiben zu bringen. Allein, es wurde noch alles noch vertrackter.

Die Kogge war als Schiff eines ominösen "Herzogthumes Engasal" ausgewiesen. Von einem derartigen Herzogtum an den Gestaden Aventuriens war den Getreuen der Ottas nichts bekannt, ebensowenig von einem "Garf I von Engasal", welcher als Eigner des Schiffes angegeben wurde. Zudem fanden sich größere Mengen Goldes an Bord, die Reise war bis hinunter nach Al'Anfa geplant. Die Gäste an Bord waren sämtlich alte Leute aus Kreisen reicher Leute. Sie wußten die "Kreuzfahrt" genannte Reise in höchsten Tönen zu loben, welche sie sämtlich von ihren nächsten Verwandten geschenkt bekommen hatten.

Als die Gräfin Esobalda, erklärte, von wo aus sie in Meer gefallen sei, zeigte der Kapitän eine Mechanik, welche er vorgeblich zur Abwehr von Enterrangriffen habe einbauen lassen. In der Nähe des Steuerruders konnte ein mehrere Rechtschritt gro-

ßer Teil der Decksplanken zur Bordwand hin abgelassen werden. Auf dieser Rutsche war kein Halt zu finden. Diese Falle würde, selbstverständlich ohne Anwesende auf dem Deck regelmäßig ausprobiert, so auch letzte Nacht. Das sich jemand dort befunden habe, schlossen Kapitän wie seine Nachtwache aus. Man habe lediglich am heutigen Morgen mit Entsetzen das Verschwinden eines zweiten Passagiers festgestellt und einen weiteren Freitod vermutet, wie er schon kurz nach dem Auslaufen aus Salzhafen zu beklagen gewesen sei.

Die Kogge wurde als Prise in den Hafen von Thorwal geleitet, offiziell wegen Frevels zur See, an Bord war umfangreich swafnirlästerliches Material zu finden. So waren zwei der Reifröcke aus Walbein gefertigt wie auch ein komplettes Frisierbesteck und etliche rahjagefällige Instrumente. Aus dem Haus der Hetleute war zu vernehmen, man wolle sich vermitteltst einer hohen Kommission der Hetleute dieser ominösen Sache annehmen.

Hochmut kommt vor dem Wrack

Wie jüngst aus dem Mittelreich im Aventurischen Boten Nr. 65 bekannt wurde, ist ein in Holz gebauter Größenwahn der blechernen Landratten gleich in der Hafeneinfahrt abgesoffen - Thorwal lacht. Da sagen wir mit unseren Altvordern: Prinzlein, bleibe bei deinen Rappen, überlaßt Schiffbau und Seefahrt den Kundigen.

Wahrschau

Tula von Skerdu wurde im Peraine 26 Hal in Salzhafen in Begleitung zweier Ottas gesehen.

Anzeige:

Pailos, Hylailos, Mylamas und weitere Traumstrände Aventuriens, natürlich mit

Oger-Tours.

Ab jetzt auch in und ab Thorwal.

Wir nehmen nur Qualitätspassagen von Birken!

Kleinanzeigen:

Wir suchen Nachrichten über unseren lieben Jungen Ahlen Skalensen. Er soll angeblich bei den Kriegen der Kaiserlichen gegen die Orken dabei gewesen sein. Hinweise bitte an den Swafnirschrein in Serske, Familie Upwarfens.

Ich bin nicht verrückt und war stocknüchtern. Ich habe die silbernen Schiffe mit silbernen Segeln wirklich gesehen. Das wohl! Kumbart Strack, Fischer aus Thorwal

Schau nach Osten, Thorwal, weit nach Osten. Große Dinge kommen, wir wollen sie begrüßen. Macht euch bereit! Wie? Thorwal-Standard, Chiffre 666

Mittelreicher kuschen ...

Manchmal scheint Hetmann Tronde mit seiner sanften Tour doch Erfolg zu haben. Nachdem er den mittelreichischen Botschafter (wir berichteten in der letzten Ausgabe) gründlich eingestiebt hatte, klappt die Einhaltung des "Depeschen- und Publicationsmanifestes für Aventurien" (DPA) durch den Aventurischen Boten wieder. Was der Thorwal-Standard im Namen aller freien Presseorgane Aventuriens ausdrücklich begrüßt.

... aber bleiben frech

Der für Thorwal zuständige Schmierling V. Veterator des "Aventurischen Boten" wurde erneut rückfällig. Mit dem hämischen Titel "Hranngar - ein Seegespinst" stänkerte er erneut, so das sich immer deutlicher die Frage erhebt, welchen mittelreichischen Kreisen an einem Konflikt mit Thorwal gelegen sein kann? Bezeichnendes Detail am Rande: Besagter Schreiberling hatte unter Hinweis auf seine zarte Gesundheit (jemand hatte ihm lange zuvor wegen seiner Spottberichte die Fingerchen verbogen) die Mitfahrt auf Foggwulffs Schiff ausgeschlagen, zur Frechheit noch die Feigheit.

Liebfeldener werden unruhig

Aus dem lieblichen Feld ist zu hören, das Adelsautoritäten Ausschreitungen gegen dort lange ansässige Thorwaler angestiftet haben. Anlaß war der gerechte Zorn der Thorwaler, die ein swafnir-lästerliches Standbild auf dem Marktplatz irgendeines Marktfleckens dort unten zerlegt hatten. Der oberste Hetmann Tronde hat den liebfelder Emisär einbestellt und zum Protest auch eine Karte der lange, schwer zu sichernden Küstenlinie des Lieblichen Feldes vorgestellt. Er erwarte - unerheblich der üblichen liebfelder Höflingsstreitigkeiten - ein absolut korrektes Verhalten gegenüber Thorwalern.

Impresum:

Der Thorwal Standard erscheint im Aufbau Verlag Thorwal, Hetfrau Garheld Straße 10.

Herausgeber: Swantje Hillebrook-Karlsdottir, Kurt Buccerison, Rudolfske Augfindling

Chefredaktion: Ulricius Kenterson

Auflage: genug

Es gilt die Anzeigenliste vom 3. Rondra 15 Hal

Einem Teil der Auflage liegt ein Prospekt des Kontors Stoerrebrandt bei.

Anzeige:

Die Zottenbeisser-Otta als Körperschaft thorwalscher Traditionspflege sucht zum Quartalsbeginn

Eine/n Kapermagier/in

Sie sind berufserfahren, teamgewohnt und können gerade in schwierigen Situation klaren Kopf bewahren? Ihre Kenntnisse wie auch ihre Anforderungen an sich und andere gehen weit über den Durchschnitt hinaus?

Dann sind sie bei uns richtig! Wir, eine junge Otta, dem Neuen aufgeschlossen, dem Alten verbunden, suchen für unser leistungsorientiertes Team eine harmonisch-arkane Ergänzung. Wir bieten neben Unterbringung und Beuteanteil weit über dem Marktüblichen eine den speziellen Bedürfnissen arkan begabter Menschen gegenüber tolerante Gemeinschaft Gleichgesinnter. Aussagekräftige Bewerbungen richten sie bitte an Offa Ogerfaust, Stürmann, Zottenbeißer-Otta zu Serske, zweites Langhaus wenn man reinkommt rechts.

Holzbeinträger werden bei sonstiger Eignung bevorzugt. Die Zottenbeißer-Otta strebt die Erhöhung ihre Frauenanteiles an. Wir fordern daher geeignete Kandidatinnen ausdrücklich zur Bewerbung auf und sichern die Begutachtung aller Gleichstellungsaspekte durch unsere Frauenbeauftragte Draga Klötenklopfers zu.

Werte Spektabilitäten der arkanen Akademie zu Thorwal, wir erlauben uns einen wohlfeilen Gruß und bedauern zutiefst, anläßlich unserer letzten Anwesenheit zu Thorwal einen Gegenstand in euren Hallen hinterlassen zu haben, der belastet. Wir möchten ausdrücklich versichern, ebenjenen Gegenstand anläßlich unseres Besuches in Thorwal entgegenzunehmen und wollen uns angelegentlich der Mühen der Akademie in jeder Weise erkenntlich zeigen. Für seine Hochgeborenen Baron Rondralrik W. von der Tann, Baron von und zu Nordhag in der Markgrafschaft Heldentrutz, gegeben im Hesinde 26 Hal an Herbert den Zauderer, Chronist und Commerzienrat der Baronie Nordhag

Thorwal Top Ten

1. (2.) "Die Ballade von Alrik dem Schmied" - Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn
2. (1) "Swafnir ruft - wir kommen" - Chor der Thorwaler Ottas
3. (7.) "Ogerschlacht" - Garf Chöre
4. (4) "Eine Insel" - Vereinte Gildenland Ottas
5. (-) "Alles nur geklaut" - Keine Zuversicht mehr
6. (-) "So ist das Leben" - Tierhandlungsjungen
7. (5) "Schiwago perestroika zappa tempo dong lupu alaska" - Kleiner weißer Moha
8. (6) "Ist 'nen langer Weg nach Boran" - Tarantel M.
9. (8) "Heim ins Reich" - Künstler für Weiden
10. (-) "Dreitagebart" - Die Heilkundigen

DER WAHRE

BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe BOR 9 Answin

Das Motto des Mondes:

*Und sei das Böse auch noch so nah,
nicht bange sein, Answin ist für
euch da!*

Anzeige:

**Roter Bulle
- verleiht Prügel**

Die Söldnertruppe Ihres Vertrauens

SKM Answin besiegt die Schwarzpelze Was der falsche Bote verschweigt

An der Spitze seiner loyalen Truppen ließ unser geliebter Kaiser seinen Worten Taten folgen und schlug eine bedeutende Streitmacht der Orken inmitten der Orkschädelsteppe.

Die Schwarzpelze, die von Uigar Kai angeführt wurden, flohen in ihre "Hauptstadt" Khezzara, wo sie ihre Niederlage verkünden mußten. Dieser Sieg unseres allergnädigsten Herrschers, war

ursächlich für die Verbannung eines der drei ork'schen Herrscher aus der Orkenstadt.

Kaiserliche Späher, die den Zug der Schwarzpelze verfolgten, warnten die Thorwaler in Enqui, damit diese Uigar Kais Truppen den Rest geben mögen. SKM Answin wünschte in einer Grußbotschaft dem Reichskommissar, seinem Sohn Wolfrat, in der Heldentrutz Rondras Segen bei der Vertreibung der letzten Orkenscharen.

Borbarads Rückkehr- Strafe der Götter?

SKM Answin zur Versöhnung mit Brin bereit

Alle Warnungen und böse Omen verhallten ungehört: die dunklen Heerscharen besetzen fast ganz Tobrien und das Reichsheer erlitt eine vernichtende Niederlage.

Eine vermeidbare Niederlage, wie SKM Answin unter Tränen der Trauer über die vielen gefallenen Recken, kommentierte.

Schon seit 4 Götterläufen gab es sich verdichtende Anzeichen für eine Rückkehr des Dämonenmeisters. Doch Brin und seine Schergen nahmen sie nicht erst. Wo war der alte Mann aus Ulmenheim mit seinem Geheimdienst?

Da verleumdete der (falsche) Bote die treuen Anhänger SKM Answin, als Verräter und Wegbereiter des Bösen - gerade so wie man es gewohnt ist.

Schon ein Wunder, daß SKM Answin nach der Niederlage bei Eslamsbrück von den Offiziellen in Gareth nicht in einem Atemzug mit dem Ver-

derber Borbarad genannt wurde. Für die Unfähigkeit der kaiserlichen Berater und Dexter Nemrods mußten hunderte tapfere Frauen und Männer des Reiches sterben. Aber SKM Answin beweist auch in dieser schweren Stunde Größe:

Er bietet dem Reichsbehüter Brin einen Pakt an, die alte Feindschaft zu begraben und gleichberechtigt die Herrschaft über das Reich zu teilen, bis man das Böse in Menschengestalt gemeinsam vom Antlitz Deres vertrieben habe. Danach solle ein allgemeiner Landtag darüber entscheiden, wer der rechtmäßige Herrscher des Reiches sei. **"Ich kenne jetzt keine von Gareths oder von Rabenmunds mehr, sondern nur noch Mittelreicher!"**, begann SKM Answin seine Ansprache an seine treuen Anhänger im Exil.

"Ungerecht urteilte der Reichsbehüter über mich, und auch ich urteilte streng

über ihn, doch ist jetzt nicht die Zeit für verletzte Eitelkeiten. Das Reich, ja ganz Dere ist in Gefahr. Wenn wir nur tapfer zusammenstehen, die Reihen fest geschlossen, so hat das Böse keine Chance. (...) Wo Prais Gesetze mit Füßen getreten wurden, soll man jetzt nicht jammern und wehklagen. Durch Taten muß man zeigen, daß man der Hilfe der Götter wert ist, wie damals in der zweiten Dämonenschlacht vor Gareth. Erweisen wir uns der Gunst der Götter würdig, dann können wir zuversichtlich in die Zukunft schauen." SKM Answin entsandte sogleich einen Boten nach Gareth, das Friedensangebot zu überbringen.

In Engasal wird derweil eine Legion aufgestellt, bestehend aus den Anhängern SKM Answin und tapferen Frauen und Männern aus dem Lowangenschen. Auch Herzog Garf stellt seine Fremdenpikeniere zur Verfügung.

Erklärung SKM Answin zum Tode Herzog Kunibalds von Ehrenstein zu Tobrien:

"Ich kannte Kunibald als tapferen Recken, wir sind einst Freunde gewesen. Um so tiefer trifft mich die Verleumdung des Gareths, meine Anhänger hätten etwas mit dem Überfall auf die tobriische Provinz zu tun."

Anzeige:

Früher die Orken im Dutzend erschlagen-heute nicht mal mehr die Axt gehoben?

Früher fettes Schweinefleisch heruntergeschlungen-heute schon bei Bierbrot Magenweh?

Früher aus dem zweiten Stock auf ein Pferd gesprungen-heute hilft nur eine Leiter?

Wenn die Gelenke knirschen und die Muskeln nicht mehr wollen: **SANOVITA**-und alles geht besser! Wählt aus unserem reichhaltigen Angebot: **SANOMENS**- gegen die Altersinkontinenz (Helme Haffax ist begeistert!)

SANOFLUX- macht die Haut wieder geschmeidig, auch als Schmiere zu verwenden (Reichsrat R.A. Eorcaidos schwört darauf!)

SANOSEX- für Stehkraft auch im Alter (getestet durch Herzog Garf von Engasal!)

**SANOVITA- UND
ALLES GEHT PRIMA!!**

Chance vertan!

Es schien sich eine kleine Sensation anzubahnen: Engagierte Adelige Alma das versuchten das Kalifat als Verbündeten gegen das Reich der falschen Horas zu gewinnen. Doch anstatt über das Mherweder Angebot in Ruhe zu beraten und die Diplomaten verhandeln zu lassen, schließt man lieber Freundschaft mit der Möchtegern-Horas.

Heißt das, daß die ehemals mittelreichischen Besitzungen endgültig aufgegeben werden?

Ist das die Politik des Reichsbehüters, wie ein verwöhnter Balg, dem nichts etwas bedeutet, sein Spielzeug einfach daherzuschicken?

Attends - Ich schwör drauf!
(Raidri Conchonbair Graf zu Winhall)
Wollt Ihr Euer peinliches
Geheimnis hüten, greift zu
Attends - bei Altersinkontinenz

Niederlage der Kaiserlichen vermeidbar!

Marschall seiner SKM Answin legt dar, wo

die Befehlshaber des kaiserlichen Heeres gefehlt haben!

In einer aufsehenerregenden Beurteilung der Schlacht bei Eslamsbrück von Marschall Corelian von Rabenmund wird es deutlich: Die Niederlage hätte deutlich weniger Opfer kosten können.

Unfaßbare Schlampereien bei der Übermittlung von Späherberichten etc. sowie die unglaubliche Inkompetenz einiger Offiziere haben es erst ermöglicht, daß Borbarads Truppen einen solch umfassenden Sieg erringen konnten.

Man betrachte sich nur einmal die Aufstellung der Kaiserlichen vor der Schlacht: Statt die kaum zu haltende Brücke zu zerstören und sich den Vorteil der nahegelegenen Stadt zu Nutzen zu machen, zieht man es vor, den Schutz und Schild des Reiches im Schlamm zu lagern zu lassen. Schon vor den eigentlichen Kriegshandlungen hatten schon Unbehagen und Krankheiten dem Erzbösen wichtige Trümpfe in die Hand gespielt.

Doch damit nicht genug:

Die Stümperei hat damit aber kein End!

Impressum:

Der (wahre) Bote erscheint halbjährlich im Pro Patria Verlag, Engasal
Chefredaktion:
Corelian von Rabenmund

Heldin des Reiches in Gefahr

Wieder einmal hat sich gezeigt, wie man in Gareth mit verdienten Helden des Reiches umzugehen pflegt. Unter unermeßlichen Entbehrungen, schmerzgepeinigt und dem Tode näher als dem Leben, allein von der Pflichterfüllung und Treue zum Reich aufrechterhalten, erreichte die glücklose, aber unbestritten tapferere Befehlshaberin der Reichstruppen in Tobrien, Ew. Walpurga von Weiden, schwer verwundet den Gareth Hof, die schreckliche Kunde von Borbarads Rückkehr zu überbringen.

Doch anstatt sie sofort den besten Heilern des Reiches zu überantworten, wurde sie den Strapazen einer beschwerlichen Reise nach Perricum ausgesetzt. Reichsbehüterlicher Dank?

Man überläßt dem Feind großzügig den Vorteil hangabwärts angreifen zu können.

Gänzlich beschämend war dann aber der Anblick des fliehenden Heeres, kaum, daß die ersten finsternen Gestalten des dunklen Zuges auftauchen.

Mit was glaubten den die Kommandierenden es zu tun zu haben? Mit tobrischer Landwehr? Wieso hatte man die Truppen nicht darauf vorbereitet gegen Untote und anderes unheiliges Gezücht kämpfen zu müssen?

Wobei man Prinzessin Walpurga von Weiden nur die geringsten Vorwürfe machen kann, ist ihr Ruf als Kriegerin doch untadelig. Nein, vielmehr hatte sie gegen die Borniertheit ihres Stabes zu kämpfen, die jede ihrer Entscheidungen nach eigenem Gusto verwässerten, verfremdeten oder gar gänzlich durch eigene Anordnungen ersetzten. Wen will es da noch wundern, daß bald schon schiereres Chaos herrschte?

Erlaubt sei wohl die Frage, wie solche Herrschaften zu ihren Positionen kommen konnten.

Schrecklich nur, daß diese Inkompetenz so vielen tapferen Kämpfen des Reiches das Leben gekostet hat.

Sie werden uns fehlen!

Kleinanzeigen

50-seitige Beschreibung der **Baronie Gallys** mit A4-Farbstadtplan und A3 Landkarte für DM 15.-. **Reinhard Bär; Balduin-Helm-Str. 46, 82256 Fürstentfeldbruck, Tel. 08141/26132**

Ältere Ausgaben des
Thorwal Standards verpaßt?
Traurig?

Dazu besteht kein Grund:

**Thorwal Standard vergriffen,
lang lebe der Sammelband!**

Auf **104 Seiten** und einer **DIN A 3 Karte** präsentieren wir euch **das Beste** aus dem Thorwal Standard Nr. 1- 5.

Lieder, Akademien, Abenteuer satt (u.a.auch der 1. Teil der Kampagne von Eckart Hopp), Sex in Aventurien, Kreaturenbuchergänzungen und vieles mehr.

Das ganze gibt es für 8,50 DM inkl. Porto bei der im Impressum angegebenen Adresse.

DSA - AG der GFR e.V.

Mit Unterstützung der DSA Redaktion entsand ein ehrgeiziges Projekt: **Lowangen** soll eine **"lebende" Stadt** werden. Umgeben von Orks, erschüttert von innerem Zwist gilt es für Bürger, Handwerker und Flüchtlinge zu überleben eine neue Chance zu bekommen.

Willst **Du** eine **Rolle** übernehmen oder auf einem der Cons als **Spielleiter** fungieren?

Das neueste aus Lowangen in der **Lowanger Lanze** (auch hier werden noch Mitstreiter gesucht).

Interesse? Dann schau bei einem **GFR** Con vorbei

oder melde Dich bei:

Stefan Küppers
Klosterstr. 112
52146 Würselen

Im nächsten Boten (Der Wahre):

- **Tödliche 2 W6 - Zweihandwaffen für Magier**

- **Schleicher im Schatten der AHa Teil 2**

- **Der Service für den Leser: 1 Gute Eigenschaft zum Ausschneiden**

- **Gott-Hadmar-Starschnitt (1. Teil)**

Heimat der Träume

oder

An fremden Gestaden

Gruppenabenteuer für 3-6 Helden
der Stufen 9 — 15

von Eckart Hopp

Unter Mitarbeit von:

Marc "der Vergeßliche" Liedtke
Ragnar "Lektorenfeder" Schwefel
Michelle "Sturmfeder" Melchers

und

einer leidenden Heldengruppe

Gedankt sei den Helden:

Elric von Mendena
Rakhardt, dem Tobrier
Loralon, dem Halbelfen
Shakir, dem Langfinger

Zweiter Teil der Kampagne "Die Statue von Talûn"



Ein paar Worte vorweg

Für die Zusammenfassung der ersten Episode verweise ich auf den Thorwal-Standard 4. Einen Ausblick auf die kommenden Ereignisse gibt es wie gewohnt nicht, wäre dann doch die Spannung genommen. Oberstes Ziel der Helden ist, wie sich im ersten Teil der Kampagne ergeben hat, die Suche nach der Statue von Talûn und damit verbunden das Auffinden der entführten Geliebten des Liebenden Herzens.

Für den weiteren Verlauf der Geschichte ist es unabdingbar, daß einige Meisterpersonen - namentlich die wichtigsten Gegenspieler der Helden - nicht frühzeitig sterben. Deshalb sollen diese Schergen der Finsternis auch das Glück des Tüchtigen haben, allein schon weil nichts so schön ist, wie auf einen alten Feind zu treffen ...

Warum sollten diese "Helden" der Dunkelheit nicht auch einmal das gleiche Glück haben wie deine Helden und immer wieder knapp davon kommen, sei es nur mit dämonischer und nicht göttlicher Fügung.

Diese Episode "Heimat der Träume"

Wir erinnern uns, daß die Helden nach ihrem Abenteuer bei den Orks nach Olport zurückgekehrt sind, um dort den Winter zu verbringen, bevor sie gen Westen in See stechen. In Olport werden die Gefährten nach den zurückliegenden Geschehnissen als Helden verehrt, wenn auch nach thorwalschen Gepflogenheiten. Speichelleckereien gibt es nicht, und einem allzu selbstherrlichen Helden, dem alles zu Kopf gestiegen ist, wird dies in der geschwisterlichen Art der Thorwaler flugs ausgetrieben: ein oder zwei wohlmeinende Kinnhaken werden ihn flugs in die Wirklichkeit zurückholen.

Den Winter und die ersten stürmischen Tage des Frühlings nutzen Helden und Mannschaft, um sich auf die Reise in den fernen Westen vorzubereiten. Magier und Geweihte suchen in der Runajasko alles zusammen, was ihrer Meinung nach im Kampf gegen das Meer oder in Gûldenland von Vorteil wäre, während die Mannschaft die Sturmmöwe für die Überfahrt instand setzt und wappnet. Die übrigen Helden schulen sich in den Kampfkünsten, im Wissen über Gûldenland - oder aber im Zechen.

Schließlich ist der Tag des Aufbruchs gekommen. Unter besten Vorzeichen beginnt die Reise, doch trägt der günstige Auftakt: Schon bald sorgen unerwartete Ereignisse für unliebsame Erlebnisse. So gerät die Mannschaft in einen Kampf mit einer Seeschlange und das Schiff schlägt leck. Die Mannschaft kann sich mit Efferds Hilfe auf Ifirns Insel retten, einer paradisischen Enklave im eisigen Nordmeer, wo sie auf die elfenhaften Bewohner dieses Eilandes, die Ifirnatû treffen.

Doch das vermeintliche Paradies erweist sich als trügerisch, sie geraten in eine heimtückische Falle, oder besser, beinahe. Als die Gefahr endlich erkannt wird, ist es an den Helden und dem verbliebenen Rest der Mannschaft, sich und die Bewohner der Insel zu retten. Der Erfolg jedoch ist von Wermutstropfen getrübt: Zwar gelingt es den Helden, die dräuende Gefahr zu bezwingen, das Paradies der Ifirnatû jedoch hat seine Unschuld verloren. Und die Helden sind um eine mächtige Feindin reicher.

Nachdem sie die Insel verlassen haben, stehen den Helden noch eine abenteuerliche Seereise bevor, überschattet von Angst und dem Aberglauben, man nähere sich dem Rand der Welt. Schließlich aber läuft der Bug des Drachen knirschend

im Nebel auf eine unbekannte Küste. Doch dies wird erst in der folgenden Episode "Das Salz des Lebens" beschrieben.

Die Rollen der Spieler

Allgemeines:

Wie in Teil 1 aufgeführt, hängt das stimmungsvolle Gelingen der Kampagne in erheblichem Ausmaße davon ab, daß bestimmte Archetypen durch deine Helden verkörpert werden. Diese Rollen wurden in Teil 1 bereits beschrieben, deshalb beschränken wir uns hier darauf, inwiefern sich diese entwickelt haben bzw. welche Änderungen für sie gelten.

Sollte sich eine der Rolle nicht durch einen der Charaktere besetzen lassen, so mußst du auf die Mannschaft der Sturmmöwe zurückgreifen. Der *Bannwächter* und das *Liebende Herz* müssen allerdings durch Helden verkörpert werden. Sollte sich in Episode 1 keine Gelegenheit ergeben haben, die ein oder andere Rolle durch einen Charakter zu besetzen, wird vielleicht während des Abenteuers ein Held in diese Aufgabe hineinwachsen. Spieletests haben gezeigt, daß es von Vorteil ist, alle Rollen mit Mitgliedern der Heldengruppe zu besetzen, nicht zuletzt da so die Anzahl der relevanten Meisterpersonen reduziert wird.

Außerdem ist es unabdingbar, daß die Helden sich so sehr zusammenraufen, daß sie füreinander durchs Feuer gehen würden. Sollte im 1. Teil (oder folgenden) ein Held umkommen oder ein Spieler neu hinzukommen, empfiehlt es sich, seinen Helden aus der Mannschaft der Otta zu rekrutieren, allidieweil es um so schwerer fällt, einen völlig unbekanntem Charakter in die Gruppe so einzufügen, daß ein wirkliches Vertrauens- und Freundschaftsverhältnis entsteht.

Der "Bannwächter":

Mit dem Zug nach Westen wachsen die schlummernden Kräfte des Bannwächters mehr und mehr, d.h. er erhält einen Bonus von +6 auf die MR gegen Beherrschungsformeln, und eine um 2 Punkte höhere nächtliche astrale Regeneration. Außerdem sind seine Sinne geschärft, so daß er eines Bonus von +3 auf alle intuitiven Fertigkeiten erhält.

Doch birgt die Rolle des Bannwächters nicht allein Boni: Als Spielleiter solltest du versuchen, dem Spieler eine gewisse Scheu vor der unbekanntem Seite in sich zu vermitteln, schließlich ahnt er nur unbestimmt, was da in ihm schlummert oder welche Aufgabe seiner harret. So kannst du ihm die unangenehme Seite durch unbestimmte, düstere Träume, die die körperliche Regeneration herabsetzen, durch wirre Visionen aber auch durch arkane Patzer, wann immer es dir passend erscheint verdeutlichen. Es wäre wünschenswert, wenn der Spieler dazu bereit wäre, sich mit seiner Rolle intensiv auseinanderzusetzen. Das Wirken einer unbekanntem Macht in ihm macht ihn grüblerisch, läßt ihn zwischenzeitlich gar zum Außenseiter unter seinen Freunden werden, obwohl ihre Freundschaft in letzter Konsequenz nie in Frage gestellt werden sollte.

Der "Jäger":

In dieser Episode sollte der Jäger sich stärker in seine Rolle fügen, d.h. er sollte viel mit Iyan (s. Ifirns Insel) unternehmen und schließlich von ihm als besonderen Beweis seiner Verbundenheit und Achtung ein magisches Artefakt bekommen

wie einen magischen Bogen, magische, besonders treffsichere Pfeile oder ein Artefakt, mit dem man Spuren verfolgen (oder verwischen) kann.

Das "Liebende Herz":

Das Liebende Herz ist von essentieller Bedeutung für diese Episode, weil es die Falle entdeckt und dafür sorgt, daß das Paradies wieder befreit wird. Alle Versuche, diese Figur zu beherrschen oder zu betören, sind um 6 Punkte erschwert. Der Sieg über die dunklen Mächte ist mit der gleichzeitigen Zerstörung des Paradieses verbunden. Versuche dem Spieler in Folge seine nagenden Zweifel zu verdeutlichen, ob er und seine Gefährten richtig gehandelt haben, ob es nicht einen Weg gegeben hätte, Ifirns Insel von dem Bösen zu befreien ohne dieses unersetzliche Paradies zu vernichten. Schlußendlich aber sollte er zu der Überzeugung gelangen, daß es keinen anderen Weg gab (denn so ist es).

Das "Banner":

Das Banner ist erst für die folgenden Episoden von Bedeutung. Billige ihm aber schon jetzt Boni auf Proben zu, wenn es darum geht, Menschen zu führen, sie zu überzeugen etc.

Von den Problemen einer Kampagne

Es ist schon immer ein Problem langer Abenteuergeschichten gewesen, die Entwicklung einer Heldengruppe passend zu ihrem Erlebten darzustellen. Ich möchte hier weder Spielleiter noch Spielern Vorschriften machen, jedoch anregen, sich verstärkt in solchen Talenten und Fertigkeiten zu schulen, die auch angewandt wurden. Es ergibt keinen Sinn, weshalb die Helden Fertigkeiten erlernen sollten, die sie nur in Aventurien schulen können. Besonders hart trifft dies Magier und Magiebegabte, weil sie nur noch ihr bisheriges Wissen durch Praxis verbessern können oder durch gegenseitiges Lehren. Für ausgedehnte Bibliotheken ist an Bord kein Platz.

Sollten die Helden dennoch nicht auf alle aventurische Weiterbildung verzichten mögen, kannst du ihnen erlauben, bei der Stufensteigerung ein paar Versuche aufzusparen, die sie zu einem späteren Zeitpunkt einsetzen können. Außerdem bietet sich die Kampagne dazu an, "Lernen beim Tun" ;-) anzuwenden (siehe Aventurischer Bote Nr. 59). Denn wo liegt der Sinn, wenn ein büchertrockener Magier der 8. Stufe das Schwimmen erst in 3785 Punkten erlernt, wo er sich doch gerade mühevoll freigeschwommen hat?

Das Abenteuer:

Die Geschichte nimmt ihren Lauf...

Tage des Phex

Tief liegt der Schnee über Olport, das Leben auf den Straßen scheint erstarrt wie das Eis, das Mauerwerk und Dächer überzuckert. Schiffsrümpfe liegen mächtigen Walen gleich hochgezogen am Strand des Fjords, von Schnee bis zur Unkenntlichkeit bedeckt. Eisig fegt der Wind durch die Straßen, greift mit kalten Fingern nach jedem Flecken bloßer Haut. Wenige Spuren haben die Schneedecke aufgebrochen, hier und dort erklingen gedämpft Geräusche harter Arbeit. Einige Krähen ziehen durch die Luft und lassen sich auf einem Langhaus nieder, aus dem Stimmen in die Kälte hinausdringen. Ein Hauch von Kiefernrauch liegt in der Luft.

Meisterinformationen:

Es ist tiefer Winter in Thorwal, und zu großen Reisen oder Abenteuern ist jetzt nicht die Zeit. Wer Verstand hat, bleibt innerhalb des Hauses, und wagt sich nur vor die Tür, wenn es gar nicht anders geht.

Einen Gutteil ihrer Zeit dürften die Helden darauf verwenden, ihre Expedition zu planen. Doch wartet der Winter in Thorwal auch mit anderen Erlebnissen auf, denn dem Brüten über Karten: Bärenjagd, Eisfischen, Wintersonnenwendfeier mit Gelagen oder die Jagd auf Schneedachse und anderes Getier. Wichtig ist, daß die Helden von der Mannschaft in die Planung der Expedition wie auch die alltäglichen Gegebenheiten wie selbstverständlich miteinbezogen werden. Eine typische Reaktion auf Desinteresse oder Weigerung: "Willst du mit uns Segeln gehen, mußt du auch vorher schon am Ruder stehen!"

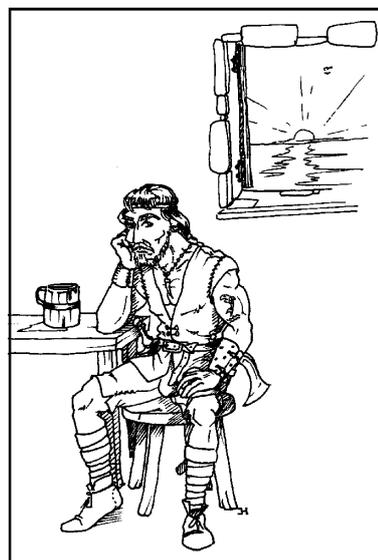
Die Akademie von Olport versucht in jeder nur erdenklichen Weise zu helfen, während die Handwerker, die "Sturmmöwe" für die lange Reise vorbereiten.

Mit jedem Tag, da die Planung heranreift und der Frühling sich nähert, sollte vor allem in den Helden die Spannung auf

zukünftige Abenteuer wachsen. Sie werden auf den Spuren großer Helden und Entdecker wandeln und vielleicht gar werden sie selbst zur Legende.

Noch ein ernstes Wort an den Meister: Bedenke das Nahrungsmittelproblem. Ich selber hasse die Pfennigfuchselei um solche Dinge zwar auch, aber es ist vielleicht gar nicht schlecht, wenn sich gestandene Helden sich darüber einmal Gedanken machen. Die Mannschaft benötigt pro Tag ca. 30 Stein Nahrung und 60 Maß Wasser. Schnell wird klar, daß bei einer erwarteten Reisedauer von mindestens 60 Tagen hier Engpässe auftreten können. Ich erwarte keineswegs, daß du genau Buch über die Vorräte hältst, es reicht, wenn dir bewußt ist, daß es zum Mangel kommen kann.

Den Helden stehen die einfachen Seekarten aus der Seefahrt



des Schwarzen Auges zur Verfügung. Natürlich weiß Tjalf, daß er von ihnen, was Genauigkeit betrifft, nicht viel erhoffen darf. Weitaus ergiebiger sind da schon die Fahrten anderer Kapitäne. Hier gibt es in der Runajasko einige Berichte zu finden, egal, ob es sich um die Fahrten Beorn des Blenders oder um die Fahrten des Königs der Meere, Phileasson Foggwulf, handelt.

Die Statue von Talûn

Ein Problem, auf das die Helden schnell stoßen werden, ist die Sprache. Hier weiß auch die Runajasko zu helfen: Durch die Fahrten des Phileasson Foggwulf ist die Runajasko in Besitz von Schriftmaterial des heutigen Güldenlands gekommen, verfaßt in Sprache und Dialekt der Polis Trivina. Außerdem beherbergt die Runajasko den einzigen bekannten Gelehrten der güldenländischen Sprache in Aventurien.

Hedion Phecadabil von Rethis war einst ein Gelehrter zur Halle des Wissens zu Kuslik und wagte in jungen Jahren die Reise nach Güldenland. Heute ist er 93 Jahre alt und ein vergebliches Väterchen. Vor etwa 10 Jahren kam er zurück nach Aventurien, nachdem er mehr als 30 Jahre als Schreibsklave einem Handelshaus in Trivina diente. Sein Stand in Güldenland ließ große Reisen oder völkerkundliche Studien nicht zu: wohl wurde er von güldenländischen Wissenschaftlern ausgiebig befragt, sein eigener Horizont beschränkte sich jedoch im Wesentlichen auf das Kontor seines Dienstherrn. So ist es kaum verwunderlich, daß sich sein Wissen auf Trivina und reines Hörensagen beschränkt. Hedion wurde nach seiner Rückkehr auf aventurischen Boden nicht ernst genommen, ist der alte Mann doch etwas verwirrt. Schließlich griff ihn ein Angehöriger der Runajasko auf seinen Reisen auf und nahm ihn - aus Mitleid und Wißbegier - mit sich. Weitergehendes Wissen über güldenländische Gepflogenheiten, das Leben und die Menschen dort, kann Hedion aus o.g. Gründen den Helden nicht vermitteln. Was aber die Sprache betrifft, ist er ein wirkliches Genie. Hedion ist geradezu begierig darauf, andere in seinem Wissen zu unterweisen - zumindest, wenn man ihn weder verspottet noch nicht für ernst nimmt. Auch wenn es bisweilen höchst anstrengend ist, seinen Lektionen zu folgen, schweift der Alte doch leicht ab, verliert den Faden oder nickt gar schlicht mitten im Unterricht ein.

Die Sprache

Das "Brajanem" (Sprachtalentwert 5, wenn Muttersprache Garethi 4), diese Handelssprache, ist nur wenig mit dem Garethi verwandt, am ehesten mit dem Alt-Güldenländischen. Um die Sprache zu erlernen gilt folgende Tabelle:

Grundvokabular: Brajanem-Avir (TAW 1)	KL > 11 und zwei gelungene Sprachen-kennen-Proben
Umgangssprache: Brajanem-Takin (TAW 2-3)	KL > 11 und drei gelungene Sprachen-kennen-Proben +(15-KL)+TAW, z.B. für TAW 3, KL 12: + (15-12)+3=+6
Handelssprache: Brajanem-Phecon (TAW 4)	KL > 12 und drei gelungene Sprachen-kennen-Proben +2 x (15-KL) + 4, z.B. für KL 12: + 2 x (15-12)+4= +10
Hochsprache (Sprache der Kunst und Rechtsprechung): Brajanem-Prajor (TAW 5+)	KL > 15 und drei gelungene Sprachen-kennen-Proben +3 x (17-KL) +5, z.B. für KL 16: + 3 x (17-16) + 5= +8

Für Kenntnis des Bosparano sind die Proben um -1, für die Kenntnis des Alt-Bosparano um -2 und für das Alt-Güldenländische um -3 erleichtert.

Natürlich beziehen sich die erworbenen Kenntnisse nur auf die passive Beherrschung der Sprache, die richtige Aussprache können die Helden erst in Güldenland lernen.

Andere Kenntnisse

Hedion hat Trivina nie verlassen, zudem tut sein verwirrter Geist ein übriges. Als Spielleiter kannst du ruhig die u.g. wenigen Informationen durch alle möglichen selbst erfundenen "Tatsachen" ergänzen, und so den Helden eine Welt vorgaukeln, wie sie zu sein scheint, aber bei weitem nicht ist.

Güldenland umfaßt mehr als hundert Völker, kennt Kulturen der Echsen, Drachen, Insektoiden, Menschen, Tierhaften und Geistwesen. Güldenland ist die Wiege der menschlichen Kultur der aventurischen Kaiserreiche und doch sind die Ahnen dieser Menschen nur eine Facette der güldenländischen Wirklichkeit. Die Reiche Güldenlands mögen dekadent sein, voller Gier und Krieg, Grausamkeiten und Unberechenbarkeit, sie sind aber auch voller ungekannter Wunder.

Über Trivina selbst kann Hedion den Helden einiges berichten (siehe Artikel "Güldenland" aus "Das Land des Schwarzen Auges"). Trivina ist eine Stadt von beachtlicher Größe, die den Vergleich mit Gareth nicht zu scheuen braucht. Das folgende gilt allgemein für den Teil des Kontinentes, der dem Albemia bzw. dem Lieblichen Feld direkt gegenüberliegt, dem Reich der östlichen Stadtstaaten, dem Reich von Trivina, Balan-Kantara oder auch Djakool. Von unterschiedlicher Bedeutung sind diese Klein- und Stadtstaaten, von denen sich etliche zu mächtigen Städtebünden und Reichen zusammengeschlossen haben. Allen gemein ist der Glauben an die wichtigsten Götter, allen voran Brajan (Praios). Besonders interessant ist auch die Stellung des Namenlosen in Güldenland, der dort nicht überall als Allverderber bekannt ist, sondern in einigen Regionen als der "zwiegesichtige Bringer des Schicksals" geehrt und gefürchtet wird.

In den Stadtstaaten Güldenlands existiert ein Kastensystem, die Gesellschaft wird von den sogenannten "Othocari" oder "Brajanstufen" beherrscht. Diese Stufen bestimmen die Rechte des Einzelnen in der Gesellschaft. Je nach Stadt haben geschichtsbedingt genießen Stufen andere Privilegien als anderswo. So gibt es u.a. 12 Krieger-, 9 Händler-, 7 Adels-, 7 Magier- und 13 Glaubenskasten), die tatsächliche Summe aller Kasten liegt aber ungleich höher. Die niedrigste Stufe ist der "Nythocar" (Stufenlose), der keine Rechte besitzt und somit ein Spielball der Launen anderer ist. Diese Kaste wird mit einem Brandmal gezeichnet, einer Raute auf den Unterarmen. Die anderen Kasten kennen ebenfalls Zugehörigkeitssymbole, die sie mehr oder weniger offen zeigen.

Die Einstufung, bedingt durch Herkunft, gesellschaftliche Stellung, besondere Fähigkeiten, Omen etc., wird im Alter von 12 Jahren vorgenommen. Zuvor gilt man der Kaste der Eltern, im strittigen Falle der der Mutter, zugehörig. Vergeben wird das Kastenzeichen vom Kastenhaus, einer Gemeinschaft aus Standesvertretern und Priestern. Die Zeremonie der Othocareia beinhaltet verschiedenste Rituale, die zudem von Kaste zu Kaste unterschiedlich sind.

Das größte Ereignis im Leben eines Güldenländers ist der Aufstieg in eine höhere Kaste, wobei der Statuswechsel nicht

selten erst die Nachkommen betrifft, gilt meist doch die als Jugendlicher bekleidete Kaste als lebenslänglich bindend. Wohl aber kann die Kastenzugehörigkeit in wenigen Ausnahmefälle auch aberkannt werden, so wenn jemand sich besonders schwerer Verbrechen schuldig gemacht hat. Einzig besondere Priester des Brajan, die Othocaricos, sind dazu befugt, Kastenzeichen zu nehmen.

Hedion weiß nur rudimentäres über die Kasten und ihre Regeln, zum einen, weil er als Kastenloser galt und nur wenig Einblick genoß, nicht zuletzt aber, weil dem Altreicher aufgrund seiner Erziehung solche Unterordnung in das Schicksal Zeit seines Lebens fremd blieb. Als Rat an den Meister sei darauf hingewiesen, den Spielern über das Kastensystem noch nicht zu viel zu verraten.

Über seine Reise nach Güldenland weiß Hedion nur allerlei wirres, wenig zusammenpassendes zu berichten. Du kannst allerlei Erfindungen hinzufügen -

Hedion ist wohl einst auf einer Reise, abgetrieben von unliebsamen Winden, mit einigen Schicksalsgefährten auf einem Eiland gestrandet, daß er als "die Katzeninsel" bezeichnet. Dort sollen nach seinem Bekunden wilde, barbarische Katzenmenschen gelebt haben, die ihn und seine Gefährten unbarmherzig gejagt hatten. Er sei den Katzen nur dadurch entkommen, daß ein "Kopfjägerschiff" - güldenländische Piratenjäger - die dort ihre Vorräte auffrischten, aufgriffen und nach Polis Trivina verschleppten. Auch seine Rückreise war qualvoll und lang und führte ihn, nachdem er sich auf

einem Güldenlandhändler geschlichen hatte, auf ein Korsaren-schiff, wurde der Händler mit seiner wertvollen Fracht doch von altreichischen Piraten aufgebracht. Die setzten den Greis an der Küste des Lieblichen Feldes aus, von wo er sich mit letzter Kraft in das nächste Fischerdorf rettete.

Übrigens wird Hedion sechs Tage nach der Abreise der Helden aus Olport selig in Hesindes Paradies einziehen.

Der Reiseweg

Die Helden werden früher oder später natürlich auch die Route nach Güldenland besprechen wollen, doch Tjalf tut dies jedesmal mit leichten Worten und Ausflüchten ab. Nur wenn die Helden ihm sehr zusetzen, wird er sie wissen lassen, daß die Thorwaler ein Geheimnis hüten: Etwas säuerlich, weil die Helden seinen Entschluß und damit seine Führungsqualitäten anzweifeln, erklärt er ihnen, daß etwa von Mitte Phex bis Mitte Peraine nahe dem Packeis eine Änderung des Wetters zu beobachten ist, die die Überfahrt nach Güldenland um einiges leichter macht. Der Wind dreht von West auf Ost und bläst stetig einen Drachen ohne großen Rudereinsatz nach Westen. Diese Drift wurde vor gar nicht langer Zeit von Phileasson Foggwulf gefunden und trägt seinen Namen.

Tjalfs Kurs führt nordwestlich der Olport-Steine etwa auf der Höhe Swafnirlands gen Westen. Durch die späteren Ereignisse werden sie weiter nach Norden abgetrieben, wo sie schließlich auf Land stoßen.

Aufbruch und gute Omen

Endlich ist der Tag des Aufbruches gekommen, der 15. Phex. Die letzten Tage haben die Helden diesem Ereignis entgegen gefiebert, und auch die Mannschaft ist von einer erwartungsvollen Unruhe befallen. Selbst Rûdan, der sonst ruhige Fels in der Brandung, bleibt davon nicht unbeeinflusst. Alles ist bereit: Das Schiff ist vollgestopft mit Werkzeug, Ausrüstungsgegenständen, Waffen, Baumaterial, Seilen und Segeln und Proviant.

Am Tag zuvor haben sich alle zu langen Gebeten und reichhaltigen Opfern in den Tempeln Efferds und seines Sohnes Swafnir eingefunden. Jedes Omen, und sei es noch so unbedeutend, macht wie ein Lauffeuer die Runde, und die Stimmung schwankt zwischen Besorgnis und überschwänglichem Glücksgefühl.

Der Morgen des Abreisetages erstrahlt im schönsten Frühlingswetter. Weiße Wolken ziehen dahin, einem unendlichen Zug von Delphinen gleich, der Sturm der letzten Tage ist zu einer kräftigen Brise abgeflaut. Die Sturmmöwe liegt im ersten Licht des aufbrechenden Morgens im Wasser und zur Freude aller schwimmt ein Delphin neben der Bordwand, im Wasser dösend. Mit den ersten Mannschaftsmitgliedern erwacht der Bote Efferds und schnattert ihnen freundlich zu, worauf er elegant davonschwimmt. Den ganzen Morgen über ist das Tier beim Spielen im Fjord zu beobachten.

Der Strand füllt sich mit Menschen. Nicht nur die Angehörigen der Mannschaft, nein ganz Olport ist zusammengekommen, um die Ausfahrt der Sturmmöwe mit ihren besten Wünschen zu begleiten. Jedes Mannschaftsmitglied wird mit Handschlägen verabschiedet, gute Ratschläge und Segenswünsche begleiten sie an Bord. Die Stimmung ist gut, die Vorfreude auf die bevorstehenden Abenteuer steht auf den Gesichtern

der Mannschaft geschrieben, nur die Angehörigen zeigen hier und da leichte Sorge, die von der überschwenglichen Stimmung der Übrigen jedoch schnell verjagt wird. Der Swafnirgeweihte nähert sich würdevoll mit ernster Miene dem Schiff, es zu segnen.

Meisterinformation:

Gestalte die Abschiedsszene so, wie du glaubst, daß sie deinen Helden am besten gefallen dürfte: überschwänglich fröhlich, anrührend wehmütig, wehevoll oder heroisch. Wichtig ist, daß du beim Aufbruch die guten Zeichen des Schicksals erwähnst, d.h. den Delphin, die Schule junger Wale (s.u.), das günstige Drehen des Windes.

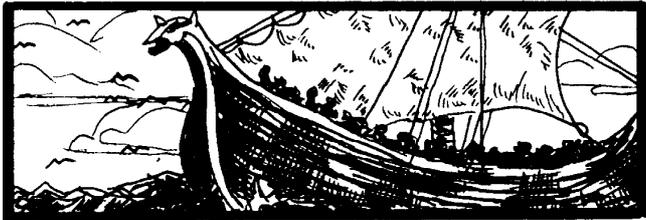
Allgemeine Informationen:

Mit rhythmischen Ruderschlägen gleitet der Drache unter dem Jubel der Thorwaler in die Bucht hinaus. Auf den Klippen laufen junge Knaben und Mädchen mit bunten Bändern neben dem Drachen her. Ein mächtiges Nebelhorn ertönt zum Abschied über den Fjord, dessen Echo vom Fels mehrmals widerhallt. Der Efferdpfeiler zur Linken ist von der Gischt der großen Wellen des Meeres umsäumt, kaum ist das Schiff an ihm vorbei, geht eine Schule junger Wale längsseits und begleitet den Drachen hinaus aufs Meer. Ehrfurcht macht sich unter der Mannschaft breit und ihr (die Helden) kennt eure Freunde schon so gut, daß dieses Omen ihn mehr bedeutet als selbst der Segen der Geweihten, denn hier ist es Efferd selbst, der euch sein Geleit gibt. Unerwartet bläht sich plötzlich das Segel und die Ruder können eingeholt werden. Efferd ist mit Euch.

Das Meer - Von der Weile langer Reisen

Meisterinformationen

Nicht selten führen lange Reisebeschreibungen bei den Spielern zu Langeweile, da das alltägliche Rollenspiel über ereignislose Tage hinweg nicht ständig Spaß macht. Erfahrungen haben gezeigt, daß es besser ist, die Gruppe kurz über Alltägliches zu informieren und nur die wirklichen Ereignisse hervorzuheben. Eben so wollen wir es im kommenden Kapitel halten. Aber wenn deine Gruppe es mag, kannst du auch die Reise ausführlicher schildern. Ein Zeitplan mit Beschreibung des ungefähren Aufenthaltsort der Helden findest du im Anhang.



Treibgut (6. Tag)

Unerwartet meldet Tuoni, daß sie etwas erspäht hat, und wahrlich an Backbord schwimmt Treibgut auf dem Wasser. Schiffsplanken, Fässer, Tuchreste wiegen sich im Auf und Ab des Meeres. Tjalf läßt das Segel reffen und das Treibgut sichten, und schließlich entdeckt man (Sinnenschärfe-Probe +2) einen Haarschopf, zu dem ein kleiner Junge gehört. Seine Haut ist kalt und sein Herz schlägt nur noch schwach. In seiner Bewußtlosigkeit strahlt das Gesicht eine tiefe Ruhe aus. Sogleich nimmt sich Svenna des Kindes an, während die Mannschaft noch nach weiteren Schiffbrüchigen sucht - vergebens. Tjalf und seine "Möwen" beratschlagen kurz, was sie zu tun ist. Da der Junge, nachdem er zu Bewußtsein gekommen ist, kein Wort spricht, beschließt die Mannschaft, nicht umzukehren. Als Svenna zudem nach einem Gebet an Swafnir kund tut, daß es Fügung des Walgottes sei, daß sie den Knaben gefunden haben, sind alle Zweifel ausgeräumt. Und einen Namen hat der Junge auch, denn auf einem Lederband an seinem Handgelenk steht "Amat".

Der Junge erholt sich schnell, und schon bald hat ihn die ganze Mannschaft ins Herz geschlossen. Sein kindliches Lächeln, seine ernsten Augen und sein ständiges Interesse machen einen schnell gewogen. Vor allem an Rûdan, dem *Bannwächter* und dem *Liebenden Herzen* scheint er einen Narren gefressen zu haben.

Auch mit den Kindern Thorstor und Cella hat sich Amat schnell angefreundet. Sie unterhalten sich mit Gesten, die Kinder verstehen sich auch ohne Worte.

Meisterinformationen

Eine Beschreibung Amats findest du im Anhang. Wichtig ist, daß du dem geheimnisvollen Knaben von Anfang an einen Hauch von Mystik verleihst. Er scheint wundersamerweise alles zu verstehen, was um ihn herum vorgeht, doch bleibt er stumm. Der Knabe weist, mit entsprechenden Zaubern untersucht, eine magischen Aura auf, er ist begabt, doch sind die Muster der Kraftlinien fremdartig, drücken aber eine tiefe

Harmonie aus. Jedoch wendet Amat zum jetzigen Zeitpunkt keine Magie an, auch wenn man ihn dazu auffordert.

Auf Fragen antwortet der Junge mit Gesten des Nichtverstehens, Kopfschütteln und Achselzucken. Mit einer Ausnahme: Fragt man ihn woher er kommt, deutet er gen Westen.

Der Angriff der Seeschlange (13. Tag)

Ohne Vorwarnung schlägt etwas krachend gegen den Rumpf und das ganze Schiff erbebt. Schnell zeigt sich der Grund des Aufruhrs, eine Seeschlange zeigt sich an der Oberfläche. Wütend dringt die Bestie auf die Otta ein. Das Ungeheuer konzentriert sich bei seinen Attacken vornehmlich auf das Schiff, doch ist klar, welches Schicksal der Mannschaft dräut, sollte der Drachen sinken. Ein dramatischer Kampf entbrennt.

Meisterinformationen

(Siehe Titelbild)

Die Bestie ist etwa 30 Schritt lang, ihre beiden Waffen sind die Schwanzspitze und der mörderische Rachen. Am einfachsten ist der Seeschlange mit Speeren, Harpunen oder Pfeilen beizukommen. Sollte bei einem Angriff des Ungeheuers eine 19 - 20 fallen, trifft der Hieb die Mannschaft. Würfle in Folge einen W6: Bei 1-3 wird einer der Helden getroffen (bei einer glücklichen Attacke erwischt es gleich 2). Es muß ihm eine Ausweichen-Probe (BE-2) + erlittene SP gelingen, sonst wird er ins Wasser geschleudert. An eine Parade ist beim Angriff des riesenhaften Wasserdrachens nicht zu denken, einzig im flinken Ausweichen liegt die Rettung.

Sobald sich abzeichnet, daß die Schlange zu unterliegen droht, versetzt sie dem Schiff einen gewaltigen Hieb, so daß die Planken bersten. Wutentbrannt stürzt daraufhin Rûdan der Bestie hinterher ins Wasser, ihr den Garaus zu machen. Bei diesem Kampf wird er am Oberschenkel schwer verwundet. Als Spielleiter entscheidest du, ob Rûdan allein die Schlange endgültig besiegt, oder deine Helden den entscheidenden Hieb setzen.

Die Werte der Seeschlange:

MU: 30 **LE:** 120; **RS:** 3; **AT/PA:** 14/8 (Rachen) 10/8 (Schwanz)*; **TP:** 2W+7 (Rachen), **1W+8** (Schwanz); **MR:** +15

*Ein Angriff pro KR

Allgemeine Informationen:

Der Kampf hat schlimme Spuren hinterlassen: zahlreiche Ruder sind zerbrochen, etliche Planken sind angeknickt. Vor allem der letzte Hieb der Seeschlange hat ein großes Loch in den Rumpf geschlagen. Das Schiff zieht unaufhörlich Wasser. Rûdan ist schwer verwundet, und auch andere der Mannschaft hat es mehr oder minder arg erwischt. Wer noch auf den Beinen ist, versucht Ordnung in das Chaos zu bringen. Euch fällt die Aufgabe zu, sich um die Verletzten zu kümmern.

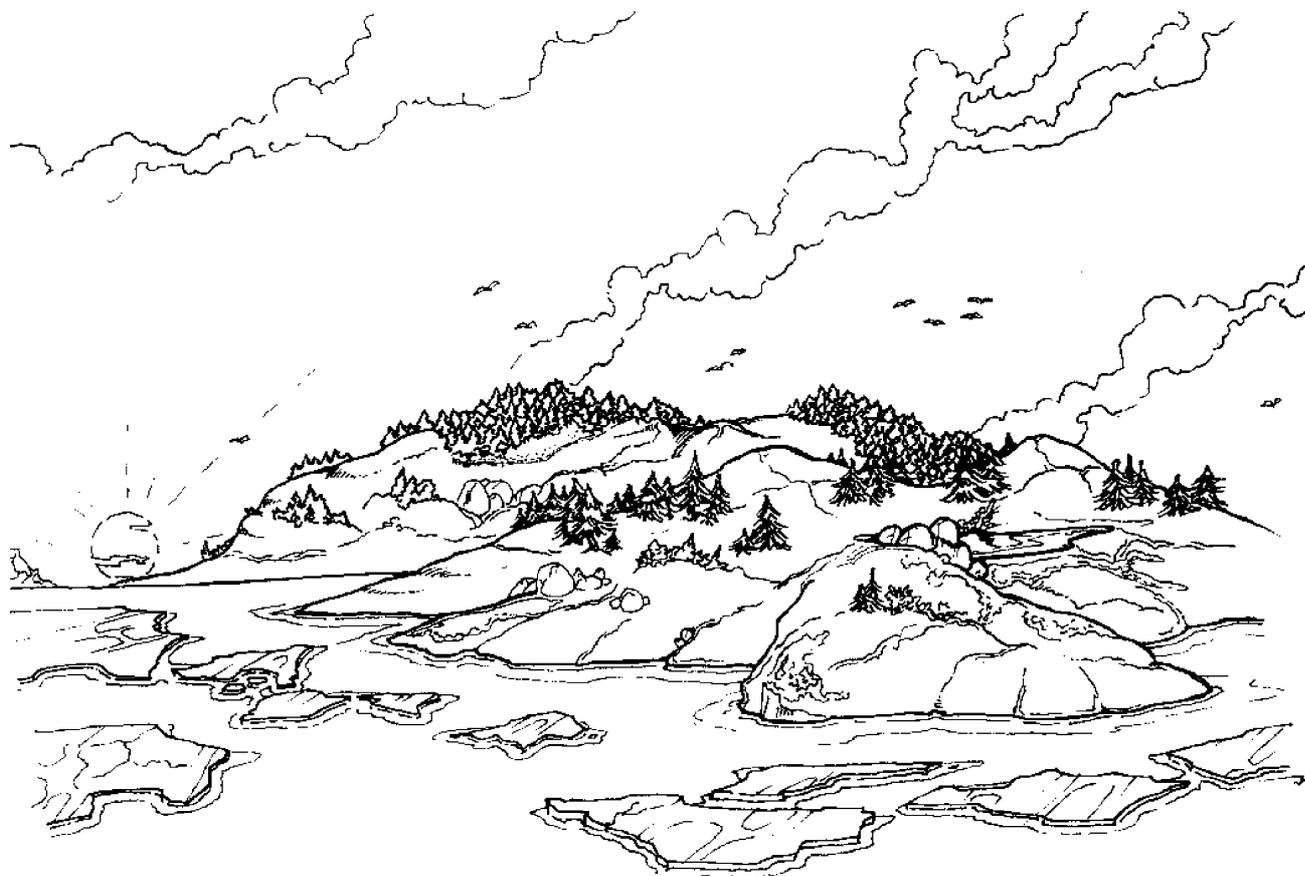
Meisterinformationen:

Die Schäden erweisen sich als schwerwiegend. Zwar lassen

sich die Lecks notdürftig abdichten, doch stetig strömt Wasser in das Schiff. In dieser verzweifelten Lage bleibt Tjalf nur ein Ausweg: Die Ifirnspeiler, jene legendäre Insel der Göttin. Er läßt das Segel setzen, Kurs Nordwärts.

Es folgt eine beschwerliche Fahrt voller Bangen, ob die ge-

schundenen Planken den Wellen standhalten. Eisschollen umtreiben den Rumpf des Drachen. Mit einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +5 vermögen die Helden schließlich am nordwestlichen Horizont eine Bergkette auszumachen, die sich nur schwach über das wogende Meer erhebt. Land!



Insel im Nebel - Ifirns Land

Meisterinformationen:

Diese Insel ist ein von der Halbgöttin Ifirn beschütztes Land, das nahe dem ewigen Eis eine Bastion des unbeschwertem Lebens ist. Hier lebt das Volk der Ifirn, die Ifirnatû, sanfte, überaus friedfertige Geschöpfe. Ihre Zügen verraten unzweifelhaft den elfischen Einschlag und doch sind sie keine reinen Elfen (siehe Anhang).

Das Land ist hügelig, Klippen und Felsenriffe erschweren das Erreichen der Insel, und es kann als Gnade Efferds gelten, daß die Sturmmöwe so mühelos eine der wenigen sicheren Passagen gefunden hat.

Die Wälder, die die Küste umgeben, sind, Feenwäldern gleich, reich an allem möglichen und unmöglichen Getier. Große Schmetterlinge und herrliche Singvögel unterstreichen die friedfertige Stimmung, die in diesem Land herrscht. Inmitten der wilden Wäldern liegen vereinzelte Gärten der Ifirnatû, reich an Früchten aller Art.

Im Zentrum der Insel erhebt sich ein steiler Berg, Drachenspitze genannt. Von seinen Flanken entspringt ein kristallklarer Fluß, der einen See, den "Ewigen Weiher", speist. Dieser See ist das Herz dieses geschützten Landes. Auf einer Insel in seiner Mitte erhebt sich der Kristallturm, in dem die Herrin Diawen lebt. Am "Ewigen Weiher" steht auch der "Kreis der Alten", eine Ansammlung von uralten Bäumen,

deren mächtige Kronen die Behausungen der Ifirnatû beherbergen. Unter den lichten Schatten der Baumriesen zelebrieren die Ifirnatû allabendlich ihre Feste.

Die nördliche Wildnis

Nördlich des Tales erhebt sich das Ifirngebirge mit seinen Fichtenwäldern und kargen Bergwiesen. Hier, außerhalb des Kreises des Friedens, ist die Natur so, wie man sie aus den nördlichen Breiten Aventuriens kennt, wiewohl der Einfluß der Göttin auf der gesamten restlichen Insel für ein Klima sorgt, wie man es im nördlichen Mittelereich bzw. Nostria/Andergast vorfinden würde. So finden sich hier Tiere, wie man sie in selbigen Gebieten Aventuriens (und auch Guldenslands!) kennt, aber auch typische Tiere aus Firuns Land, wie Schneehirsche, Eisluchse und Firnvögel.

Die Karte

Die Karte zeigt einen Ausschnitt der Ifirnspeiler, in dem sich die wichtigsten Orte für das Abenteuer finden. Selbige werden im Folgenden eingehender beschrieben. Es ist dir freigestellt, weitere Lokalitäten nach Bedarf hinzuzufügen, so lange sie sich in die vorliegende Inselbeschreibung harmonisch einfügen.



Die Ifirnspeiler

Der Kreis des Friedens

Meisterinformationen

Ein kreisförmiger Ring hoher Hügelkämme umgibt das Tal des Ewigen Weihers. Auf den Höhen stehen im lichten Abstand von wohl 100 Schritt Blutulmen, -eichen und -buchen, die einen Bannkreis der besonderen Art beschreiben. Etwaige Angreifer (auch die Lederschwingen) oder Raubtiere können diese unsichtbare Grenze nicht überschreiten. Das Töten (das gilt auch mittels Magie!) ist innerhalb des Bannes unmöglich, ebenso wie jedwede andere Art von schadbringender Tat oder Zauber. Es ist nicht bekannt, welchen Ursprungs dieser uralte

Bann ist, noch wer ihn gewoben hat, doch trägt der Zauber eine unverkennbar elfische Handschrift.

Der Kreis der Alten

Am Ufer des Sees, dem Kristallturm gegenüber wächst ein Ring von gewaltigen alten Bäumen. Die Rinde dieser Baumriesen schimmert silbrig, und auch die Blätter glänzen wie von Silberfäden durchwoben. Diese Bäume sind die Heimstatt der Ifirnatû. Ihre Häuser betten sich in die mächtigen Zweige, geformt aus lebendem Holz und Magie. Durch die Wipfel der Bäume geht stetig ein leiser Wind, der verspielt durch das Laub streicht und in einer unbekannt Sprache eine unendli-

che Geschichte erzählt.

Der Ewige Weiher

Das Wasser dieses schier grundlosen Sees ist von tiefem Smaragdgrün, und trotz seiner Tiefe und der nördlichen Lage wohligh warm. Unzählige Fische leben darin, sein Ufer ist von üppigen Schilffeldern gesäumt und von Silberbirken und Weiden flankiert. Eine Vielzahl von Wasservögeln und schneefarbene Schwäne bevölkern dieses Paradies.

Meisterinformationen

Dank der Nähe des Kristallturmes (siehe dort) ist auch das Wasser des ewigen Weihers stark arkan durchdrungen, so daß es die Wirkung eines sehr leichten Astraltrankes hat (pro Maß W3 ASP). Nimmt man dieses Wasser über längere Zeit zu sich, erhöht sich die permanente Astralenergie. Ferner hat der Genuß des Wassers eine ähnliche Wirkung wie Friedenswasser, d.h. jegliche Aggressionen bauen sich ab. Jedoch verliert es jegliche außergewöhnliche Wirksamkeit, sobald es außerhalb des Einflussesbereiches des Kristalls gebracht wird.

Der Kristallturm

Inmitten des Ewigen Weihers liegt eine Insel, auf der sich ein mächtiger Turm erhebt, der schimmert, als wäre er aus klarem Kristall. Er mag an die 100 Schritt hoch sein und mißt an seinem Fuß wohl 30 Schritt im Durchmesser. Seine Oberfläche ist völlig glatt und hart wie Diamant. Flimmernd spiegelt sich seine Umgebung in ihm, wird jedoch so verzerrt, so daß es wirkt, als könne man durch den Turm hindurchsehen. Fenster sind erst in luftiger Höhe zu erkennen, etwas dunklere Flecken im Kristall am Fuße des Turmes erweisen sich erst bei genauerer Betrachtung als Eingänge ins Innere. Nachts erstrahlt der Turm bernsteinfarben, ein Licht, das unzweifelhaft aus dem Inneren des Bauwerks nach Außen dringt. Das Licht wirkt warm und strahlt eine übermächtige Geborgenheit aus, die alle Betrachter erfüllt.

Meisterinformationen

Wer den Kristallturm erschuf, bleibt in der Vergangenheit verborgen. Das Bauwerk, so man überhaupt von einem Gebäude sprechen kann, ist das Gebilde doch von einem seltsamen Eigenleben erfüllt, ist jedoch unzweifelhaft von starken magischen Kräften durchdrungen. Diese erklären auch die Wirkung auf Lebewesen. Jähzorn wird auf der Insel um 6 Punkte gesenkt, mit wachsender Entfernung nimmt dieser Bonus kontinuierlich ab (am Strand z.B. ist der JZ-Wert wieder wie gewohnt). Außerdem steigert er das Empfinden für liebevolle, wie generell für positive Gefühle. In seiner Nähe steigt das Wohlbehagen, man fühlt sich geborgen und sicher.

Der Turm ist ein astraler Fokus. Er bündelt astrale Kräfte des Äthers. Nur auf diese Weise läßt sich dieses Paradies inmitten der unfreundlichen Kälte des Nordens erhalten.

Es gehört zum Wesen des Turmes, nur die einzulassen, die frei von Zorn sind (Diawen, Iyan). Es konnte Nirya (siehe Anhang: Die Bösen) nur deshalb gelingen, sich Zugang zu verschaffen, weil sie dazu in der Lage ist, ihr Innerstes völlig verborgen zu halten, und so auch den Kristall zu täuschen.

Der Kristall ist noch immer eng mit dem seiner einstigen Herrin Diawen verbunden. So ist es auch Nirya noch nicht gelungen, in all seine Gemächer vorzudringen, viele Geheimnisse blieben

ihr bislang verborgen.

Weder die Helden noch die Mannschaft können den Turm betreten, denn niemand von ihnen ist so völlig frei von Haß, als daß er dem Kristall genügen würde. Selbige Barriere zeigt sich wie folgt: Sobald sich der Held einer der Öffnungen nähert, vergißt er sein Vorhaben. Auch unter magischem Bann oder sonstiger Fremdeinwirkung (wie Schubsen) kann man ihn nicht dazu bringen, die Pforte zu durchschreiten. Zudem fällt es in der Nähe des Turmes unendlich schwer, Pläne dieser Art zu fassen, Gedanken zerstreuen sich, wollen sich nicht fassen lassen, schweifen ab. Statt einen gefaßten Vorsatz in die Tat umzusetzen, macht der Held unwillentlich etwas ganz anderes.

Einzig Amat wird - so die Helden und die Mannschaft den Ifirnatû später helfen - den Turm betreten, doch wird er weder darüber sprechen, wie es ihm gelingen konnte, in das Innere des Turmes vorzudringen, noch, was er dort gesehen hat.

Die Grotte der Nacht

Meisterinformationen

Wo viel Licht ist, da ist auch Schatten, das gilt auch für Ifirns Eiland. Das Paradies hat eine faule Stelle und dies ist die Grotte der Nacht. Schon seit Äonen leben hier die Lederschwingen, die Höhle dient ihnen vornehmlich als Brutstätte, weniger als ständige Heimstatt, lange, bevor Nirya das erste Mal ihren Fuß auf die Insel setzte. Wohl wissen die Ifirnatû nichts von dem Schrecken in ihrer nächsten Nachbarschaft, verlassen sie doch nur selten den Bannkreis des Friedens, und wenn auch nur des tags, wo sie die Lederschwingen nicht zu fürchten haben (weitere Informationen über die Lederschwingen siehe Anhang).

Die Grotte zu betreten bedeutet für die Helden den sicheren Tod. Sind deine Helden gewitzt und haben eine für dich plausible Lösung, den Ungeheuern beizukommen, seien dir folgende Anhaltspunkte an die Hand gegeben: Die Grotte erstreckt sich viele hundert Schritt tief in den Berg hinein, das labyrinthische Gang- und Höhlensystem ist tückisch für jeden Besucher, der nicht über einen Orientierungssinn gleich dem der Lederschwingen ist, der dem der Fledermäuse gleicht. Felsboden und -wände weisen scharfkantige Stellen und tückische Spalten auf. In der vordersten Höhle finden sich unzählige Gerippe und Knochen, tierischer wie menschlicher Herkunft. Dringt man tiefer in das Gangsystem vor, finden sich vermehrt überaus scharfkantige, dicke, graue Eierschalen (Lederschwingen schlüpfen aus Eiern) und Unmengen von Kot. Und überall lauern lebende Schatten ...

Im Zentrum des Höhlensystems befindet sich eine Grotte, die selbst die Lederschwingen meiden. Schon in einiger Entfernung sinkt die Temperatur merklich ab, bis schließlich der Atem gefriert. Grund für dieses Phänomen ist der Stein der Nacht, ein säulenartiger, nachtschwarzer Fels, dem eine unheilige Macht innewohnt. Er strömt dunkle Gedanken und angstvolle Gefühle aus, die selbst den Reinherzigsten und Selbstbewußtesten in tiefe Selbstzweifel, Verzweiflung und Angst stürzen. Die frostkalte Säule (1W3 SP Frostschaden pro SR, da man

sich in seiner Nähe aufhält) ist bar jeglicher Inschrift. Das schwarzglänzende Material scheint jegliches Licht aufzusaugen. Es ist nicht möglich, auch nur einen Kratzer in die Oberfläche zu kratzen geschweige denn einen Splitter herauszuschlagen. Sollte ein Held dennoch den Versuch machen, zer-

birst das Werkzeug, mit dem er es versucht hat. Es ist den Helden nicht möglich, zu ergründen, welcher Art die Macht ist, die der Kristall birgt., noch wo sie herrührt.

Ablauf der Ereignisse

Es folgt eine Beschreibung der wichtigsten Ereignisse auf der Insel. Es steht dir selbstverständlich frei, diese ggf. abzuändern, bzw. neue hinzuzufügen. Wichtig ist, daß du den gewünschten Spannungsbogen beibehältst, der sich von perfekter Harmonie über das Erwachen zum Sturz in den totalen Alptraum spannen soll.

Die Ankunft (14. Tag)

Land, ein wahres Efferdgeschenk für das waidwunde Schiff. Bäume und Buschwerk künden davon, daß auf der Insel ein weit angenehmes Klima zu herrschen scheint, als man es angesichts der nördlichen Lage der Gestade und der im Wasser treibenden Eisschollen annehmen muß. Während sich der Drache langsam dem Strand nähert, wallen dichte Nebelschwaden auf. Der Halbelf Íthilnarion steht neben Tjalf und flüstert dem Kapitän leise etwas zu, worauf dieser leicht den Kurs korrigiert. Allmählich werdet ihr euch - auch diejenigen, die keinerlei arkane Begabung haben - einer magischen Aura bewußt, ein merkwürdiges Kribbeln das in der Luft liegt. Kiefern- und Heideduft dringt an eure Nasen. Plötzlich ruft es laut vom Bug: "Strand, Strand!"

Schon läuft das Schiff auf den kiesigen Sand. Tjalf ruft einige Befehle, doch Tuoni ist schon von Bord gesprungen und entschwindet in den Schleiern des Nebels.

Alle, die dazu in der Lage sind, packen mit an, das Schiff weiter auf den Strand zu ziehen und zu sichern. Man macht sich daran, ein erstes Lager zu errichten. Aus Persenning entstehen unter den flinken Händen der Nivesin (und hoffentlich auch der Helden) einige Zelte. Íthilnarion und der *Jäger* werden ausgeschickt, die Gegend zu erkunden.

Meisterinformationen

Die beiden Späher entdecken schwache Fußabdrücke, die menschlicher oder menschenähnlicher Herkunft sind. Je weiter sie in das Innere der Insel vordringen, desto milder, ja geradezu warm wird das Klima. Die gewundenen Kiefern werden durch Laub- und Obstbäumen abgelöst. Bisweilen sieht man ein Kaninchen - oder auch einmal ein fremdartiges Tier. Doch liegt eine Aura der Friedfertigkeit über der Insel, so daß keiner der beiden auch nur auf die Idee käme zu jagen.

Als die beiden Kundschafter vortragen, was sie in Erfahrung bringen konnten, schlägt Tjalf vor, sich darum zu bemühen, das Lager weiter zu sichern und mit der Arbeit am Schiff zu beginnen, bevor man sich auf die Suche nach den Fremden macht.

Morgendlicher Besuch (15. Tag)

Die erste Nacht war ruhig und alle haben sich sichtlich erholt. Der Nebel ist lichter geworden, so daß man nun wohl 300 Schritt weit sehen kann. Alle sitzen gerade beim morgendlichen Mal, als zwischen den Dünen der Schein eines silbernen Lichtes zu sehen ist. Bald erkennt ihr eine großgewachsene, menschliche Gestalt und nähert sich euch unbeirrt. Alarmiert

greifen einige der Thorwaler zu den Waffen, doch lassen sie ihre Klingen sinken, als sie den Fremden genauer erkennen können.

Es ist ein Mann, etwa 1,85 Schritt groß, schimmernd-silberweiße, lange Haare umrahmen sein überderisch schönes Antlitz. Tiefgrüne, unendlich weise Augen mustern die Mannschaft der Otta. Mit melodischer Stimme grüßt er sie auf Hochelfisch. (Íthilnarion versteht sich auf diese Sprache). Als er merkt, daß die Helden ihn nicht verstehen, wechselt er zu einem sehr altertümlich klingendem Garethi.

Meisterinformationen

Der Fremde ist der Hüter der Jagd, Iyan, ein typischer Vertreter seines Volkes, den Ifiratû (siehe Anhang). Sobald er sich davon überzeugt hat, daß die Neuankömmlinge in friedfertiger Absicht hier sind, lädt er sie ein, Gast der Ifiratû zu sein.

Allgemeine Informationen:

Durch die Dünen geht der Marsch anschließend durch Kiefern, die die Hügel rings der Küste bewalden. Moose und Flechten bedecken den felsigen Boden, kurz, es ist eine Vegetation, wie man sie im Norden erwarten würde. Nach einer Weile wird der Anstieg steiler, diejenigen, die Verwundete stützen oder gar auf einer Trage schleppen, geraten arg ins Keuchen. Doch werden eure Mühen belohnt, als ihr den Kamm der Hügelkette erreicht: Dort eröffnet sich euch der Blick auf das Tal des Ewigen Weihers. Helles Licht liegt über den dunstigen Laubwäldern, das Wasser des Sees schimmert smaragdgrün im Praioslicht. Der Duft unzähliger Blumen weht sacht heran, der Duft des Frühlings, und hangabwärts seht Ihr einige Rehe äsen. Ein milder, warmer Wind streift euch, wärmt euch bis in eure Herzen. Voller Staunen verharrt ihr minutenlang, ein Paradies, und das inmitten der nördlichen Eisöden! Dieser Anblick läßt Euch verharren, erfüllt Euren Geist und wird Euch wohl nie wieder verlassen. So müssen die Feenreiche aussehen!

Spezielle Informationen

Durch herrliche Wälder steigen die Helden ins Tal hinab. Sie treffen auf ihrem Weg auf einige Ifiratû, die sie herzlich begrüßen und sich ihnen anschließen. Iyan führt sie zum Ufer des Sees, wo ein Boot auf sie wartet, mit dem sie zum Kristallturm übersetzen.

Diawen, Herrin der Ifiratû

Allgemeine Informationen:

Am Fuße des Kristallturms werden sie von einer Frau von umwerfender Schönheit erwartet: Diawen, Hüterin der Ifiratû. Iyan stellt die Fremden seiner Herrin vor. Diese heißt mit einem lebenswürdigen Lächeln im Namen aller Ifiratû die Mannschaft der Sturmmöwe willkommen und bittet sie zum abendlichen Willkommensmahl in den Kreis der Alten.

Meisterinformationen:

Diawen ist die Liebenswürdigkeit und Lieblichkeit in Person. Sie versteht es, mit ihrem Charme und ihrer Herzlichkeit, ihre Unbeschwertheit und Freimütigkeit eines jeden Herz für sich zu gewinnen. Ein jeder, mit dem sie plaudert, würde hernach tausend Eide schwören, daß Diawen sich gerade für ihn ganz besonders interessiert. Ihre Freundlichkeit läßt keinen Raum für Argwohn. Eine etwaige magische Untersuchung ergibt, daß Diawen eine große, aber nicht zu ergründende magische Kraft innewohnt.

Tjalf und dem Bannwächter gehört Diawens besondere Aufmerksamkeit, zu ihnen ist sie ganz besonders liebenswürdig und zumindest Tjalf ist von der charismatischen, reizvollen Schönen wie bezaubert.

Was weder die Helden noch die Ifirnatû ahnen, ist, daß in der Grotte der Nacht die wirkliche Diawen im Sterben liegt. Die Hüterin der Ifirnatû wurde von Nirya (siehe Anhang: Die Bösen) in eine Falle gelockt, die Hexe hat daraufhin Diawens Gestalt angenommen um den Bannwächter in eine Falle locken zu können.

Niryas Ziele sind einfach: Sie will Tjalf in die Grotte der Nacht locken, damit die Lederschwingen ihn übernehmen können. Ihr Haupttrachten gilt jedoch dem Bannwächter: Sie plant, seine Liebe voll und ganz zu gewinnen, um ihn dazu zu bewegen, ihr seine Bürde (die Verantwortung, die auf ihm aufgrund seiner Geburt in Zusammenhang mit dert Statue von Talûn auf ihm ruht) übergibt. Alsdann will sie den nunmehr Schutzlosen den Lederschwingen ausliefern (weitere Informationen siehe Anhang).

Nächtliche Feste

Jeden Abend feiern die Ifirnatû im Schatten des Kreises der Alten, elfisch anmutende Musik, lange Balladen, anmutige Tänze, heroische Geschichten aus uralter Zeit. Die Tafel ist voll von herrlichen Gaben aus den magischen Gärten. Müßig und heiter gibt man sich den Lustbarkeiten hin, genießt das süße, unbeschwerte Leben. Die Ifirnatû nehmen die Neuankömmlinge überaus freundlich in ihren Kreis auf, es ist, als wenn man nach langer Reise nach Hause zurückgekehrt sei.

Meisterinformationen

Gestalte die Feiern nach den Vorlieben deiner Helden. Rahjagefällige Liebeleien sind genauso möglich, wie das Schwelgen in berausenden Getränken oder Kräutern. Doch auch in heiteren Spielen kann man sich messen, kann spannenden Epen lauschen oder dem lieblichen Gesang der Ifirnatû. Den Helden soll das Eiland gleich einem Paradies erscheinen, ein Eindruck, der durchaus der Wahrheit entspricht. Die Ifirnatû sind friedfertig, liebevoll und betörend, zudem von rahjagefälligem Äußeren. Ihnen ist ein überwältigendes Charisma zu eigen, dem man nur schwerlich widerstehen kann - und warum auch? Die Speisen, die gereicht werden, sind köstlich, die Getränke beschwingend, ohne die schlechten Wirkungen des Alkohols zu verursachen. Weder neigen die Trinker zu grober Rauflust, noch geben sie sich im Rausche der Lächerlichkeit preis. Und auch der schwere Kopf am nächsten Tag bleibt aus.

Gib dir Mühe, den Helden das allumfassende Gefühl der Har-

monie zu vermitteln, das sie an diesem Ort und in Gesellschaft der Ifirnatû empfinden. Auch die Thorwaler sträuben sich nicht lange gegen die süßen Verlockungen und manch tiefe, leidenschaftliche Liebe entbrennt zwischen den Seefahrern und den Ifirnatû. Auch die Helden spüren das tiefgehende Gefühl der Liebe zu allen und allem. Ich hoffe, es gelingt dir, auch die Helden so zu bezaubern, daß sie sich fallen lassen, und der Verlockung nicht widerstehen, sich in eine der feenhaften Personen verlieben, sich der Süße des Lebens ohne Bedenken hingeben. Denn verborgen durch all die Süße lauert die Gefahr ...

Aufziehen der Nacht

Meisterinformationen:

Nirya in Gestalt von Diawen hegt dunkle Pläne (siehe Anhang: Nirya). Sie wird versuchen den Bannwächter und Tjalf unter Kontrolle zu bekommen, was ihr auch gelingen sollte. Behutsam versucht sie den Bannwächter zu umgarnen, spricht von der schweren Last, die sie verspüre, die seine Seele bedrückt, und wie gerne sie diese Last für einen Augenblick für ihn tragen würde, damit sein Herz für eine Weile unbeschwert sei. Es gelingt ihr gar, daß der Bannwächter tatsächlich zu spüren vermeint, wie die Bürde seiner Aufgabe ihn schwerer denn je bedrückt. Somit scheint ihr Plan aufzugehen.

Doch hat sie eines übersehen: Das liebende Herz kann keinen Frieden hier finden, es hat seine Erfüllung bereits gefunden - und wieder verloren. Somit bleibt einer immer sehend, genauer zwei, denn auch Amat bleibt unbeeinflußt.

Deshalb fällt es diesen beiden als erstes auf, daß Mitglieder der Mannschaft (solche, die sich außerhalb des Kreises des Friedens begeben haben, z.B. um das Schiff zu reparieren) verschwinden.

Amat und das Liebende Herz werden sich auf die Suche nach den Verschwundenen machen und sicherlich auch versuchen, ihre Gefährten zu alarmieren. Dies erweist sich als überaus schwierig, es scheint, als stünden die Gefährten wie unter einem Bann (die Wirkung des Bannkreises und des Sees, gepaart mit der friedlichen Atmosphäre). Nirya jedoch wird angesichts der Bestrebungen Amats und des Liebenden Herzen zunehmend nervös und unüberlegt. Erste Anzeichen sind harsche Worte, Zeichen von Ungeduld oder gar Aggression, die so gar nicht zu dem Bild passen, daß die Helden ansonsten von Diawen haben. Auch die Ifirnatû zeigen sich ein wenig irritiert.

Schließlich ruft Nirya die Lederschwingen, um das Liebende Herz und Amat in einem unbeobachteten Moment auf ihrer Suche nach den Verschwundenen zu töten. Doch unterschätzt sie ihre Opfer, die sich nach erbitterten Kampf oder durch List befreien können.

So das Liebende Herz sie zur Rede stellt, wird Nirya ihre Maske fallen lassen: Sie durchbricht den Zauberbann des Friedenskreises (s.u.), so daß die Lederschwingen in das Tal des Ewigen Weihers eindringen können.

Eine zweite Möglichkeit, Nirya zu demaskieren, bietet sich, als Nirya den Bannwächter drängt, ihr seine schwere Bürde zu übertragen. In dem Moment, da er schon bereit ist, ihr seine Verantwortung anzuvertrauen (wenn er sich sträubt, früher), erwacht sein Erbe und ihm wird schlagartig klar, worin Diawens Absichten liegen.

Das Finale

Meisterinformationen

Sobald Nirya sich zu erkennen gibt, bricht ein wahrer Sturm des Grauens über das friedliche Tal herein: Die Hexe spricht in einer unbekannt Sprache eine Formel der Macht (laß ihr die Freude, den Zauber zu beenden, bevor noch einer der Helden reagieren kann). Ein gewaltiges Bersten und Knacken ertönt, dann sehen die Helden, daß einer der Bäume im Kreis des

Friedens in lodernnden Flammen steht. Augenblicke später brechen etwa 5 Dutzend Lederschwingen (siehe Anhang) über das Tal herein, stürzen sich auf die überraschten Feiernden. Wenig später gesellen sich einige humanoide Gestalten hinzu: Untote - die sterblichen Überreste eurer vermißten Mannschaftsmitglieder!



Flucht?

Meisterinformationen

Die Ifiratû brechen Panik aus, da sie solchen Gegnern nicht gewachsen sind. Nur die wenigen Jäger (7) sind, nachdem sie ihren ersten Schrecken überwunden haben, bereit, ihre Waffen gegen die Lederschwingen zu erheben.

Es ist gut möglich, daß die Mannschaft die Arbeiten am Schiff beendet oder zumindest so weit vorangetrieben hat, daß das Schiff (leidlich) seetüchtig ist, bevor sie sich ganz dem Feiern mit den Ifiratû hingegeben haben. In diesem Falle ergibt sich für die Helden die Möglichkeit der Flucht. Die Ifiratû werden der Mannschaft der Sturmmöwe bis zum Strand in wilder Panik fliehen, doch sie sind unter keinen Umständen bereit, ihre Welt zu verlassen. Iyan drückt die Gedanken aller in Worte aus: "Es ist unser Leben - hier! Wir können nicht in Euer Welt leben, genauso wie Ihr nicht unser Welt leben konntet. Die Große Mutter macht euch keine Vorwürfe, wenn Ihr jetzt geht, ebenso wenig wie wir. Dies ist unser Kampf und wir werden lieber sterben, als unser selbst zu verlieren! Zieht in Frieden!"

So die Helden fliehen, sind die Ifiratû dem Untergang geweiht - dies wird ihr erster und letzter Kampf sein.

Tjalf und seiner Mannschaft wird der Gedanke der Flucht - wackere Thorwaler wie sie sind - jedoch nicht recht schmecken ...

Oder Kampf?

Wild tobt der Kampf, unerbittlich brechen die Bestien über die völlig hilflosen Ifiratû herein. Nur zaghaft regt sich ihr Widerstand. Dennoch, mit dem Beistand der Götter sollte es den Helden gelingen, die Alptraumwesen zurückzudrängen. Um einen der Untoten (selbige kämpfen mit den selben Werten wie zu Lebzeiten!) zu bekämpfen, die mit den Lederschwingen gekommen sind, muß einem vor der ersten Attacke eine TA-Probe gelingen, die um 6 erleichtert ist, immerhin kämpft man gegen einen alten Freund, ansonsten fehlt es einem an der nötigen Entschlußkraft.

Inmitten des Kampfgetümmels kannst du folgende Szene einfügen: Der Bannwächter wird von seinen Freunden getrennt. Uprötzlich erscheint Nirya an seiner Seite und bietet ihm an, das Leben aller zu schonen, so er ihr seine Bürde gibt. Mögen ihn die Vernunft, das Eingreifen seiner Freunde oder eine Vision seiner Ahnen ihn davor bewahren, diesem faulen Handel zuzustimmen. Sobald Nirya gewahr wird, daß ihr Plan nicht aufgeht oder das Nahen der Gefährten unkalkulierbare Gefahren heraufbeschwört, flieht sie mittels eines Teleportzaubers.

Die nackte Wahrheit

Nachdem die Lederschwingen geschlagen sind und die Untoten ihre ewige Ruhe gefunden haben, werden die Helden gewißlich nach Nirya suchen. Sie finden sie am Fuße des Kristallturms, fluchend versucht sie ins Innere zu gelangen, doch nun ist der Zauber gebrochen, sie kann den Turm nicht länger über ihre wahre Natur täuschen. Doch Nirya ist im Moment ihrer Niederlage alles andere als geschlagen. Mit Worten, Magie und den letzten getreuen Lederschwingen, die ihr noch verblieben sind, hält sie alle auf Distanz und spricht ihren Abgangsmonolog:

"So mein mächtiger Freund (der Bannwächter), leider wird es

wohl nichts mit uns beiden. - du Narr, weißt du, was noch vor dir liegt? Weißt du überhaupt wer du bist?" Sie wendet sich Iyan zu, der mit den Helden gekommen ist: "Und du schwacher Feigling, siehst du wie dumm eure Friedfertigkeit ist? Euer Paradies ist verloren. Ein geborstenes Glied in der Kette genügte, euren Traum zu zerschlagen. Schade um Diawen, sie war schön, wirklich schön, und sehr mächtig, aber so abgrundtief dumm." Schüttelt den Kopf und wendet sie wieder an alle: "Merkt euch das für die Zukunft, nur ein hartes Herz kann gewinnen, laßt nicht zu, daß eure Gefühle euch beherrschen. Sie zerstören euer Ziel. Und du" - sie blickt auf Amat - "was hast du mit all dem zu tun? Aber merke dir mein kleiner Freund, ich komme wieder! Das gilt für euch alle, wir sehen uns noch. Aber dann werde ich die Gesetze der Magie beherzigen!" Sie hebt die Arme und doch ist Iyan schneller, innerhalb eines Lidschlages hat er einen Pfeil auf den Bogen gelegt abgeschossen. Doch das Geschoß fliegt ohne Wirkung durch die perfekte Illusion. Ein gewaltiges Lachen ertönt, hallt an den Hängen des Tales wieder. "Ein Gesetz der Magie: Liebende wie hassende Herzen sind blind!"

Plötzlich fühlt der Bannwächter, wie ihm ein feuriger Kuß auf den Mund gedrückt wird und ein Flüstern dringt an sein Ohr: "Wir sehen uns wieder mein Lieber, und dann zu meinen Bedingungen..."

Von Nirya ist keine Spur mehr zu finden. Viele Tote sind zu beklagen. Mit Hilfe der Helden und den verbliebenen Thorwalern werden Schäden beseitigt, die zu beseitigen sind. Doch ist das Paradies befleckt, ist im heiligen Kreise Blut geflossen, haben die Ifiratû ihre Unschuld verloren ...

Der Hort des Übels

Meisterinformationen:

Eigentlich ist es nicht vorgesehen, daß die Helden das Nest der Lederschwingen angreifen, doch wenn dir der Sinn nach einem klassischen Finale im "Dungeon" steht

Wohl können die Charaktere den fliehenden Lederschwingen folgen und so den Weg zur Grotte finden. Jedoch birgt eine Attacke ungeahnte Gefahren. In der Höhle lauern etwa 90 weitere Lederschwingen, des nachts befinden sich davon etwa 30 außerhalb der Grotte. Wiewohl zum Teil geschwächt, werden sich doch alle Bestien auf die Helden stürzen, um sie aus ihrem Hort zu vertreiben. Diawen ist zum Zeitpunkt des Finales tot, immerhin ist es den Wesen nicht gelungen, ihren Körper mit unheiligem Leben zu erfüllen. In ihren Händen ruht der Schöbling einer Blutulme, der darauf wartet, den Kreis des Friedens wieder zu schließen.

So die Helden den Tod einer Lederschwinge im Sonnenschein beobachten können, sollte ihnen klar werden, daß es den Untergang der Lederschwingen bedeutet, wenn man das Licht des Tages in die Grotte trägt. Sie ist endgültig entweiht, wenn Sonnenlicht auf den Stein der Nacht fällt - mit gewitzten Spiegelkonstruktionen unter Umständen und mit Praios' Hilfe wohl zu bewerkstelligen, doch ist es kaum anzunehmen, daß die Gruppe über das nötige Rüstzeug verfügt.

Doch bleibt den Helden die Möglichkeit, den (einzigen) Eingang der Grotte zum Einsturz zu bringen und die Lederschwingen so in ein finsternes Grab einzuschließen.

Tage des Friedens

Meisterinformationen:

In den folgenden Tagen werden die Helden und die Thorwaler helfen, die Ärgsten Schäden des Kampfes zu beseitigen. Mit dem Tode Diawens wird Iyan zum Hüter der Insel, solange bis "die große Mutter" eine Tochter erwählt, Diawens Platz einzunehmen. Er zieht sich für zwei Tage zusammen mit Amat in den Kristallturm zurück.

Währenddessen macht die Mannschaft die Sturmmöwe endgültig seeklar und füllt mit den Gaben der Ifirnatû den dürftigen gewordenen Proviant auf. Mit einem Fest endet dieses Abenteuer, unter den Bäumen, deren Ruhe und Frieden wohl auf Jahrhunderte gestört ist. Nicht eher bis der Kreis des Friedens wieder geschlossen (und der Schößling herangewachsen) ist - so dies jemals geschehen soll, kann seine schützende Magie wieder wirken. Erst dann kann die Insel wieder zu dem werden, was sie einst war, ein Paradies.

Abschied

Meisterinformationen

Ich überlasse es deinen Helden und dir, wie lange sie noch bei den Ifirnatû bleiben. Die Magie des Ortes ist für lange gestört, so lange, bis der Kreis des Friedens wieder geschlossen (und der Schößling herangewachsen) ist - so dies jemals geschehen soll. Mit dem Tod Diawens wird Iyan zum Hüter der Insel, solange bis "die große Mutter" eine Tochter erwählt, Diawens Platz einzunehmen.

Iyan ist es schließlich, der die Helden drängt weiterzuziehen, so sie keine eigenen Anstalten machen. Spätestens 49 Tage nach ihrem Aufbruch in Olport sollten sie wieder in See stechen. Alle Ifirnatû begleiten sie an die Küste, um ihre "Retter" zu verabschieden. Wiewohl Iyan sich dessen bewußt ist, daß Nirya nur auf diese Insel gekommen ist, um dem Bannwächter

eine Falle zu stellen, und mithin die Helden - zwar unabsichtlich - das Unheil über die Heimat der Ifirnatû gebracht haben, behält er dies Wissen für sich. Es ist ihm fern, Groll gegen die Mannschaft der Seemöwe zu hegen.

Zum Abschied werden Geschenke ausgetauscht, die du nach deinem Gutdünken gestalten kannst, es sollten jedoch Gaben sein, die dem Wesen der Ifirnatû entsprechen.

Und dann heißt es, die Riemen auszufahren, den Anker zu lichten und loszufahren, gen Osten, gen Hjaldingard, in eine unbekannt Zukunft. Doch das soll in der nächsten Episode dieser Kampagne beschrieben werden.

Der Lohn der Mühe

Nun zu dem, was Helden zumeist interessiert: APs. Du solltest die Erfahrungspunkte danach gewichten, inwiefern das bisher erlebte etwas Neues für die Helden darstellt. Haben diese schon mehrere Expeditionen hinter sich und sind rauhe See gewohnt, sind 150 AP angemessen. Sind die Helden aber zum ersten Mal so lange auf See? Dann kannst du 50 Punkte draufschlagen. Haben sich die Helden alle Mühe gegeben den Ifirnatû zu helfen? Sind sie rollenspielerisch geschickt in manche für Spieler vielleicht offensichtliche Falle gegangen? Für gutes Rollenspiel kannst du pro Charakter zwischen 150 - 250 AP zusätzlich verteilen - so z.B. wenn es dem Bannwächter überzeugend gelungen ist, sich mit seiner zwiespältigen Rolle auseinanderzusetzen und diese darzustellen oder wenn das Liebende Herz den Kummer um die verlorenen Geliebte so überzeugend zu spielen wußte, daß es manchen der tapferen Thorwaler zu Tränen gerührt hat.

Außerdem erhält jeder Held, dessen Intuition niedriger als 13 ist, einen Freiversuch zur Steigerung dieser Eigenschaft. Alle Magiebegabten erhalten 1W3 permanente Astralpunkte, bedingt durch die Wirkung des Wassers des Ewigen Weihers.

Anhang

Meisterpersonen

Die Mannschaft der Sturmmöwe wurde schon im ersten Teil eingehend beschrieben. Hier sind nur neue Beschreibungen einiger Ottaangehöriger:

Tuoni Telkelrinnen (Nivesin)

Tuoni ist eine hervorragende Jägerin und Pfadfinderin. Bei allen Landgängen übernimmt sie in der Regel die Führung. Sie ist mit Íthilnarion sehr gut befreundet und sucht im Kampf seine Nähe, um sicher zu sein, daß ihm nichts passiert.

Íthilnarion "Halbblut" Firnenglanz (Firnelfenhalbblut)

Íthilnarion ist ein hervorragender Jäger und Kenner des Winters. Seine hervorragenden Sinne sind der Grund dafür, daß er in fremden Gewässern und bei Landgängen Späherdienste unternimmt. In Städten und Größeren Menschenansammlungen fühlt er sich nicht wohl. Bei den Ifirnatû lebt er richtig auf.

Olin "Druidenhaar" Grinbaldsson

"Druidenhaar" Olin trägt seinen Namen nicht ohne Grund, denn er ist sowohl in der Heilkunst als auch in der theoretischen Seite der arkanen Künsten bewandert, besitzt jedoch keine magischen Fähigkeiten. Als "Geheime Weisheit" der Sturmmöwe ist sein Wort beim Kapitän geschätzt, schließlich fährt Olin seit fast 60 Wintern zu See. Schlimm ist es, wenn sein Knie beginnt zu schmerzen, denn dann naht ein Unglück - meistens.

Torben "Efferdslieb" Torbaldson

Torben ist ein lustiger Geselle, geradeheraus und ein überzeugter Efferdgläubiger. Fast jede Gelegenheit nutzt er zum Schwimmen, und seine kräftigen Züge sind ein stilles Gebet an den Herrn Efferd. Bemerkenswert ist seine Gabe, "mit den Delphinen zu reden", so zumindest nennen es seine Gefährten, denn Torben versteht sich hervorragend mit Delphinen.

Besonderheiten: Torben ist Magiedilettant und beherrscht, ohne es zu ahnen, eine ungerichtete Version des "In See und Fluß"

Amat, der schiffbrüchige Junge

Amat ist ein Kind Gúldenlands, auch wenn das die Helden jetzt noch nicht wissen können. Er besitzt ein friedfertiges Wesen und ist - selbst im Vergleich zu den Ifirnatû - absolut frei von Haß. Er kennt nur Mitleid, Liebe und positive Emotionen. Er ist magiebegabt, jedoch fern aller akademischen Ordnungen. Seine Augen haben auf die meisten eine merkwürdige Wirkung, sie nehmen einen ganz gefangen. Unter seinem Blick scheinen sich Konzentration und Entschlossenheit zu festigen, Haß und Zorn jedoch verrauchen.

Amat kümmert sich gerne um andere und ist jedem ein verständnisvoller Zuhörer, der Sorgen hat.

Der Knabe spricht nicht - er kann, möchte aber nicht. Manchmal zeigen sich des nachts Tränen in seinen Augen und er scheint sich an etwas Grauensvolles zu erinnern ...

MU: 12 **AG:** 4 **ST:** ? Alter: ca. 10 Jahre
KL: 11 **HA:** 3 **MR:** +7 Größe: 1,21
IN: 14 **RA:** 2 **LE:** 24 Haarfarbe: schwarz
CH: 16 **TA:** 3 **AU:** 33 Augenfarbe: braun
FF: 12 **NG:** 5 **AE:** 27+
GE: 12 **GG:** 1 **AT/PA:** -
KK: 9 **JZ:** 2 **RS:** 2

Herausragende Fähigkeiten:

Niemand ist in der Lage dem Jungen Gewalt an zu tun, sobald er in die ruhigen, ernsten Augen des Knaben blickt ...

Meisterinformationen

Den Nachtschwingen ist es unmöglich, Amate Schaden zuzufügen, auch wenn er sich nicht gegen sie zur Wehr setzen kann. Der Knabe ist für den weiteren Verlauf der Geschichte überaus wichtig. Es steckt weit mehr in ihm, als die Helden wahrscheinlich erwarten. Amate ist ein Rätsel, und so soll es vorerst bleiben...

Die Ifirnatû - Die Kinder Ifirns

Die Ifirnatû sind Wesen, die wohl für die meisten Menschen - mit Ausnahme aller auf der Sturmmöwe - ins Reich der Fabel gehören. Eine Legende erzählt, daß die Seelen der Erfrorenen, die reinen Herzens waren, von Ifirn auf die Ifirnspeifer gebracht werden, damit sie hier ein Leben in Harmonie und Glück führen dürfen. Nun, die Helden wissen es besser, wer dies Eiland bewohnt. Wiewohl, wer weiß schon, ob es nicht doch die Seelen der Unglücklichen sind, die in den Ifirnatû ein zweites Leben ohne Mühsal und Pein erleben. Etwas mehr als 300 Ifirnatû sind es, die hier leben. Kinder sind überaus selten und sie gelten als besondere Gnade und Freude.

Die Ifirnatû sind von schlankem und grazilem Körperbau. Mit ihren hellen Haaren, ihren spitzen Ohren und den charismatischen Gesichtern erinnern sie sehr an Elfen. Da alle Ifirnatû über eine zum Teil ungerichtete, intuitive Magiebegabung verfügen (alle Elfenzauber der Verwandlung, Verständigung, Heilung und Bewegung, dazu den Bannbaladin, aber nur in seiner zutiefst elfischen, ursprünglichen Form, die nicht dazu da ist, den Willen eines Gegenübers zu beugen, sondern nur um tiefste Vertrautheit auszudrücken) liegt die Verwandtschaft zum Elfenvolk nahe, und gerade ihre Sprache, das Hochelfische bestätigt diese Vermutung.

Erstaunlich - wohl gerade für die Thorwaler - ist die Friedfertigkeit dieses Volkes. Sämtliche Formen der Aggression - selbst harmlose Rauflust - oder Verschlagenheit sind ihnen fremd. Sie sind voller Liebe, Hingabe, Gefühl. Die Ifirnatû sind zutiefst mit ihrer Welt verbunden, alles, gleich ob Arbeit oder Spiel, tun sie in tiefer Liebe zu den Dingen, Tieren und Elementen. Einzig die Jäger tragen Waffen: einen mittellangen Dolch und einen silbrigen Bogen. Es ist den Ifirnatû-Jägern zu eigen, sich bei ihrer Beute dafür zu entschuldigen, daß sie ihr das Leben nehmen.

Den Ifirnatû ist ein Götterbegriff, gleich den Elfen, fremd. Wohl aber kennen sie eine mystische "Große Mutter", die sie als ihre Herrin anerkennen. Die Herrin des Kristallturmes ist ihre Vertreterin, Hüterin der Ifirnatû während der Abwesenheit der Großen Mutter. Von den Zwölf Götter haben sie noch nie gehört und sie interessieren sich auch nicht dafür. Über ihre Herkunft können sie wenig berichten, die Ifirnatû *sind!* - und das von ganzem Herzen!

Wenig Handwerk wird ausgeübt, es beschränkt sich auf die Stoff- und Lederverarbeitung, auf Gartenbau, ein wenig Schmiedekunst, Jagd und die schönen Künste.

Typische Namen (männlich):

Adan, Adaleas, Adamin, Beol, Beolgan, Belgirion, Elronas, Firlas, Feldon, Gilgaril, Goleleth, Hôthumin, Iyan, Nadûn, Metharûn, Olbion, Seol, Selybin, Unirgil, Vilathmin.

Typische Namen (weiblich):

Awen, Alwen, Alneriel, Alyywen, Belera, Belina, Cuthuriel, Cûawen, Diawen, Dyrniel, Dyrawen, Ifirna, Ifirna, Ifirnadûa, Ifirniel, Firi, Firawen, Hythawen, Syawen, Tyrdyiel

Diawen

Die Hüterin der Ifirnatû liegt zu dem Zeitpunkt, da die Helden die Insel erreichen, im Sterben, unrettbar verloren. Diawen ist ein Wesen von ungekannter magischer Begabung, voller Macht, doch frei von Machtstreben. Ihrer Kraft - geboren aus tiefer Liebe - ist - oder besser war - es zu verdanken, daß der Turm als Fokus für das Gute fungiert, ohne sie wird sein Wirken sich allmählich verlieren - es sei denn, die Große Mutter sendet eine neue Hüterin. Diawen ist die Liebenswürdigkeit und Lieblichkeit in Person. Sie versteht es, mit ihrem Charme und ihrer Herzlichkeit, ihrer Unbeschwertheit und Freimütigkeit eines jeden Herz für sich zu gewinnen. Ihre Liebe und Güte spiegelt sich in ihrem Volk, das ihr von Ifirn anvertraut wurde. Doch ihre Arglosigkeit und Unschuld wurden ihr zum Verhängnis, als Nirya auf die Insel kam, ihren dunklen Plan zu vollziehen. Durch eine List lockte Nirya sie aus ihrem Turm in die Grotte der Nacht, und damit in ihr sicheres Verderben.

Iyan, Hüter der Jagd

Iyans Antlitz ist von unbestimmbarem Alter, doch künden die dünnen Falten, seine ernsten Augen und die Bedächtigkeit seiner Worte davon, daß man es mit einem Erfahrenen und Weisen seines Volkes zu tun hat. Er liebt die Jagd, das Streifen durch die Wälder und das ewige Eis. Als Jäger ist er unübertroffen, gleich ob mit Bogen oder Speer, nicht zuletzt weil sein Jagd Talent durch seine intuitive Magie unterstützt wird.

Neben Diawen gehört er zu den Angesehensten der Ifirnatû, und ihm fällt nach ihrem Tode die Bürde zu, das Amt des Hüters zu übernehmen.

MU: 16 **AG:** 1 **ST:** ? Alter: ??? Jahre

KL: 14 **HA:** 1 **MR:** 15 Größe: 1,92

IN: 16 **RA:** 2 **LE:** 75 Haarfarbe: eisblond

CH: 16 **TA:** 3 **AU:** 87 Augenfarbe: eisblau

FF: 15 **NG:** 5 **AE:** 61

GE: 14 **GG:** 0 **AT/PA:** 1W+3 (Speer)

KK: 12 **JZ:** 0 **RS:** 2

Herausragende Fähigkeiten:

Singen 11, Musizieren (Beinflöte) 17, Wildnisleben 11, Sinnen-schärfe 13, Schußwaffen (Bogen) 18, Wurfwaffen (Speer) 16

- Die "Bösen" -

Nirya Amagûn Yra'Chir

Hohe Tochter der Tyr'Chir-Ana

Nirya ist eine echte Hexenmeisterin und ihre Fähigkeiten liegen fern aller Vorstellungen der aventurischen Akademien. Sie wird sich als eine der ärgsten Feindinnen der Helden erweisen. Wiewohl sie sich in diesem Teil der Geschichte noch davor hütet, ihre Magie in vollem Ausmaße wider die Helden zu verwenden. Ihr Geist ist verschlagen und ihre Gefühle schwanken wie die hohe See. Die Hexe ist überaus verführerisch, schwer, ihr zu widerstehen, gleich ob nun für männliche oder weibliche Helden oder Mannschaftsmitglieder. Und das auch ganz ohne Magie, es sind die animalische Lusternheit und ihre Emotionen, die schließlich jeden gefangen nehmen.

Die Helden werden Nirya in der Erscheinung Diawens kennenlernen, als eine wunderschöne firnelfenhafte Frau, voller Liebe, Offenherzigkeit und Hingabe. Ihre Augen nehmen jeden gefangen, ihre Stimme läßt einen die eigenen Gedanken vergessen, nimmt einen mit in ein Feenwolkenheim. Eine Berührung von ihr ist Balsam, ein Lächeln größtes Glück und ein Kuß die Erfüllung.

Es ist ihr Ziel, nach und nach die Bürden aller Bannwächter zu übernehmen, um schließlich in der Lage zu sein, den Bann zu brechen. Ihre Beweggründe hierfür bleiben zunächst im Dunkel, doch Machtgier sollte nicht als schlechteste Triebfeder gelten. In der Tarnung der lieblichen Diawen versucht Nirya ihrem Ziel näher zu kommen und dem Bannwächter in seiner Gruppe zur Aufgabe seiner Pflicht zu bringen.

Nirya hat bereits eine Bürde übernommen und zählt somit zu den

Halten des Bannes. Dadurch ist sie zudem in der Lage, den Bannwächter zu finden, ja aufgrund ihrer magischen Begabung weiß sie sogar um sein momentanes emotionelles Erleben.

Wie skrupellos Nirya ist, zeigt allein, daß sie ohne Hemmungen ein Paradies zerstört, um ihr Ziel zu erreichen.

Ihre Taktik ist recht einfach: Die Mannschaft und die Helden sollen sich zunächst in Sicherheit wiegen, während sie versucht Tjalf und den Bannwächter zu umgarnen, bis sie beide gegeneinander ausspielen kann. Tjalf wird zum willigen Spielball in ihren Fingern. Dieses gnadenlose Spiel mit den Gefühlen anderer wird ihr zum Verhängnis, denn bald könnte es den Spielern auffallen, daß ein solch kaltblütiges Ausnutzen von Gefühlen den Ifirnatû eigentlich fremd sein sollte.

Nirya läßt sich jedoch zu Fehlern hinreißen, als ihre Pläne zu scheitern drohen: Sie setzt die Lederschwingen zu früh und falsch ein, bevor sie den Bannwächter dazu bringen konnte, seine Aufgabe zu vergessen.

Schließlich bleibt ihr angesichts ihrer augenblicklichen Niederlage nur die Flucht. Doch das vermeintliche Debakel birgt auch einen kleinen Sieg für die Gegenspielerin der Helden: Sie kennt nun ihre Gegner und weiß damit mehr als Nialkim, der schon bald wieder in Erscheinung treten wird. Auch ist es ihr gelungen, ein mentales Band zu Tjalf und dem Bannwächter zu knüpfen, der es ihr erlaubt, diese beiden auf fast 359 Meilen ausfindig machen zu können.

MU: 17 **AG:** 4 **ST:** ??? **Alter:** ??? Jahre
KL: 15 **HA:** 0 **MR:** +25 **Größe:** 1,80
IN: 18 **RA:** 7 **LE:** 49 **Haarfarbe:** wechselnd
CH: 21 **TA:** 0 **AU:** 74 **Augenfarbe:** wechselnd
FF: 15 **NG:** 3 **AE:** ???
GE: 13 **GG:** 5 **AT/PA:** ???
KK: 11 **JZ:** 6 **RS:** 1

Herausragende Talente:

Betören 18; Lügen 18; Sprachen: alle gängigen güldenländischen Sprachen, Elfisch, Bosparano, Garethi (altertümlich, ca. 300 v. Hal)

Besonderheiten/Zauberfertigkeiten:

Nirya stehen alle Hexensprüche in Meisterschaft (ZF:>10) zur Verfügung, dazu einige gildenmagische Sprüche ganz nach Bedarf des Meisters. Nirya kann, da ihre Magie eines so fremden Ursprungs ist, nach aventurischen Kriterien getrost als Freizauberin gelten. Die Hexe ist in der Lage ihre Haarfarbe, Frisur und Augenfarbe nach Belieben zu ändern, ja sogar ihre Gesichtszüge können im Bereich von ± 20 Jahren wechseln. Üblicherweise wählt sie die Gestalt einer verführerischen Frau um die 30 Jahre.

Die Lederschwingen

Die Lederschwingen sind Geschöpfe des Bösen, ihre Herkunft ist unbekannt. Mindestens die Hälfte eines Jahres müssen sie in den wenigen Grotten der Nacht verbringen, die es auf Dere gibt. Wenig genug weiß man über diese entfernt an Humanoide erinnernden, manns-großen Fledermäuse. Es heißt, in jeder dieser Bestien seien die Seelen ihrer Opfer gefangen. Ihre langen, spitzen Fänge sondern ein lähmendes Gift (ST 7) ab, das in der Lage ist, Lebewesen bis zur Größe eines Hirsches binnen 5 KR komplett zu lähmen. Es braucht 2 KR, um den Biß richtig setzen zu können. Zu diesem Zweck nehmen die Lederschwingen ihr Opfer in einen Klammergriff, aus dem man nur schwerlich entkommen kann (Waffenl. Kampf-Attacke +5).

Die Lederschwingen sind dazu in der Lage, eine Art Schattengestalt anzunehmen und sich praktisch unsichtbar im Schatten zu bewegen, um sich ihren ahnungslosen Opfern unbemerkt zu nähern.

Zu ihren widerwärtigsten Eigenschaften zählt jedoch die Fähigkeit, ihre Opfer für die Dauer eines Mondes mit unheiligem Leben zu erfüllen und Kraft ihres Willens zu lenken.

Lederschwingen sind Geschöpfe der Nacht, d.h. sie erleiden schweren Schaden unter Praios gerechter Sonne (nicht aber bei künstlichem oder magischem Licht!).

Zum Zeitpunkt des Abenteuers befinden sich durch Niryas Wirken etwa 150 Lederschwingen in der Grotte der Nacht. Nirya hat Macht über diese Geschöpfe, dank eines ihrer unheiligen Zauber ist sie in

der Lage, diese Wesen zu beeinflussen. Welch Glück für die Helden, daß diese Wesen überaus anfällig sind, und viel Zeit nach einem Kampf oder Beuteflug zur Regeneration benötigen. Aus diesem Grunde erfolgen die Angriffe der Monstren auch in Schüben, d.h. daß niemals alle Lederschwingen sich gleichzeitig auf die Helden werfen - mit Ausnahme, wenn sie in ihr Nest vordringen.

MU: 17 **MR:** +13 **Größe:** 1,85 **Augenfarbe:** blutrot

LE: 111 **AU:** 132 **AE:** 25*

AT/PA: 14/13 Klauen, **AT(Biß):** 8RS: 12

Besonderheiten:

Die Lederschwingen nutzen ihre magische Energie, um sich in Schatten zu verwandeln (je 5 ASP pro SR). Wie sie es bewerkstelligen, ihre toten Opfer zu beleben, ist unbekannt.

Wunden von ihren Fängen oder Klauen verursachen zu 25% Wundfieber und zu 5% Paralyse. Gelingt es den Lederschwingen, einen Biß richtig anzusetzen, fällt das Opfer binnen 5 KR in eine Lähmung, die 12 Stunden währt. Während dieser Spanne saugt das Untier sein hilfloses Opfer aus. Das Gift zersetzt das Fleisch des Körpers, nicht jedoch Haut, Knochen und Sehnen, es dient den Lederschwingen als Verdauungssaft ...

Der Zeitplan

Dieser Zeitplan stellt den ungefähren Rahmen für den Ablauf der Ereignisse dar. Es steht dir frei, ihn gegebenenfalls abzuändern. Wichtig ist, daß die Helden mindestens 2 Wochen vor den Namenlosen Tagen in Hjalldinggard eintreffen.

- 15. Phex Aufbruch aus Olport
- 21. Phex Treibgut
- 28. Phex Der Angriff der Seeschlange
- 29. Phex Die Ankunft
- 30. Phex Morgendlicher Besuch
- ca.
- 10. Peraine Angriffe der Lederschwingen, Nirya gibt sich zu erkennen
- 1. Ingerimm Aufbruch der Helden

Schattenwelten

Nummer 4

So höret die Geschichten von Drachen und Helden, Hexen und Schurken, Dunkelelfen und Götterschmieden.

Eine Reise ins Reich der Phantasie, voller Magie, Mystik und Legenden ...



Farbcover. 64 S. A4. auf beigem Papier. inkl. Zinc-im-Zinc »Fandom-Pur« und Meinungskarte. Erhältlich für 5 DM (inkl. P&V) bei:

Schattenwelten
c/o Thomas Albustin
Dorckesplatz 2
D-41334 Nettetal



Das Fürstentum Darpatien

2. Teil

Land und Leute (2. Teil)

Das darpatische Heer

Reisen (1. Teil)

Die Stadt Rommilys (1. Teil)

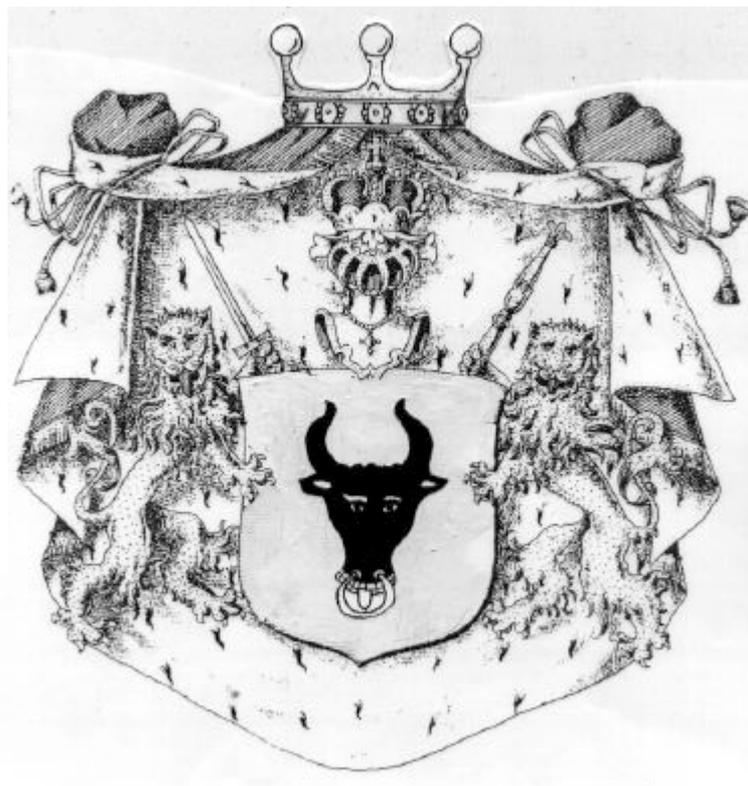
Das Haus Rabenmund (2. Teil)

Von

Ragnar Schwefel (Hrsg.)

Frank Hagenhoff, Andreas Kötting, Michelle Melchers, Holger Ruhloff

unter Mitarbeit von
Reinhard Bär und Ulrich Kenter



Von Land und Leuten (2. Teil)

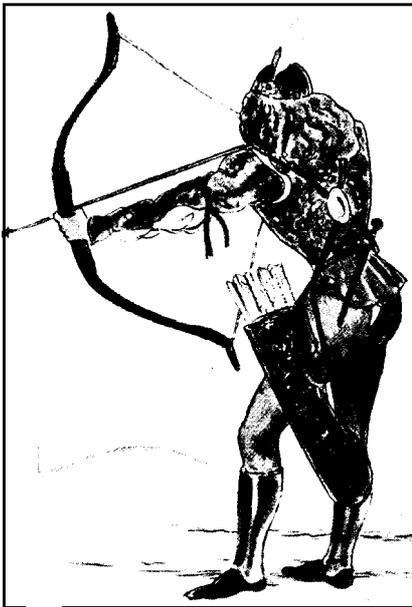
Waffen

Verschiedenste Varianten bekannter Waffen wie auch einige ganz eigene Schöpfungen sind im Laufe der Jahrhunderte in Darpatien entwickelt worden, einige davon wollen wir in diesem Kapitel vorstellen.

Besonderer Stolz der darpatischen Militärs ist der berühmterberühmte darpatische Langbogen, der schon so manche Schlacht entschieden hat.

Gefertigt aus bester darpatischer Eibe liegt das Herstellungsmonopol beim Fürstenhause. Bögen aus der Fertigung der fürstlichen Manufaktur sind an einem Siegel auf dem Griff zu erkennen und es ist bei Strafe verboten, dieses Qualitätsmerkmal zu fälschen. Die Langbognerie gehört in Darpatien zu den sogenannten gesperrten Handwerken, d.h. daß es Meistern und Gesellen verboten ist, das Geheimnis ihrer Kunst an Handwerker außerhalb der Mark Rommily's weiterzugeben. Auch ist es ihnen nicht erlaubt, in einen anderen Teil des Reiches oder gar das Ausland zu ziehen. Doch all diese Reglementierungen bergen auch Vorteile: Die Preise für darpatische Langbogen liegen erheblich höher als für gewöhnliche Bögen. Zudem garantiert die Fürstin ein hohes Abnahmekontingent, so daß die Bogner zu den wohlhabendsten Handwerkern des Fürstentumes zählen.

Anders als bei gewöhnlichen Bögen wird das Holz nicht auf ein Standardmaß geschnitten, der Bogen wird exakt auf "seinen" Schützen angepaßt (Faustregel: Länge des Bogens = Körpergröße des Schützen).



Das Geheimnis der Bogner liegt in der Bearbeitung des Holzes: die jahrelang abgelagerten Eibenrohlinge werden mit Hilfe von kräftigen Zwingen über Dampf ganz allmählich in die gewünschte Form gezwungen. In einem aufwendigem und langwierigem Prozeß werden die Bogenarme in Schußrichtung gebogen, bis die Werkstückenden fast in selbige Richtung

weisen. Alsdann muß der Rohling in der Zwinde trocknen und erneut jahrelang ablagern. Erst dann ist das Bogenholz zur endgültigen Bearbeitung bereit. Die Bogensehne besteht aus Rindersehnen, bevorzugt werden die Sehnen der Hinterbeine von Darpatbullen benutzt. Die Sehnen werden aufwendig gereinigt, fein in möglichst lange Stücke zerfasert und neu geflochten. Zum Schutz vor Nässe müssen sie sorgfältig gewachst und gepflegt werden.

Das Ergebnis ist ein Bogen von erstaunlicher Zugkraft (KK mindestens 15, sonst kann der Schütze den Bogen nicht spannen) und vorzüglichen Schuß Eigenschaften (Probe auf Schußwaffen um 1 erleichtert). Die extreme Reichweite von über 360 Schritt und die nicht minder beeindruckende Durchschlagskraft (1W +6) machen den Bogen zu einer gefürchteten Waffe. In der "Chronik des Grimmfold von Tsafluren" wird beschrieben, wie ein Pfeil durch ein Kettenhemd, den darunterliegenden Gambeson und die Unterkleidung schlug und den Getroffenen an seinen Sattel nagelte. In der Tat kann ein Langbogenpfeil zweieinhalb Finger dickes, solides Steineichenholz durchschlagen und auch stählerne Panzerungen bieten kaum Schutz.

20 Dukaten muß man denn auch für ein solches Stück berappen, wenn es einem denn überhaupt vergönnt ist ein solches Meisterwerk zu erstehen. Die Manufaktur fertigt vornehmlich für den fürstlichen Bedarf (ein Banner des Fürstlich-Darpatischen Leibregiments ist mit dieser Waffe ausgerüstet "Altzoller Freischützen"), nur sehr selten (nicht wahr, liebe Helden, werter Meister!) werden einige wenige Stücke auch anderen Interessenten zum Kauf angeboten.

Die Pfeile sind in der Regel vier Spann lang, aus Esche oder Eiche. Zwei Typen müssen unterschieden werden: der schwere, nadelspitze Kriegspfeil und der leichte Flugpfeil für die Jagd. Die Befiederung wird traditionell aus Truthahnfedern gefertigt, bei besonderem Anspruch des Schützen auch Busard- oder Adlerfedern.

Die treffliche Waffe ist nicht leicht zu meistern, und es bedarf der stetigen Übung von Kindesbeinen an, will man zu einem der gerühmten Meisterschützen werden.

Eine weitere typisch darpatische Waffe ist der Panzerstecher, ein Stoßschwert, dessen starke, aber schlanke und sehr spitze Klinge einen dreikantigen Querschnitt besitzt.

Die Entwicklung dieses Mordinstrumentes, einer Abart des Langdolches, ist für den Bürgerkrieg 74 v. Hal belegt, als man gegen die Rüstungen der Feinde, die zumeist Kettenhemden oder Harnische trugen, eine spezielle Waffe zu entwickeln trachtete. Der Panzerstecher ist trefflich dazu geeignet, in die Ringe eines Kettenhemdes oder Ringelpanzers zu dringen, um diese zu sprengen oder sich in Harnischfugen zu bohren. Schon damals regten sich die Stimmen der Ritter und vor allem der Rondrakirche gegen diese unehrenhafte Waffe, und zurecht ist der Panzerstecher bei aufrechten Kriegern verfehmt. So sind es denn heutzutage auch nur wenige Befehlshaber, die ihre leichten Fußtruppen mit dem Panzerstecher ausrüsten. Wohl aber ist er in Söldnerhaufen verbreitet, die den Panzerstecher zu oft noch ruchloserer Reife gebracht haben: So kennt man aus Aranien einen Panzerstecher, den man auf einen Lanzenschaft gepflanzt hat, so daß es einem Fußsoldaten ein leichtes ist, einen wohlgerüsteten Ritter zu Pferde übel mitzuspielen.

Beim Bullenschläger würde der Laie vielleicht eher auf eine Herkunft aus dem Weidenschen tippen, und doch hat man es



bei diesem Schlachtbeil mit einer typischen darpatischen Waffe zu tun. Es ist nichts anderes als eine Weiterentwicklung des weitverbreiteten Haubeiles der Metzger, welches sie zum Zerlegen der Schlachttiere benutzen. Daß eine solche Klinge auch als Waffe im Krieg taugen mag, weiß zu ermes- sen, wer je einem Schlachter bei seiner Arbeit über die Schul- ter geschaut hat.

Der Legende nach soll Marschall Phaelon von Darkas einem solchen Beil sein Leben verdanken. Während einer Schlacht

wurde er von seiner Leibgarde ge- trennt. Von Feinden bedrängt, suchte er sein Heil im Rückzug. Jedoch strau- chelte sein Pferd und er wurde abge- worfen. Sein Schwert brach, sein Dolch war im Schlachtgetümmel ver- loren gegangen. Verzweifelt blickte er sich auf der Wallstatt um und griff nach der erstbesten Waffe, die ihm in die Finger fiel. In heldenhaftem Gefecht schlug er seine Gegner zurück. Erst als der Feind besiegt war, bemerkte er, womit er dem Gegner das Fürchten gelehrt hatte: er hielt ein Schlachter- beil in den Händen (selbiges ist im Ogerschlacht-Museum zu Rommilys zu bewundern). Für diesen Sieg schwor er Rondra einen Eid, von nun an nur noch das Beil in der Schlacht zu tra- gen. Phaelon wird die Weiterentwick- lung des Beiles vom Handwerkszeug zur Schlachtwaffe zugeschrieben: ein verstärkter und längerer Griff aus Ei- che und eine schwerere Klinge, die scharf wie ein Rasiermesser sein soll (und es bei echten Kriegerern auch ist).

Zu den "gröberen" Waffen gehört si- cherlich auch die Ochsenzunge, eine

Mischung aus Kurzsword und Dolch. Wie nicht anders zu erwarten, ist sie ein "Kind" der Trollzacken , wo man die Vorzüge eines echten Allzweckmessers zu schätzen weiß. Und so taugt die "Zunge" (wie sie liebevoll im Volksmund ge- nannt wird) nicht nur zum Coup de Grace (dem tödlichen

Stoß bei der Jagd) oder der Abwehr wilder Tiere und Räuber, nein, auch zum Brotschneiden oder gar Rasieren ist die scharf- geschliffene Klinge zu brauchen. So zumindest behaupten die Trollberger, die sich von Kindesbeinen an den im Umgang mit diesem Messer üben - eine echte Mär, wie der Waffen- kundige bei näherer Betrachtung schnell feststellen wird, weisen doch Form und Ausarbeitung auf ein reines Kriegs- instrument hin. Fast zwei Spann lang, mit einem Stichblatt, das wie ein spitz zulaufendes Dreieck geschmiedet ist, er- scheint die Klinge auf den ersten Blick plump, doch ändert derjenige schnell seine Meinung, wenn er erst einmal einen geübten Trollzacker damit hat umgehen sehen. Und derer gibt es im Gebirge viele!

Den Darpaderos hat man eine Waffe zu verdanken, die dem leichten Stoßspieß der Novadis nicht unähnlich ist. Der Ochsenspieß ist ein etwa 1,50 bis 2 Schritt langer Spieß. Ur- sprünglich mit stumpfer Spitze versehen, hat sich manch dar- patischer Baron die Geschicklichkeit der Viehtreiber zunutze gemacht, die Darpaderos schlicht zum Dienste in der Land- wehr gezogen, ihre Spieße mit einer stählernen Spitze ver- sehen, und war mithin im Befehl einer leichten Reiterei, die sich für Plänkeleien und als Aufklärer trefflich eignete.

Als letzte "typisch darpatische" Waffe sei die Kriegsschleuder erwähnt. Auch hier hat sich der Adel die Fertigkeiten des einfachen Volkes dienstbar gemacht: Kaum ein Hirte, der sich nicht auf den Umgang mit der Jagdschleuder versteht, ist sie doch eine der wenigen Waffen, die ihm zur Abwehr von Fein- den erlaubt ist. Manch Krieger und Söldling vermeint die Landwehren mit ihren Schleudern verspotten zu dürfen, doch seien sie zur Mahnung an folgendes erinnert: Es war ein ein- facher Bauer, der die wohlgerüstete Hildelind von Rabenmund mit einer solchen Waffe tödlich traf! Das Geheimnis liegt in der Munition, die in Kriegszeiten verschossen wird: Eisen- und Bleikugeln von erheblicher Durchschlagskraft.

Manch Krieger wird sich nun verwundert fragen, warum wir in unserer Aufzählung die Barbarenstreitaxt oder das berühmte Barbarenschwert nicht berücksichtigt haben. Vergeßlichkeit? Unkenntnis? Mitnichten, werte Kenner. Vielmehr sei darauf verwiesen, daß solche Waffen eine weitaus größere Verbrei- tung in der Groschenliteratur als in der Wirklichkeit finden.

Zwar mag man bisweilen auf eine solche Kuriosität stoßen, doch zumeist han- delt es sich dabei um Fäl- schungen, gefertigt, um ah- nungslosen Sammlern die Dukaten aus der Tasche zu ziehen. Der geneigte Leser sei aber auf das Kompen- dium "Kaiser Retos Waf- fenkammer" verwiesen, wo er alles über diese Mord- werkzeuge der Trollzacker Wilden erfahren kann.

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Preis
Panzerstecher	1W+5	KK-14	90	110	1	7/6	110
Bullenschläger	1W+5	KK-13	120	90	2	8/4	70
Ochsenzunge	1W+3	KK-15	170	40	2	4/2	50

Typ	TP	Gew.	Reichweite	TP-Entfernungen	Preis
Kriegsschleuder	1W+3	15	35	(1/0/0/0/-1)	20
Langbogen (KK min. 15)	1W+6	40+3	200	(+4/+3/+2/+1/0/0/0)	200

Typ	TP	TP+	Gew.	Lg.	BF	WV	Preis
Ochsenspieß	1W+3	KK-15	70	150	5	4/3	40

Kleidung

Ganz anders als im Almadanischen, wo man den reichen Bauern vom Adelsmann kaum noch zu unterscheiden weiß, putzen sich doch beide wie die Pfauen heraus, wobei es doch wohl nur dem einen von Praios' Gnaden gebührt, weiß man in Darpatien die alten Gesetze zu achten, die da besagen: Mensch, steh zu deinem Stand.

Zumindest auf dem Land weiß man den Herrn vom Knecht, den Edlen vom Landmann wohl zu scheiden, ein jeder Stand trägt die geziemend Tracht, und so findet man weder die Bäuerin im pelzverbrämten, bunten Wolltuche, noch die Baronin in grauem Ruffengewand - es sei denn, letztere befände sich auf Pilgerfahrt.

Den Bauern kommen die Farben der Erde zu, Braun und Grau in mannigfachen Schattierungen. Zu Festtagen mögen sie sich auch in gute Trachten von gedeckter Farbe hüllen, die mit bunten Tüchern und hübschen Knöpfen geziert sind, doch ist es allein den Freien erlaubt, ein solches Festgewand - mit silbernen Knöpfen gar - zu tragen. Wams oder Mantel können mit Pelz vom Hasen oder Wolf verbrämet sein. Desgleichen gilt für die Kaufleut und Bürger.

Die Leibeigenen müssen sich des Praiostags mit einem weißen Hemd aus Leinen und gutem Rock oder Hose begnügen, denn wo käme man hin, verwendete das einfache Volk sein ganzes Habe auf eiteln Putz, statt brav die Kinder und die Tiere zu nähren. Alltags kommt ihnen ein Kittel aus grauer oder ungefärbter Wolle zu, dazu Schürze oder Mantel, je nach Bedarf. Ein wärmendes Futter aus Schafwolle soll niemandem verwehret werden.

Den Handwerksleuten sei eine Tracht gemäß ihrer Profession zugestanden. So kleide sich der Schmied in die Farben der Lohe, in Schwarz, Grau und Rot. Von Putz und Tand halte er sich fern, da halte er es wie der Bauer. Dem Goldschmied hingegen sei der Bürger zum Vorbild gegeben, wohl aber hüte er sich, so vermessen zu sein, sich gleich dem Adel herauszuputzen. Einzig den Geweihten und dem Adel ist das

Tragen von güldenen Knöpfen und ähnlichem Zierrat ver gönnt, auch kommen ihnen Krägen und Futter aus Feh, Hermelin, Bär oder Marder zu. Desgleichen gelte für den respektablen Magus, der sich zudem durch Robe und Stab kenntlich zu machen hat. Die Gewänder der Edlen mögen farbenfroh sein, als besonders geziemlich gilt das dunkle Orange-rot, als Verbeugung vor der Mutter Travia, das lichte wie dunkle Blau, das no-

ble und teure Weinrot, wie auch das gedeckte Schwarz, dann aber im Zusammenspiel mit einer lichten Farbe. Dann ist es gar billig sich in das anstößige Hellrot oder ein leuchtendes Gelb zu kleiden, ansonsten Töne, die dem Gauklervolke allein wohl anstehen. Edle von weniger hohem Stand nutzen nicht selten die günstigeren Farbstoffe der Umgegend, mit denen sich schöne Grüntöne und auch ein treffliches Rostrot erzielen lassen. Mögen diese Farben zur Jagd sich wohl schicken, zur Gesellschaft sollte man tunlichst sehen, ein solches Gewand mit schicklichem Zierrat aufzuwerten. Feine Wolle, Samt und Seide sind Tuche, die dem Adel wohl ziemen. Auch der Brokat gerät ihnen zur Zier. Bürger und Bäuerlein aber mögen sich tunlichst davon fernhalten.

Der Einfluß der Traviakirche ist groß, und so gelten Modetollheiten wie Rahjafenster (Durchbrüche am Gewand, durch die man das Untergewand vorblitzen lassen kann), tiefe Dekolletes, überlange Schleppen, Stierhugel (Hosenpolster), Ballonhosen, Gänsebrüstchen (Brustpolster) sowie allzu übertriebender Schmuck als wenig schicklich. Auch die überlangen Schnabelschuhe werden als Lästerung der Göttin empfunden. Denn wenn es auch das Gebot des Herrn Praios ist, den Adel in allen Dingen kenntlich zu machen, befiehlt doch die Stimme der Milden die Mäßigung, und den Überfluß lieber denen zu geben, denen es selbst am Nötigsten mangelt.

Aus den Berichten der Kerry ni Dhaban, einer Reisenden in Sachen Völkerkunde, geschrieben im Jahre 92 v. Hal.

Etliche Jahre sind seit dem Bericht der albernischen Reisenden ins Land gegangen. Längst nicht mehr überall werden die Standesgebote so eng befolgt, vor allem in Rommilys hat der Lauf der Zeit seine Spuren hinterlassen, und längst schon wollen Viehbarone und reiche Bürgerleut dem Adel nicht mehr nachstehen, ja, manch Kaufmann vermag sich gar teurere Tuche zu leisten als der Landadelige, so sehr sich diese

auch bemühen, ihre Privilegien durch immer neue Verordnungen und Edikte zu wahren. Doch gibt es genügend Regionen, in denen die Kleiderordnungen strenger befolgt werden, als man es aus anderen Teilen des Reiches kennt. Man gefällt sich darin, sich zu seinem Stande, seinem Beruf verbunden zu zeigen, nicht zuletzt, weil dies ein Gefühl der Zugehörigkeit und Gemeinschaft gibt.





Sehr unterscheidet sich die Mode nicht von der in anderen Gefilden des Mittelreiches, wie beispielsweise Garetien oder Tobrien. Wohl aber wollen wir auf einige Besonderheiten aufmerksam machen.

Daß das Leder des Darpatviehs auch für die Kleidung genutzt wird, liegt auf der Hand. Das feste Leder eignet sich vor allem für derbes Schuhwerk aller Art, von der Pilgersandale bis zum Reitstiefel. Doch auch für derbe Lederhosen und Wetterhüte ist das Darpatleder wohl geeignet. Für feinere Schuhchen und Handschuhe zieht man Ziegenleder vor, das von den trefflichen darpatischen Gerbern und Färbern in leuchtende Farben getaucht wird.

Überhaupt versteht man sich in der Fürstenstadt auf das Verarbeiten von Wolle, die man aus dem Tobrischen bezieht und hier durch Handwerkskunst in feine und grobe Garne spinn. Die Tuchwebereien Rommilys' sind wohlbekannt für ihre gute Arbeit und Wolltuche aus dem Darpatischen werden auch über die Grenzen des Reiches hinaus gern gehandelt. So trägt der Darpatier aus der Ebene gern eine wollene Kleidung, die je nach Region mit komplizierten Mustern reich bestickt ist, das hat man aus dem Ysil'schen übernommen und im ganzen Fürstentume zu hoher Vollendung gebracht. Auch bauschene oder linnene Tuche sind beliebt.

Die Städter gefallen sich in Wämsern aus Samt oder Seide, das man beides teuer aus fernen Landen einführen muß. Doch nicht nur Adlige sind's, welche sich solches zu leisten vermögen. „Rinderbarone“ werden, wie auch im Weiden'schen, diejenigen genannt, die durch ihren vierbeinigen Reichtum zu Geld und Ansehen gekommen sind, sehr zum Mißfallen kleiner Landadeliger, die den Gürtel nicht so weit schnallen können. Und auch manch städtischer Kaufmann schert sich

nicht um die all die Regeln und Statuten und zeigt seinen Reichtum freimütig und voller Stolz.

Waffen aber sieht man selten, denn die Lehensmänner der Fürstin und die Reichschen Soldaten halten strenge Wacht (siehe dazu auch "Von Recht und Gesetz" in einer der nächsten Ausgaben), daß niemand den Reichsfrieden dadurch stört, daß er ohne Not blanke Waffen mit sich trüge.

In den Hügeln und Bergen der Provinz aber ist ein anderer Menschenschlag zuhaus. Bedroht von Schwarzpelz, Ferkina, Wolf und Goblin (und was da noch an feindseligem Volke in den Bergen lauern mag) hat sich eine zweckmäßige Kleidung aus eingefettetem Leder durchgesetzt, mit Unterzeug aus warmer, unbehandelter Wolle, das mag zwar stinken, hält aber warm wie sonst kaum etwas. Wenn Firuns Atem rau durch die Täler pfeift, legen die Trollberger lange Mäntel an, die aus dem Fell von Wolf, Bär aber auch von Nagern und andrem Kleinvieh. Gerüchte sagen gar, daß in besonders harten Wintern, da selbst kein Schneehase zu fangen war, und die Goblins die Menschen in den Bergen arg bedrängten, die in Not geratenen, frierenden Trollberger in ihrer Verzweiflung gar Umhänge aus den Fellen der erschlagenen Rot- und Schwarzpelze gemacht haben, um dem Grimm Firuns wenigstens etwas entgegenzusetzen - eine fürwahr armselige Bekleidung, weiß man doch darum, wie erbärmlich schmutzig und verfloht das schütterte Haarkleid der Rot- und Schwarzpelze ist.

Böse Zungen meinen gar, daß einige der abgeschiedenen Sippen sich selbst nur noch so wenig von den Schwarzpelzen unterscheiden würden, daß sie in ihrer Barbarei nichts dabei fänden, sich in Goblinfelle zu hüllen ...

Die darpatischen Viehhirten, die "Darpadéros"

Zu einer der alltäglichen Erscheinungen in Darpatiens Landen zählen die Rinderhirten, die die vielköpfigen Rinderherden auf den fetten Hügelweiden hüten. Es ist ein eigenbrötlicher Menschenschlag, verbringen sie doch die Zeit, da die Rinder auf den Weiden weilen, zumeist unter sich. Meist haben sich die Herden mehrerer Eigentümer zusammengeschlossen und werden während der warmen Monde von Weide zu Weide getrieben, um das Land nicht auszuzehren und die Wiesen zu verderben. Und so sammeln sich an den abendlichen Feuern ein Dutzend oder mehr Hirten, die sich den Wach- und Hütedienst teilen und sich gemeinsam die Zeit vertreiben.

Etliche Hirten treiben dabei ein oder mehrere Stück Vieh aus ihrem eigenen Besitz mit - Teil ihres Arbeitslohnes ist die Weidenutzung. Wie überhaupt etliche Hirten einen eigenen Hof bewirtschaften - oder besser gesagt, ihre Sippen bewirtschaften diesen Hof, Schwester, Bruder, Ehemann oder Mutter. Armen Vertretern dieser Zunft hingegen gehört oft noch nicht einmal das Pferd, das sie reiten, zu Beginn des Frühlings sieht man sie mit ihren Sätteln - oft ihrem wertvollsten Besitz - auf die Höfe ziehen, wo sie eine Anstellung suchen. Pferd und Ausrüstung stellt dann ihr Dienstherr.

Die Hirten haben dafür zu sorgen, daß die Rinder nicht auf

die Felder der Bauern laufen und diese verwüsten, so eine Weide nahe einer menschlichen Ansiedlung liegen sollte oder der Weg der Tiere sie an einem Dorf vorbeiführt. Nicht selten jedoch liegen die Weideflächen der großen Rinderherden abseits der Siedlungen, und dann gehört es zu den vornehmlichen Aufgaben der Hirten, die Herden vor Gefahren zu schützen, versprengte Rinder zu finden und den Tieren auch sonst die nötige Hege angedeihen zu lassen.

Der größte Stolz eines jeden Hirten ist sein Pferd, in den meisten Fällen hat er selbst es ausgebildet, nicht selten gar persönlich aufgezogen. Es ist ein harter Pferdeschlag, für die anstrengenden Aufgaben bestens gerüstet, flink, ausdauernd, zäh, dazu überaus intelligent und mutig - zumindest klingt es so, wenn ein Hirte sein Roß beschreibt. In der Tat sind die Darpatier für das Leben auf den Weiden wohl geeignet. Weder brauchen sie alle Tage den warmen Stall - das Leben unter freiem Himmel gleich bei welcher Witterung scheint ihnen nichts auszumachen - und sie sind mit dem Futter, das sie auf den Weiden finden wohl zufrieden. Besonders groß ist diese Pferderasse nicht, höchstens 1,55 Schritt messen die Tiere, die man in allen Farben findet, wobei aber Brauntöne und Schecken vorherrschend sind. Von Land und Leute Statur sind sie kräftig. Charakteristisch sind die langen und dichten

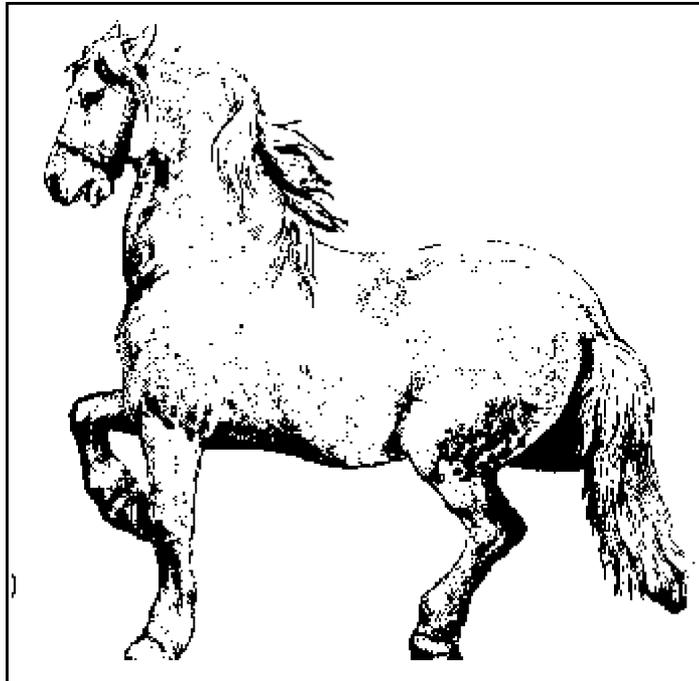
Land und Leute

Mähnen und Schweife der Rösser, von den Hirten bei der Arbeit hochgeflochten, damit sich die Schweife nicht im Ge-
sträuch verfangen. Die Rösser sind als überaus couragiert
bekannt, und fürwahr, die Arbeit mit den Stieren braucht Mut.
Es ist den Darpaten zueigen, auf kleinste Bewegungen der
Rinder zu reagieren. Gleich einem guten Hirtenhund hilft das
Tier so dem Hirten bei seiner Arbeit. Aber auch wenn sich
wilde Räuber der Herde nähern, kann man sich auf den Mut
der Rösser verlassen: schon mancher Wolf hat vor den wü-
tenden Hufschlägen die Flucht ergriffen.

Die schweren Sättel, die die Tiere tragen, sind trefflich dafür
geeignet, lange Stunden im Sattel zuzubringen. Auch diese
Sättel sind nicht selten wahre Prachtstücke aus feinstem Le-
der, kunstvoll verziert mit Metallbeschlagen und Stickereien.
So kostbar sind die Stücke, daß sie von den Eltern auf das
Kind weitervererbt werden, voller Stolz gehegt und in Ehren
gehalten.

Zweckmäßig ist ihre Kleidung,
feste, enganliegende Hosen
aus Tuch mit Lederbesatz,
wenn nicht ohnedies das ganze
Beinkleid aus weichem Leder
gefertigt ist. Dazu tragen
sie weite Hemden mit wärmen-
den Westen und hohe, schwe-
re Stiefel, oft reich verziert und
sporengeschmückt und der
ganze Stolz des Hirten - neben
dem Roß, versteht sich. Der
breitkrepmpige Hut und ein
schwerer Lodenhang bieten
Schutz vor den Unbilden des
Wetters, denen die Hirten auf
den Weiden ausgesetzt sind -
Wind, Regen, Kälte aber auch
der brütenden Sonne.

Der Hirte führt als Waffen den
schweren Dolch, mancher hat
zudem in seinen Stiefeln einen
Wurfdolch verborgen. Auch das
Tragen des Kurzbogens oder
der Schleuder ist ihm erlaubt,
um dreiste Viehräuber auf vier
oder zwei Beinen abzuwehren.
Standessymbole des Weide-



hirten sind jedoch Wurfseil und Stoßspeer, die er dazu benö-
tigt, die Rinder zu hüten. Das Wurfseil, mit dem die
darpatischen Hirten große Geschicklichkeit entwickelt haben,
um Tiere einzufangen, den Stoßspeer mit der abgerundeten,
stumpfen Spitze, um die Tiere zu treiben, sich einen Weg
durch die Herde zu bahnen oder sich auch einmal ein wüten-
des Tier fernzuhalten.

Anders als ihre weidener Kollegen tragen sie jedoch keine
Peitschen.

Die Reitkunst der darpatischen Hirten ist nicht zu verglei-
chen mit der hohen Dressage oder der Reitkunst des Militärs
und dennoch eine Kunst für sich. Einmal im Jahr, wenn die
Rinder in die Winterquartiere getrieben sind, treffen sie sich
allüberall im Land zum Fest der Herbststeinbringung, um sich
in Reiterspielen zu müssen und dem staunenden Dorf-

publikum ihre Kunst zu
zeigen. Dann gilt es, den
besten Reiter und das
beste Pferd zu ermitteln,
in Geschicklichkeits-
wettbewerben wie dem
Stangenreiten, dem
Rindertreiben und der
Gehorsamkeitsprüfung,
in der Pferd und Reiter
allerlei Aufgaben zu be-
wältigen haben, die den
Anforderungen glei-
chen, denen die beiden
sich auf der Weide stel-
len müssen.

Wie Reiter und Pferd da
im vollen Galopp über
die Koppeln brausen,
um von einem Augen-
blick auf dem anderen
zum Stande abzubrem-

sen, wie sie in schier unglaublicher Gewandtheit den Bewe-
gungen eines jungen Bullen folgen, um diesen von der Herde
wegzutreiben und fernzuhalten, das alles verrät Meisterschaft
bei Tier und Mensch.

Werte eines Darpati

	MU	LE	RS	AT/PA	TP	GS	AU	Tragkraft	Preis
unerfahren	21	40	1	11/9	2W+1	9/14	3/2	4000	45 D
erprobt	23	40	1	12/10	2W+1	10/15	3/2	4000	100D
Veteran*	25	45	1+**	13/10	2W+1	10/16	4/2	4500	350 D***

*da man bei dieser Art von Pferd kaum von Streitroß sprechen kann, haben wir diesen Begriff vorgezogen

** nur Tuch- oder Lederrüstungen

*** da es lange Jahre braucht, ein Darpati zu einem perfekten Stierhütepferd auszubilden, kommt es nur äußerst selten vor, daß ein Darpadero sein Tier verkauft. Zureiter, die Tiere in Schulen fertig für die Käufer ausbilden, gibt es nicht.

Traviapilger

"So du aber auf Darpatiens Straßen wandelst, wird dir eine Schar ins Auge fallen, die in großer Zahl die Wege bevölkert. Das nämlich sind die frommen Mannen und Frauen, die im Gewande des Büßers wandeln. Ihr Ziel aber ist das schöne Rommilys, Hort des Tempels der Gütigen Mutter, ihre Heimstatt auf Deren, da wo das Herzblut ihrer Verehrer zusammenfließt. Sie suchen auf ihrem Pfade IHR nahe zu kommen, in Bußfertigkeit und Demut zu wandeln, um IHR Gebot zu befolgen und in der Entbehrung ganz zu IHR zu finden. Die Krönung seiner Pilgerfahrt ist es aber in IHREN gastlichen Hallen zu weilen, sich an IHREM Herdfeuer zu wärmen und sich an IHRER Tafel zu laben. Das aber ist es, was sie zu Rommilys im Tempel der Herrin erwartet.

Der Traviapilger kleidet sich in das Gewand des Bußfertigen und Demütigen, dessen, der nichts und doch alles hat, der an derischem Reichtum nichts, dessen Seele aber erfüllt und voller Reichtum ist. So trägt er eine lange, einfache Robe aus Leinen, bar jeglichen Zierrats. Einzig eine hölzerne Gans an einer Lederschnur sei ihnen Schutz und Zeichen, die ihnen von ihrem Tempel an ihrem Heimatort gegeben werde. Dees Zeichen IHRER Glaubens aber mag sich der Fromme zu Rommilys von der Hand IHRER Geweihten in IHREM Namengesegnet werde. Pilger die ihre ganz besondere Demut zeigen wollen, wählen eine Robe aus grobem Rupfen, gleich dem Gewand eines Bettlers, um der Welt zu zeigen, daß vor den Augen der Gütigen alle gleich sind, gleich welcher Herkunft sie auch sein mögen, gleich welchem Stande sie angehören. Das Gewand ist üblicherweise von lichthem Orangerot - sodaß ein jeder sogleich weiß, daß er es mit einem frommen Pilger zu tun hat und wird mit einem Strick gegürtet. Doch gibt es auch Roben von schlichtem Grau oder der Farbe der schieren Wolle. Dazu trägt der Göttinnengefällige Sandalen, in schlechter Witterung auch feste Schuhe. Die Demütigsten aber wandeln gar barfuß, ihrem armen Bruder oder ihrer armen Schwester gleich, die da auch nichts hat, sich vor den Martern des Weges zu schützen, und IHR doch am Gefälligsten sind.

Der Pilger hat aber, wiewohl er weder Münzen noch anderen Reichtum mit sich trägt, nicht zu fürchten des Nachts kein Obdach zu finden. Es zählt zu den obersten Geboten, die in allen zivilisierten Ländern, zumal aber im Darpatischen, treulich geachtet werden, Pilgern bereitwillig Gastung, das ist ein ordentlich Quartier für die Nacht und kräftigend Speis' und Trank' zu gewähren. Wehe dem, der die Gütige dadurch verärgert, indem er die heiligen Gesetze der Gastfreundschaft nicht befolgt!

All ihre Strafe aber überkomme den schändlichen, götterlosen Buben, der sich an einem frommen Pilger vergreife, ihn ausraube, Hand an ihn lege oder ihm sonstwedes Unheil antue. Der soll auf Deren keinen Frieden mehr finden und ihrer Segnungen verlustig gehen und auch hernach in ewige Verdammnis fallen.

Von der Völlerei oder Trunksucht, der Prasserei und jeglich anderem hoffärtigen Gebaren aber halte der fromme Pilger sich tunlichst fern,



soll er IHR doch in Entbehrung und Demut näherkommen. Doch soll eher ein Kamel durch ein Nadelöhr passen, als daß der Gierige und Eigenliebende, der Hoffärtige und Eitle, der im Herzen harte und Unnachgiebige, der keine Gnade kennt, IHRE Liebe spüren wird.

Allen Pilgern zueigen ist der Wanderstock mit der Bettelschale. Darin sammeln sie auf ihrem Wege Almosen, wie es der Gütigen gefällig und zu Ehren ist. Einem frommen Pilger die Schale reichlich mit Gaben zu füllen aber gilt als ebenso heilsbringend, wie sein Brot mit den Elenden auf den Straßen brüderlich zu teilen, zählen doch Milde und Güte zu den ihr wohlgefälligsten Tugenden.

Frohen Herzens bringt der Pilger diese Gaben IHR in IHREM Hause zu Rommilys dar, IHR davon zu künden, wie sehr die Menschen IHRE Gebote gefällig achten und befolgen. Und IHR Segen und Schutz wird all jenen gewiß sein, die IHR folgen. (Aus den Reisetagebüchern des Laienpredigers Edric von Trollpforten, einem Anhänger der Travianer, einer Betteltraviagefollgschaft zu Rommilys)

Die Pilgerfahrt zum Kaiser-Yulag-Tempel oder einer der anderen heiligen Stätten des Traviakultes gehört damals wie heute zu den festen Bestandteilen in der Verehrung der heiligen Mutter, und viele machen sich zumindest einmal in ihrem Leben auf den mehr oder minder langen und beschwerlichen Weg, sich ihrer Göttin in Demut zu nähern.

Andere suchen die Gebote der Göttin zu befolgen, indem sie ihren Wohlstand mit den Armen teilen, dem Tempel oder einem der mildtätigen Stifte oder Hospize großzügige Spenden zukommen lassen oder sich gar selbst einer Traviagefollgschaft anschließen, um ihr so zu dienen.

Wiewohl die frommen Worte des Bruders uns das Herz erwärmen, hält sich doch leider längst nicht

jeder Pilger an diese Gebote. Manch reichem Bürger fällt es schwer, die Bequemlichkeit seines Federbettes mit dem einfachen Mattenlager zu tauschen und manch adelige Dame kann es nicht über sich bringen, das Gebot der Travia zu befolgen und in Armut zu wandeln, und somit zugleich gegen die Gesetze des Herrn Praios zu verstoßen, die da sagen, daß ein jeder sich seinem Stande geziemend zu erkennen zu geben habe. Und manch Kauffrau vermeint, daß ihre Gechäftige ihr kaum die Zeit für die lange Reise zu Fuß lassen, so daß sie es vorzieht, die Eilkutsche zu nehmen .. So sieht man denn Pilger, die sich in Sänften bis vor die Tore von Rommilys tragen lassen und die nur noch die letzten Schritt zu Fuß zurücklegen, um dem Gebot der Allgütigen Mutter wenigstens im Mindestmaß genüge zu tun, weil ihre Füße den harten Marsch auf den steinigen Starßen nicht zu dauern vermochten, oder solche, die unter ihrem härenen Hemd ein Unter gewand aus weicher Wolle tragen. Die Geweihten nehmen dieses Treiben stillschweigend hin, so nur die Opferschalen des Tempels sich Tag für Tag reichlich von der Hand der Pilger füllen, ist es doch nicht an den Menschen über das Seelenheil eines anderen zu richten.

Möge die Gütige über sie befinden!

Kleine Darpatische Namenskunde

Gebäuchlich sind alle Namen der allgemeinen Namensliste. Hinzu kommen folgende typisch darpatische bzw. trollbergische (kursive) Namen.

Männernamen:

Adelger, Aeron, Alfrik, *Aldron*, Answin, *Arddur*, Arnwulf, *Bardon*, Barnhelm, *Bellias*, Brinwulf, *Burcanon*, *Caldon*, Corelian, Dardulan, *Edric*, Erdwulf, Egilmar, *Ercont*, Erlan, Falconor, Falker, Firudon, Firunian, Fredo, Frudorn, Gerhelm, Gerin, Gernbrecht, Glorian, Godefried, Gorthin, Hagwulf, *Harvis* (*Hervis*), Helmbrecht, Herdfried, Hilgert, Hornbald, Jartan, Jorggrimm, Karwulf, *Kedor*, *Kordan*, *Kurtan*, Ludeger (Ludger), Malzan, Mevis, Morwulf, Mukus, *Odgrimm*, *Ortan*, *Orwin*, *Penda*, Peraidan, *Perdin*, Praiosin, *Rhufon*, *Rhun*, Roderick, Roban, Rondrik, *Semond*, *Siiman*, *Snyno*, Trautmann, Travian, Traviahold, Traviatreu, Travin (Travid), Traufried, Trauhold, *Trollgrimm*, *Trollwulf*, *Tyngyr*, *Ugdolf*, *Vargold*, *Vordan*, Wisshard, Wolftrat, Wulfger, *Wyndor*, Zornbald

Frauenamen:

Adelgund, Aldessia, Alina (Alena), *Arbane*, *Astarne*, *Balarne*, Beergard, Bernadine, Calira, Carmilla, *Caya*, Chassea, *Cundrie*, Darina, Danie, Dhina, Edelmunde, Elidya, Elwine, Erlgard, *Esclara*, *Fabra*, *Farane*, *Felinett*, *Fiana*, Firuna, Fredegard, Galana, Gesine, *Giara*, Giseltr(a)ud, Haglind, Harina, Heiltrud, Helana, Herdtr(a)ut, Herdfriede, Herdlinde, Hildelind, *Idane*, Idra, Irmegunde, *Isa*, Janore, Janiha, Jostarne, Junivera, *Kania*, Karana, *Kinare*, *Konett*, *Kyria*, Lanore, Lefke, *Liaze*, *Linabe*, Luconia, Ludilla, Malvidia, Manessa, Melvina, Morella, Muria, Nedarne, Nella, *Niadine*, *Nudrie*, *Odelind*, Oleana, *Ordard*, Orlana, Peraintraud, Pernilla, Pernlind, Pinarne, Praiadne, Racalla, Rahjada, Rondana, Rovenna, Rudine, *Samia*, *Sangive*, Selinde, Svellin(j)a, Tanria, Thyria, Traviane, Trivialieb, Traviata, Traviatr(a)ud, Travinia, Turonia, *Uhia*, Urdessa, Utgard, *Winelind*, *Wyljane*, Yasinde, *Yonara*

Nachnamen:

In Darpatien orientieren sich viele Nachnamen an örtlichen Gegebenheiten oder Ortsnamen. Beispiele sind "Edeltor" oder "Bärenwall", aber auch Kompositionen wie "Hagens Hof" oder "Travians Furt".

Adlige tragen ein "von" zwischen Vor- und Nachnamen, ihr Titel folgt dann mit einem "zu" (Beispiel: Kinare von Dunkelweiher, Edle zu Lichtfurt). Freie haben das Recht (nicht die Pflicht!) einen Nachnamen zu tragen, Leibeigene besitzen nur einen Vornamen. Wohl spricht man aber von dem Leibeigenen Alrik aus Dunkelfeld von Alrik von Dunkelfeld. Hier deutet das "von" mitnichten auf eine adelige Geburt, sondern allein auf die Herkunft.

Folgend eine kurze Liste von möglichen Nachnamen:

Beginnend: Firuns-, Praios-, Travi(a)ns-, Bären-, Adler-, Falken-, Wolfs-, Troll-, Oger-, Goblin(s)-, Borons-, Kaiser-, König(s)-, Fürsten-, Edel-, Finster-, Dunkel-, Mada-, Schwarz-, Hell-, Licht-, Ochsen-, Ochstan-, Gold-, Darpat-, Moor-, Forst-, Tann-, Birken-,

Ende: -hain-, -kluft-, -klamm-, -wind-, -berg(er)-, -paß-, -stadt-, -dorf-, -weiler-, -furt(en)-, -wasser(n)-, -tor-, -weiher-, -wall-, -mauer-, -turm-, -feste-, -fels-, -hag-, -hof-, -feld(en)-, -acker-, -rain-, -forst-, -fall-, -höh-, -binge-, -pforte(n)-, -moor-, -see-, -ruh-, -hang-, -muhr-, -steige(n)-, -ufer

Selbstverständlich sind auch Berufsbezeichnungen als Nachnamen weit verbreitet (Schmied, Goldschläger, Flachsbauer), ebenso wie Besonderheiten einer Person (z.B. Goldhaar, Flinkfinger, Lahmfuß, Bauernfeind, Findeling, Aranier). Auch solche Besonderheiten mögen dem Rufnamen eines Leibeigenen zur besseren Kenntlichmachung zugeordnet werden (Alrik der Schöne und Alrik Hinkebein) ohne daß sie tatsächlich als Nachnamen gelten mögen.





Reisen in Darpatien (1. Teil)

Von Wehrheim nach Warunk- Die Reichsstraße 1

Auszug aus dem Reisetagebuch des Scharlatans Tankred von Silas, aufgeschrieben 25 Hal

„...heute schreiben wir den 13. Rondra, und ich bin endlich an der Grenze zu Darpatien angelangt. Es dauert etwas, denn vor mir ist eine Gruppe von Söldnern angekommen, die weiter nach Tobrien will. Tja, leider Pech gehabt, denn mit Waffen über 2 Spann Länge kommen nur Adelige und Geweihte über die Brücke über den Olku, und diese Narren mit ihren Piken gehörten sicherlich nicht dazu. Egal, ich unterhalte das Publikum aus Kaufleuten, Pilgern und sonstigen Reisenden, das mit mir warten muß, mit einigen Kunststücken. Die Ausbeute ist nicht einmal schlecht...

Endlich komme auch ich über die Brücke, bezahle den Brückenzoll und stopfe den Passierschein für Darpatien zu den übrigen Papieren (dieser Umschlag wird auch immer dicker, vielleicht sollte ich den nostrischen Siegelbrief wegwerfen). Die Garethier lassen mich ohne einen Blick passieren, die Jungs und Mädels mit dem Stierkopf auf dem Wappenrock sind da schon schlimmer. Mein Wagen wird eingehend inspiziert, als sähe man fahrendes Volk nicht alle Tage...

Das Land hier ist sehr hübsch, fette Rinder grasen neben der Straße. Ich beobachte die Bauersleute, die auf den Feldern schwitzen. Wie schön ist doch das Leben mit Straßenstaub auf den Schuhen(...).

Viel Verkehr herrscht auf dem Weg nach Wehrheim, das nur noch wenige Stunden vor mir liegt. Händler, Pilger auf dem Weg nach Rommilys, Aranier auf dem Heimweg nach Llanka, tobische Tuchverkäufer, ab und an auch eine Patrouille der „Helmbrechter“, wie die Mannen des fürstlichen Leibregiments genannt werden. Einmal gibt es einen häßlichen Zwischenfall als eine riesige Wehrheimer Dogge einen Mann am Boden festnagelt! Dieses Kalb hätte ihm sicherlich die Kehle herausgerissen, wenn nicht ein Riese von Kerl, grobschlächtig und auf einem zierlichen Elenviner sitzend - unpassend, das!-, das Vieh mit einem kurzen „Bardo, bei Fuß!“ zurückgerufen hätte. Ein Mitreisender erzählt mir, daß dies ein Büttel des hiesigen Barons, Ludeger von Rabenmund, gewesen sei. Ah, ein weiterer Vertreter dieser Familie, deren Namen man hier überall hört. Sein Beinamen ist „der Pfähler“, warum wird mir einige Meilen später klar. Am Straßenrand sind einige bedauernswerte Geschöpfe auf Pfähle aufgepflanzt worden, einer scheint sogar noch zu leben! Möge Boron seiner Seele gnädig sein, kein Verbrechen kann wohl so schlimm sein, um solch grausame Marter zu rechtfertigen! Nicht weit entfernt steht ein Büttel, wohl um aufzupassen, daß niemand die Elenden aus ihrer Lage befreit.

Es sind Mörder, wird mir gesagt, und sie hätten nur nach Sitte der Gegend ihre Strafe erhalten. Als Warnung für andere sicher nicht ohne Wirkung, aber nein, diesen von den Göttern verlassenen Ort will ich möglichst schnell hinter mich bringen!(...)

Ich gebe dem Braunen ein wenig die Peitsche, um die letzte

Kettenfahre für heute zu erreichen. Er legt sich fein ins Zeug und wir erreichen beizeiten unser Ziel. Das Fährgeld kann ich beim Warten wieder leicht verdienen. Jetzt ist der Obere Darpat überwinden. Und da, schon kann ich in der Ferne Wehrheim erkennen, nur noch wenige Meilen entfernt.

18. Rondra:

Bei den Göttern, es wird Zeit, daß ich weiterziehe. Die Soldaten sind zwar ein ausgehungertes Publikum und auch die Bürger geben reichlich, aber trotzdem, wenn ich nicht bald weiterreise, verpasse ich noch den Herbstmarkt in Warunk. Zudem sind die Bannstrahler, die hier ihr Haupthaus haben, ständig präsent, was mir gar nicht pläsiert, gucken die doch selbst einen ehrbaren Illusionisten wie mich scheel an(...)

Ich schließe mich einem Wehrheimer Händler an, der Bewaffnete dabei hat. Zwar ist die Gegend hier befriedet, aber wenn wir erst mal die Baernfarnebene hinter Gallys erreicht haben, werden die Landschaft rauher und die Räuber häufiger.

Ich frage mich allerdings schon nach kurzer Zeit, ob das so eine besonders gute Idee war. Der Händler redet die ganze Zeit von seinen Schmiedewaren und den guten Geschäften, die er erwartet, während mir der Sohn unverhohlen schöne Augen macht! Beim Übergang über den Gernat einige Meilen östlich von Wehrheim schließt sich uns götterlob ein Gaukler an, der nach Ysilia möchte. Wir sind seelenverwandt und er versteht meine Qual mit diesen Leuten. Außerdem nimmt er sich noch des Sohnes an, beide scheinen den Rest des Weges sehr froh miteinander zu sein ...

Dies läßt mir Zeit, die Gegend zu betrachten. Von der Straße aus kann man wieder die Rinderherden sehen, für die Darpatien bekannt ist. Ihre Hirten machen mir einen recht eigenbrötlerischen Eindruck, es scheint, als sei mit ihnen nicht unbedingt gut Kirschen essen. Aber reiten können sie!

Das Weideland im Flußtal ist fett und die Grafen von Wehrheim und Zweimühlen-Zwerch verdienen eine gute Stange Taler daran, berichtet mir der Händler.

Eine gute Meile voraus kann man eine trutzige Feste auf einem Hügel ausmachen. Das muß Auraeth sein, Sitz der Bannstrahler, von der man mir in Wehrheim erzählt hat. Ich frage mich nur, warum der Orden hier, so nahe der größten Reichsgarnison, seine Hauptburg hat und nicht irgendwo bei Gareth... Am Abend erreichen wir bei dem Dorfe Berler die Grenze zu Zweimühlen-Zwerch, dem Land der Gräfin Ragnar der Roten. Hier kreuzt die Straße nach Trallop diesen Weg, die vom Norden über Grassing nach Rommilys im Süden führt.

19. Rondra:

Die Gegend hinter Berler wird etwas hügeliger, wenn sich auch alles in allem nicht viel ändert. Die Weiden ringsherum sind immer noch voll mit diesen Rindern. Ab und an führt unser Weg durch einen Weiler. Einmal verrät ein Wegweiser, daß ein ausgetreter Weg nach Zweimühlen, der Hauptstadt der Grafschaft, führt. Wir folgen aber dem Schild, auf



Reisen in Darpatien

welchem mit großen Lettern "Gallys-Trollpaß" steht. Endlich erreichen wir Jarrotshof und nehmen Quartier im "Grauen Reiter". Leider will trotz meiner Kunststücke keine rechte Stimmung aufkommen, denn ein Händler, der von Gallys kommt, berichtet von Überfällen zwischen Talf und dem Trollpaß, ungefähr zwei bis drei Tagesreisen voraus. Banditen und eine Gruppe marodierender Orken machen die Gegend unsicher. Man hat eine Schwadron Kavallerie ausgesandt, ihrer habhaft zu werden, bislang vergeblich.

20. Rondra:

Möge Phex diesen Händler strafen! Noch vor Sonnenaufgang jagt mich der Kerl aus dem Bett, weil er aufbrechen will. Es stünde der steile Anstieg zum mitteldarpatischen Hochland bevor, auch Baernfarn-Ebene genannt. Doch schon bald machen wir Halt in dem Weiler Talf, es ist Markt und der Händler sieht eine Chance, einige seiner Waren loszuwerden. (...) Ich baue in einer Ecke mein Bühne auf. Ah, es ist ein guter Tag, sicherlich habe ich zwei Dukaten eingenommen! Am Abend werde ich Zeuge einer heftigen Auseinandersetzung: ein Rinderzüchter disputiert sichtlich erregt mit einem Mann, der das Stierwappen trägt. Sie werden von den Viehhütern des Mannes, man nennt sie hier Darpadéros, und den Gardisten des Büttels umringt. Die Lage riecht ein wenig brenzlig. Es scheint um eine Herde zu gehen, die nach Garetien gebracht werden soll, aber einer bestimmten Norm nicht entspricht. Scheinbar stimmt mit den Tieren etwas nicht. Zum Glück lenkt der Rinderzüchter ein, bevor es zum handfesten Zwist kommt. Er sieht wohl ein, daß er gegen die Gewappneten keine Chance hätte.

Ich erfahre später, daß der Wappenträger ein Scherge der Fürstlichen Handelskammer war, die ihre Leute in alle Teile des Fürstentumes entsendet, um auf den Märkten die Waren zu überprüfen. Zumal jene, die exportiert werden sollen. Stimmen sie nicht mit den Normen überein, so dürfen sie nicht feilgeboten werden oder wenn unter dem üblichen Preis. Ein hartes Brot, aber andererseits sichert das den darpatischen Waren allerdings auch den vorzüglichen Ruf, den sie überall haben.

21. Rondra

Es ist kein guter Tag. Es hat begonnen zu regnen, ein stürmischer Wind bläst. Dann passiert das Unglück: ein morscher Baum stürzt auf die Straße, die Pferde des vordersten Wagens scheuen und weichen in den Straßengraben aus. Dabei stürzt der Karren um und ein Rad bricht. Zum Glück hat sich der Kutscher nur leicht verletzt. Während die anderen versuchen, den Baum wegzuräumen und den Wagen zu reparieren, verbinde ich den Verletzten. Hesinde sei gepriesen, daß ich damals in Havena diesen Medicus traf, er hat mir auf unserem gemeinsamen Weg doch einiges beigebracht!

Die Reparaturen kosten uns einen Gutteil des restlichen Tages, so daß es schon dämmt, als wir endlich den Rest des Aufstiegs erklommen haben. Ich bin heilfroh, als wir im "Darpatischen Ochsen" absteigen. Ich bin sogar zu erschöpft, um meine Kunst gegen Kost und Logis darzubieten. Lieber höre ich einem Reiter aus Beilunk zu, der Neuigkeiten aus dem Süden zu berichten weiß (...).

22. Rondra

Unser Weg führt uns immer noch leicht bergauf, aber immerhin hat es aufgehört zu regnen und der Wind weht auch nicht mehr so stark. Im Gegenteil, ab und zu läßt sich die Praiosscheibe sehen und dann ist die Baernfarn-Ebene ein wahrhaft herzerreißend schöner Anblick: Abseits der Straße steht das Heidekraut kniehoch, vereinzelt wachsen einige Büsche. Wenige hundert Schritt entfernt stehen einzelne Baumgruppen, die z.T. sogar zu kleinen Wäldern werden. Der Verkehr ist merklich weniger geworden, mag sein, daß die Gerüchte über die Räuber die Reisenden bewogen hat, erst mal in Sicherheit abzuwarten. Nur selten sehen wir noch Bauernhöfe und wenn sind diese von Palisaden umgeben. Aber die sprichwörtliche darpatische Gastfreundschaft bekommt man auch hier zu kosten. Bei unserer Rast auf einem der Höfe werden wir überaus freundlich aufgenommen. Kurze Zeit später donnert eine Reiterkavalkade vorbei, Eskorte für eine Kutsche. Ich habe nur die Krone über dem Wappen gesehen, aber anhand der Reaktion der Landleute kann ich erahnen, wer dies war: Die Fürstin selbst! Hier draußen... Was das wohl zu bedeuten hat ...?

Kurz vor unserem Aufbruch erreicht eine Gruppe Reiter den Hof. Abenteurer sind's, die nach Gallys wollen, und anbieten, gemeinsam zu reisen. Auch sie erzählen von den Räubern, die im nördlich der Reichsstraße gelegenen Schwarzen Wald hausen sollen.

Gemeinsam geht es weiter. Bis zum Einbruch der Nacht erreichen wir keinen Ort, was uns dazu zwingt, am Rande der Straße ein Lager aufzuschlagen. Mir ist etwas unwohl dabei, aber wir sind wohl so viele, daß man nicht wagen wird, uns zu behelligen.

23. Rondra:

Die Nacht verlief ruhig und ich bin so erleichtert, daß ich ein wenig mit den Bällen jongliere, während der Braune brav den anderen Wagen hinterhertrottet. Am Vormittag kommen wir nach Daffel, das inmitten der Baernfarn liegt. Ringsherum gibt es etliche weitere Dörfer, jeweils nur wenige Meilen auseinander, denn der Boden ist überaus fruchtbar, weswegen man diese Gegend auch "Kornkammer der Hochebene" nennt. Nachdem wir diese von Peraine gesegegnete Gegend verlassen haben, ist die Landschaft wieder einsam und öde wie zuvor. (...)

Meine Gedanken werden unterbrochen, als der vorderste Wagen plötzlich anhält. Als ich nach vorne eile, sehe ich auch den Grund: Ein kreisrundes Loch von etwa sieben Schritt Durchmesser hat einen Teil der Straße verschlungen! Ich spekuliere auf einen magischen Ursprung, bevor der Händler dieses Phänomen erklärt: Der Boden dieses Teils der Baernfarn-Ebene besteht vorwiegend aus Kalkstein. Dieser wird vom Regenwasser ausgespült, was mitunter den Boden aushöhlt. Hier gibt es allerorten unterirdische Höhlen und Gänge, seltener gar unterirdische Bäche. Wenn eine dieser Höhle einstürzt, entstehen solche Löcher, die von den Einheimischen Drolinen genannt werden (warum auch immer). Sei es, wie es sei, wir müssen das Loch umfahren, was uns einige Zeit kostet, denn es ist nicht leicht, einen für die schweren Wagen geeigneten Weg durch die Hügel zu finden.



24. Rondra.

Am Vormittag erreichen wir Gallys. Schon von Ferne war der Artemaberg auszumachen, auf dem das Städtchen steht. Allerlei buntes Volk ist anwesend, sehr zu meiner Verwunderung. Wie ich erfahre wird ein großes Fest gefeiert, denn die jungen Kälber der Umgebung sind nun alt genug, um das Brandzeichen ihres Besitzers zu erhalten, was Anlaß für die Dörfler der Gegend ist, einen großen Markt abzuhalten und dem vom Baron Deggen von Baernfarn und Gallys veranstalteten Turnier beizuwohnen. Leider kann ich nirgends ein Zimmer ergattern (der Händler hatte schon ein Zimmer im Hotel Darpatia für sich reserviert, dieser Batzen), so daß ich wohl oder übel im Wagen schlafen werde.

Die Vorstellung ist gut besucht, mein Tänzchen mit meinem durch den DUPLICATUS geschaffenen Doppelgänger verfehlt auch hier seine Wirkung nicht. Ich lasse es deswegen gut sein und schaue mir gegen Mittag das Treiben auf der Orkwiese an: Kälber werden hereingetrieben, die Kraftprotze der Umgebung drücken sie an den Hörnern zu Boden und man verpaßt ihnen das Brandzeichen. Danach beginnen die Turnierwettkämpfe.

Ich habe mich mit einer Magierin angefreundet, die mit einer Gruppe von Freunden nach Festum unterwegs ist. Sie ist ein überaus reizendes Geschöpf, ihr Haar leuchtet wie ein Sonnenaufgang, ihre Augen (...).

26. Rondra

Ich bin gestern nicht dazu gekommen, mein Tagebuch weiterzuführen, was ich heute unbedingt nachholen will. Der glücklichste Mensch Deres sitzt in diesem Augenblick auf dem Kutschbock eines alten Wagens mitten im Nirgendwo Darpatiens! Eleana (so heißt die Schöne, von der ich schrieb) liebt mich!!! Ich bin so glücklich, daß ich meine Kräfte andauernd für einen LUCIFERI LICHTERTANZ vergeude, aber sie mag diesen Zauber ungemein, zumal sie ihn nicht beherrscht. Sie will mir einen ihrer Kampfzauber beibringen, wenn ich ihr im Gegenzug den LUCIFERI zeige. Natürlich habe ich zugestimmt, wer könnte dieser andergast'schen Schönheit schon etwas abschlagen?

Dann muß ich mich aber wieder konzentrieren, denn der Anstieg auf den Trollpaß beginnt. Ich habe mich natürlich der Gruppe um Eleana angeschlossen, die sich ein Zubrot auf ihrer Reise verdient, indem sie als Begleitschutz eines Wagenzuges des Handelshauses Plötzbogen aus Warunk fungiert. Dieser Schutz ist auch bitter nötig, denn die Gegend hier ist von Orken verseucht, die wohl aus der Schwarzen Sichel heruntersteigen und sich in den Höhlen und Gängen der menschenleeren Baernfarn verstecken, um arglose Wanderer zu überfallen.

Die Gegend wird immer zerklüfteter und wilder, lediglich zwei Reisegruppen aus Warunk kommen uns entgegen, ebenfalls mit starker Bedeckung. Sie haben keine Orks gesehen, wissen aber von Raubüberfällen auf eine Wagenkolonne zu berichten, von denen ein paar Reisende ihnen berichtet haben. Es ist immer das selbe mit diesen Gerüchten, jeder hat etwas gehört, aber niemand jemals etwas gesehen!

Ich bin überaus froh, daß wir am Abend den Ringöhof errei-

chen und der Bauer mehr als gastfreundlich ist. Ich übe die ganze Zeit den IGNIFAXIUS, bis ich erschöpft bin und lieber dem Fidelspiel des Bauernsohnes zuhöre. Es wird viel gelacht und getanzt, eine Wohltat nach der nervenzerreißenden Anspannung des Tages.

27. Rondra

Immer steiler wird der Anstieg zum Paß, der Weg wird nur noch von verkrüppelten Birken und Kiefern flankiert. Selbst die werden immer spärlicher, bis man gar keine mehr findet, einzig Moose und graue Flechten bewachsen das schroffe Gestein. Der Wind bläst unangenehm kalt, und auch Praios Antlitz vermag uns nur noch unzulänglich zu wärmen. Und das im Hochsommer! Kein Menschenkind ist zu sehen.

Gegen Nachmittag erreichen wir die zerfallene Wehrmauer, an der vor vielen Jahren die Ogerschlacht stattfand. Ich mußte schon vor Meilen vom Bock, denn der Braune hatte mit dem Wagen schon genug zu tun, genau wie die Ochsen mit ihren Karren vor mir. Noch immer kann man hier oben in der Ogerklamm zerbeulte Helme und verrostete Schwerter finden. Ganz davon abgesehen, daß am Jahrestag der Schlacht die Toten aus ihren Gräbern steigen sollen, um noch einmal gegen die Ungetüme zu kämpfen. Ich schlage unaufhörlich Schutzzeichen und beeile mich, den anderen hinterherzukommen, die bereits zur Trutzburg unterwegs sind, die über dem Paß scharfe Wacht hält. Diese dient Baron Travin von Forsthawellingen zu Devensberg als Heimstatt. Ein kleines Dorf drängt sich dicht an die Burg (...).

Der Baron ist über ein wenig Abwechslung sehr erfreut, und mein Auftritt wird mit großem Wohlwollen (und vor allem mit einigen Talern!) bedacht. Zudem darf ich mich mit den Resten des Herrentisches vollstopfen: Hirsebrei, Blutwurst, Gerstenbrot und vor allem eine Speise aus übereinandergelegten, in Schmalz gebackenen Semmelschnitten, zwischen die Kalbshirn gelegt wird, eine besondere Delikatesse. Heruntergespült wird dies mit Haferbier, ebenfalls sehr zu empfehlen.

Seit Tagen fühle ich mich endlich wieder sicher und geborgen wie an Traviass Herd. Eine Schwadron Kaiserlicher ist hier oben stationiert, zudem kommt immer mal wieder eine Abteilung fürstlicher Soldaten vorbei, ganz abgesehen von den Bütteln des Barons. Na, da sollen Schwarzpelze und Räuber nur kommen!

28. Rondra

Ein Überfall! Direkt vor der Nase der Kaiserlichen! Aber von Anfang an: Östlich der Paßhöhe ist das Klima deutlich angenehmer, die Trollzacken bieten uns einen vorzüglichen Windschutz. Das Umland ist deutlich weniger karg, beim Abstieg kommen wir sogar wieder an vereinzelt Höfen vorbei.

Ich versuche mich gerade wieder am IGNIFAXIUS, als plötzlich wie aus dem Boden erwachsen eine Horde von Schwarzpelzen über uns herfällt! Der Kutscher des zweiten Wagens wird von einem Pfeil durchbohrt, ebenso eine Frau der Wachmannschaft. Ich lasse meinen neuen Zauber auf einen der Orken niedergehen, der hintüber fällt und sich nicht mehr regt, was aber auch vom Armbrust-Bolzen stammen könnte, der ihm rechts aus dem Helm wächst. Dann nur noch wilde Schreie,



Reisen in Darpatien

das Aufeinanderschlagen von Metall und das Wimmern der Sterbenden. Ich merke, daß ich eh nichts tun kann und verstecke mich unter dem Wagen, während ich einen HARMLOSE GESTALT auf mich lege. Als ich schon denke, noch an diesem Tag die Schwingen Golgaris vernehmen zu müssen, höre ich das Dröhnen von Pferdehufen und das Signal einer Fanfare. Dann donnern an meinem Wagen unzählige Reiter vorbei. In die Kampfruhe und das Waffengeklirr mischen sich bald die Todesschreie der Orken.

Als ich unter meinem Wagen hervorkrieche, sehe ich das Ausmaß der Verwüstung: Ein Wagen steht in Flammen, die Fuhrknechte versuchen zu retten, was zu retten ist. Die Orken sind geschlagen, aber wir mußten einen hohen Tribut zollen: ein halbes Dutzend der unseren sind zu Boron gegangen, viele sind verwundet. Am meisten jedoch schmerzt mich die Verwundung von Eleana: einer der Unholde hat sie von hinten mit einem Säbel getroffen. Ich tue mein bestes, aber ich befürchte, es ist nicht genug.

29. Rondra

Ich weiß, daß vieles nicht zu lesen sein wird, denn meine Tränen benetzen diese Seiten. In der Nacht hat Boron in seiner unerklärlichen Weisheit befohlen, daß Eleana zu ihm kommen möge. Ihre Wunde hatte sich entzündet, und obwohl ich all mein Wissen anwandte, konnte ich doch nicht helfen. (...) Ich hoffe, es geht ihr besser im Garten der Hesinde. Warte auf mich, Blume Andergasts, ich werde dir eines Tages folgen! Stets wird mein Herz an dich denken!(...)

Wir begraben die Toten und sprechen Gebete. Die 15 Helmbrechter (denn einer zufällig vorbeikommenden Abteilung dieses Regimentes verdanken wir unser Leben) bringen uns hinunter bis ins Tal.

Ich habe keinen Blick für die Schönheit der Landschaft, obwohl ein Freund Eleanas, ein Söldner aus Mirham, mich ständig aufzuheitern versucht. Die lieblichen Täler, an denen wir vorbeiziehen, berühren mich nicht, und auch die einzelnen Dörfer, die nun wieder das Bild prägen und einen Hauch von Zivilisation verspüren lassen, können meine Trauer nicht bezwingen. Ihr Götter, warum ausgerechnet sie?

30. Rondra

Wir erreichen Altzoll, die Hauptstadt der Landgrafschaft Trollzacken. Die kleine Stadt am Bedrom zeigt kaum noch eine Spur des Ogerüberfalls, geschäftig geht es zu, denn immerhin ist hier einer der Hauptumschlagplätze für Waren vom Perlenmeer ins Landesinnere. Ein ganzes Stadtviertel gehört allein den großen Lagerhäusern, ein Beweis, wie schnell es Dank des florierenden Handels gelungen ist, die Wunden des Krieges zu heilen.

Am Ufer erhebt sich die Zollburg, in der der Graf Arve seine Residenz hat. Prachtvoll ist sie sicherlich nicht, an den grauen, von Sprüngen durchzogenen Mauern hat Satinavs Zahn im Laufe der Jahrhunderte eifrig genagt. Man erzählt mir, hier hätten sich weiland viele Bewohner der Stadt vor den anrennenden Ogern verschanzt, und die Mauern der Feste hätten standgehalten und so vielen das Leben gerettet. Da

kommt es dann wohl auf Pracht auch nicht an.

Ich verbringe einen Großteil des Tages im Traviatempel. Der Bau scheint augenscheinlich noch recht neu zu sein, und tatsächlich gehörte der alte Tempel zu den Gebäuden, die die Ungeheuer damals zerstört haben.

Der Vater des Heiligtumes sieht meine Trauer und bietet mir an, im Tempel zu nächtigen. Ich rede lange mit ihm, er ist ein verständiger Mann, wohl um die 50 Winter dürfte er gesehen haben. Erschöpft, aber auch erleichtert schlafe ich ein.

1. Efferd

Ich verlasse den Tempel und durchstreife die Stadt. Geschäftigkeit herrscht in den engen Gassen, was mich auf den Gedanken bringt, meine Bühne aufzubauen, denn was ist besser als ein wenig Arbeit, um den Kopf freizumachen. Leider will mir nichts so recht gelingen: beim WEIHRAUCH, ROSE, WOHLGERUCH fabriziere ich den Gestank von Kühen, beim Jonglieren verliere ich einen Ball und beim IMPOSTORIS, mit dem ich mich in Brin verwandele (was mir in anderen Teilen des Reiches stets Beifall bescherte, wenn ich seine Große Rede vor der Schlacht auf den Silkwiesen nachahme), bekomme ich eine Frucht an den Kopf geworfen und irgendjemand schreit "Garetherknecht!" Zwar kommt von allen Seiten ein "Wer war das?" aber der Täter wird nicht gefunden.

Ich habe auf jeden Fall genug und verlasse die Stadt. Lieber dort draußen auf den Wiesen nächtigen, als hier eine Pechsträhne einhandeln!(...)

Am nächsten Morgen richte ich alles für die Abreise. Warunk ist nur noch wenige Tagesreisen entfernt und die Gegend dürfte auch wieder sicherer sein. Trotzdem schließe ich mich dem Zug einer reichen Dame aus Neersand an, die bis Mendena will, um dort auf ein Schiff zu steigen. Meine Tricks funktionieren wieder halbwegs, so daß ich sie begleiten darf.

3. Efferd

Die Reise verlief sehr ereignislos, worüber ich nicht besonders böse bin. Die Landschaft ist eher eintönig: Nadelwälder, die düster am Wegesrand stehen, wechseln sich ab mit einigen wenigen Hügeln. Ab und an einige Felder und Weiden, auf denen die Bauern der Weiler ihre Darpatviecher grasen lassen. Die Praiosscheibe zeigt sich nicht mehr, ich vermute, es wird in den nächsten Tagen noch regnen, wenn mich meine Narbe am Knöchel nicht täuscht.

Schließlich erreichen wir gegen Abend die Grenze nach Warunk. Wir werden kaum überprüft, man vertraut wohl den Wächtern auf der anderen Seite des Fürstentumes. Typisch, die Taler für den Passierschein hätte ich mir einmal mehr sparen können. Keiner hat ihn je sehen wollen. Aber wenn man erst keinen hat ... Die Reisenden aus Tobrien, die nach Darpatien wollen, werden strengstens durchsucht, vor allem wenn sie fremdländisch aussehen. Als ob man an einer Reichsgrenze wäre!

Nachdem wir unseren Brückzoll gezahlt haben und einen weiteren Paß (sic!) erhalten, können wir endlich über den Radrom ziehen und sehen auch schon die Stadt Warunk vor uns auftauchen(...).



Das Darpatische Heer

I. Vom Oberkommando:

Der Oberbefehl über ihr Heer liegen selbstverständlich in der Hand der Fürstin. Diese setzt jedoch einen Marschall, "Fürstlicher Cronfeldherr" genannt, und vier fürstliche Obristen - in der Regel besonders verdiente Offiziere - (Zeug-, Stall-, Drill- und Quartiermeister) als ihre Vertreter ein.

1. Der Fürstliche Cronfeldherr

Der neue Cronfeldherr des Fürstentums ist Marschall Boronian von Rabenmund (j.H.), Junker zu Schwarzthann, ein langjähriger Offizier in kaiserlicher und fürstlicher Armee. Als direktem Oberbefehlshaber des fürstlichen Heeres obliegen ihm alle Entscheidungen im militärischen Bereich, die er allein vor der Fürstin zu rechtfertigen hat. Zu seinen Aufgaben zählt u.a. das Ausheben, Detachieren und Ausrüsten der einzelnen Einheiten, die Ausgabe der Tagesbefehle etc. Weiterhin obliegen ihm die strategische und taktische Planung, Vorbereitung und Ausführung. Zudem gilt es, eine Koordination mit den kaiserlichen Regimentern von Darpatien und benachbarten Verbänden voranzutreiben.

Dem kaiserlichen Marschall in Darpatien, Golambes von Gareth-Streitig, kommen keinerlei Befugnisse über das fürstliche Heer zu, ihm unterstehen allein die kaiserlichen Truppen in Darpatien.

2. Der Zeugmeister

Dem Zeugmeister der Truppen untersteht die Verwaltung der Waffenkammer und der darin enthaltenen Bestände, die Instandsetzung und Neuanschaffung von militärischen Material und die Ausrüstung der einzelnen Truppenteile. Oberste Dythlind von Bregelsaum, Baronin von Mistelhausen und Nichte des Markgrafen von Warunk, bekleidet seit numehr drei Jahren dieses Amt. Sie ist, wie ihr Onkel, eine zuverlässige und aufrichtige Offizierin von bestem Leumund. Bestechung liegt ihr mehr als fern, was man leider für die ihr unterstellten Offiziere nicht unbedingt voraussetzen darf.

3. Der Stallmeister

Dem Stallmeister obliegt es, die vier Kavallerie-Schwadronen und den militärischen Fuhrpark zu organisieren, sowie die Neuanschaffung (bzw. Reparatur) von Pferden, Wagen und Geschirren etc. in die Wege zu leiten. Der kleine, dickliche Hauptmann Grawian Ockenhaupt ist ob seiner unerbittlichen Härte ein überaus unbeliebter Mann. Seine Art, selbst wegen Nichtigkeiten drakonische Strafen zu vollziehen, haben ihm in der Armee den Ruf eines unerbittlichen Schinders eingebacht.

Es ist ein wohlgehütetes Geheimnis Ockenhauts, daß nicht alle für die Armee bestimmten Waren ihre Depots erreichen. Allzuoft sieht man den Hauptmann im Gespräch mit aranischen "Kaufleuten", wiewohl doch die Armee in Anbetracht der aranischen Abspaltung offiziell nichts aus dem Fürstentum bezieht.

Ockenhaupt ist ein gerngesehener Gast im Rommilyser Spielort "Phexens Hort", wo er an manchen Abenden rechte

Unsummen verspielt. Aufmerksamen Beobachtern müßte aber auffallen, daß er mehr verspielt, als sein Vermögen ihm jemals erlauben dürfte.

4. Der Quartiermeister

Quartiermeister Oberste Retona Denikin, Ritterin von Avilon, ist die ehemalige Garnisonskommandantin der Langschwerter-Kaserne in Rommily. Sie ist Nachfolgerin Boronians von Rabenmund in diesem Amte. Ihr unterstehen die Versorgung und Verproviantierung, das Festungswesen und die Kasernierung der Truppen. Auch wird die Stammrolle des Heeres von ihr geführt.

Oberste von Avilon ist eine rechte Soldatin, bei der Truppe beliebt, und ihre Leute würden ihr unzweifelhaft bis in den Tod folgen. Ob jedoch die Bestallung der verdienten Offizierin als Quartiermeisterin eine so gute Wahl war, mag dahingestellt sein, fühlt sich die altgediente Reckin doch auf dem Schlachtfeld ungleich wohler als in der Schreibstube. So gleiten ihr nicht selten die Zügel schlicht aus den Händen, was zu einigen Pannen bei der Ausrüstung geführt hat - so als eines Tages gleich die dreifache Anzahl der benötigten Eßgeschirre die Asservatenkammern überfluteten, weil Retona die Order im allgemeinen Trubel gleich an drei Sekretäre weitergegeben hatte.

5. Der Drillmeister

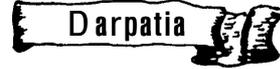
Drillmeister Oberst Hammaud von Weißenfels ist ein waschechter Offizier der Wehrheimer Schule.

Wiewohl seine Bestallung unter den Beratern der Fürstin zu einigen Unstimmigkeiten geführt hat, macht sich Hammaud als Schleifer trefflich. Unzweifelhaft sind die darpatischen Soldaten für kommende kriegerische Auseinandersetzungen was ihre Ausbildung angeht wohlgerüstet, wenn auch von Weißenfels allzu gern seine Truppen mit folgender Einschätzung belegt: "Diese verdammten Schlafsäcke hätten dem armen Kaiser Reto alle Haare gekostet".

Oberst Hammaud von Weißenfels ist für den Drill der Rekruten und Landwehren zuständig. Ihm obliegt zudem die Organisation einzelner Truppenverbände. Ein weiterer wichtiger Aufgabenbereich umfaßt die Planung und Durchführung von Manövern.

Wenig beliebt ist der Offizier bei den Edlen und Baronen des Fürstentums, zeigen sich diese doch oftmals alles andere als verständnisvoll, wenn von Weißenfels die Bauern der Landwehr während der ungeliebten 12-Tage-Übung zu hart dran nimmt. Oftmals werden solche Zwiste bis vor den Thron der Fürstin getragen, ein Umstand, der den wachsenden Groll der Fürstin wider ihren Gefolgsmann, aber auch wider den Cronfeldmarschall nährt, hat letzterer sich doch nicht nur für die Bestallung von Weißenfels' besonders stark gemacht, sondern sich zudem auch immer vor seinen Günstling gestellt.

Was Boronian die Verteidigung seines Freundes schwer macht ist die Tatsache, daß Hammaud bislang noch keine Gelegenheit hatte, sich im Kampfe für Darpatien zu beweisen, ein unverschuldeter Makel, den seine Kritiker gerne und wohl auszunutzen wissen.



Darpatisches Heer

II. Von den Rängen

1. Die Offiziere

Im wesentlichen ähnlich wie das kaiserliche Heer organisiert, kennt auch die darpatische Armee eine Reihe von Rängen, die im Folgenden erläutert werden sollen.

Oberbefehlshaber im Namen der Fürstin ist der **Marschall**, den man im Darpatischen Fürstlicher Cronfeldherrn heißt. Ihm folgen im Rang die **Obristen**, aus denen sich in der Regel die Angehörigen des Oberkommandos rekrutieren. Ihnen untergeordnet sind die **Hauptleute**. Üblicherweise ist ihnen ein/e Banner/Schwadron unterstellt, über das sie die volle Befehlsgewalt innehaben. Seltener kommt es vor, daß einer der Hauptleute auf einen Posten des Oberkommandos berufen wird, wie z.B. beim jetzigen Stallmeister der darpatischen Armee. Der stellvertretende Bannerkommandant hat den Rang eines **Leutnants**. Ihm kommt das Kommando des Banners/der Schwadron zu, wenn der eigentliche Kommandierende durch besondere Umstände, Verwundung oder gar Tod verhindert ist bzw. ausfällt. Zu seiner vornehmlichen Aufgabe zählt es jedoch, seinem Hauptmann durch Tat - seltener auch durch Rat - zur Seite zu stehen.

2. Die Unteroffiziere und Mannschaften

Der höchste Unteroffiziersrang ist der des **Weibels**. Der Weibel hat in seinem Banner/Schwadron dafür zu sorgen, daß die Order seines Hauptmannes durchgeführt werden.

Der **Corporal** folgt als nächsthöherer Rang. Ihm werden Teile eines Banners/einer Schwadron unterstellt, um bestimmte Aufgaben zu erfüllen - so z.B. einen Teil der Nachhut zu führen. Seine Kompetenzen überschreiten die eines **Gemeinen**, des untersten Dienstgrades, nur gering, zählt er doch gleich diesen zu den rein befehlsempfangenden Rängen. Einzig im Falle, daß sein Trupp vom kommandierenden Offizier abgeschnitten ist, übernimmt er den Befehl, bis sein Haufe wieder zurückgeführt ist.

Eine Eigenart der darpatischen Armee ist es, daß nicht alle Gemeine als solche bezeichnet werden. Vielmehr gibt es unterschiedliche Titulierungen, je nach Bannerzugehörigkeit und Waffengattung. So sagt man zu einem Soldaten der Lanzenreiter-Schwadron **Lanzer**. Einen der schwebepanzerten Reiter der Leibschwadron des Cronfeldherrn heißt man **Kürassier**, während ein Langbogen-Schütze schlicht **Schütze** genannt wird. Auch die Anrede richtet sich nach dieser Bezeichnung. So heißt es nicht Soldatin Garbilla sondern z.B. Kürassierin Garbilla.

Nicht allein in Darpatien ist es üblich, daß hohe militärische Posten vielfach nach Rang und Namen und weniger nach Befähigung vergeben werden. Und hier wie überall zeitigt diese zwar praisosgefällige aber dennoch nicht ganz glückliche Umgehensweise die üblichen Folgen:

Während die edlen Damen und Herren oftmals (selbstredend gibt es hier wie da rühmliche Ausnahmen!) nicht bereit sind, ihr höfisches Leben dem Kriegsdienst zu opfern und sich lieber auf Jagdgesellschaften, allerlei Festivitäten, Turneien und dergleichen tummeln, liegt die Hauptlast der Pflichten im militärischen Dienste für das Fürstentum auf den Schultern der

untergeordneten Offiziere. Zumal in abgelegeneren Garnisonen hat nicht selten ein Leutnant das Kommando inne, während die übergeordneten Offiziere sich nur selten einmal blicken lassen, um ihrer Pflicht Genüge zu tun. Eine Folge dieses Treibens ist die Tatsache, daß sich in den niedrigen Dienststufen oft bessere Kenner der militärischen Situation, des Zustandes der Truppen und des Materials verbergen als unter den Kommandierenden - und das den mangelnden Lektionen in Kriegskunst zum Trotz, kann doch die Theorie die Praxis niemals ersetzen, nur ergänzen!

Daß es zwangsläufig zu schwelenden, seltener zu offenen Konflikten zwischen den Rängen kommt, ist unabdingbar, denn die Befehlsgewalt liegt nun einmal bei den hochrangigen Edlen, und allzuoft vereiteln Ständedünkel und Borniertheit, daß die beste Entscheidung getroffen wird.

3. Von den Streitkräften

Die fürstlich darpatische Armee, deren Rückgrat das Fürstlich-Darpatische-Leibregiment "Helmbrecht von Rabenmund" (kurz "Helmbrechter" genannt) mit einer Sollstärke von 500 Kämpfern bildet, ist seit dem Krieg wider den Usurpator Answin nicht mehr im Gefecht geprüft worden.

Banner, Wimpel und Wappenröcke des Regiments tragen ein gevierteltes Wappen in Gold und Rot, im 1. und 3. Feld den schwarzen Rabenmund-Raben auf Gold, im 2. und 4. Feld den darpatischen Stierkopf auf Rot.

Dem Fürstlichen Cronfeldherrn stehen außerdem die gräflichen Truppen und die Kriegshaufen der Barone, sowie im Ausnahmefall (bei unmittelbarer Bedrohung) die Stadtgarden zur Verfügung, Darpatien zu verteidigen. Hinzu kommt im Falle höchster Bedrohung das sog. "letzte Aufgebot", will heißen alle wehrfähigen Frauen und Männer der Region und zudem die Ordenstruppen. Auf welcher Höhe die Kriegstauglichkeit dieser Einheiten jedoch anzusetzen ist, mag dahingestellt bleiben. Ein Anzeichen für mangelnde Wehrbereitschaft ist z.B. die Einhaltung der Sollstärke des fürstlichen Regiments, die sehr zu wünschen übrig läßt. Derzeit zählt kaum ein Banner /eine Schwadron mehr als 40 Soldaten, bisweilen sogar weniger. Ein Grund für die geringe Freude der Darpatier den Fahnen ihrer Heimat treulich und bereitwillig zu folgen ist sicher darin zu suchen, daß seit 7 Götterläufen kein Krieg mehr auf darpatischem Boden stattgefunden hat. Große Teile der Truppen haben noch nie ein Schlachtfeld zu Gesicht bekommen, die lange und langweilige Zeit in den Garnisonen und Kasernen ist aber gewißlich nicht dazu angetan, patriotischen Heldenmut und Pflichtbewußtsein zu beflügeln.

III. Das Leib-Regiment "Helmbrecht von Rabenmund"

I. Fürstliche-Darpatische Eliteschwadron

Die Abteilung Schlachtreiter aus der Garnison in Hohenstein bildet u.a. die Leibgarde des Cronfeldherrn. Die "Hohensteiner" sind die wohl am besten ausgebildete Einheit des Regiments, das auch gerne für Paraden und ähnliche repräsentative Pflichten "mißbraucht" wird.

Ein Sturmangriff dieser stählernen Walze ist ohne Zweifel

ein Ereignis, das eine Schlacht entscheiden kann, zumal diese Schwadron die einzige Einheit des Regiments ist, die stets auf Sollstärke gehalten wird. Die Moral ist überaus hoch, was nicht nur an der üppigen Versorgung liegt und es ist eine besondere Auszeichnung, zu den "Hohensteinern" zu gehören. Gerade wegen des hohen Ansehens der "Hohensteiner" muß Cronfeldherr Boronian immer wieder darauf achten, unfähige Protegees anderer Adelliger aus der Einheit "seiner Jungs und Mädels" herauszuhalten. Zu diesem Zweck wohnt er des öfteren Übungen bei und versetzt selbstselbsten Leute in andere Einheiten, wenn er sie nicht für ausreichend befähigt erachtet, wobei es ihm völlig egal ist, ob seine Reiter aus adligen oder bürgerlichen Kreisen stammen.



III. und V. Fürstlich-Darpatische Gardeschwadron

Die "Zweimühlener Ulanen" sind Teil der Garnison von Wehrheim. Schon lange liegt ihr letztes Gefecht zurück, was aber durch den Wehrheimer Schliff etwas kompensiert wird, liegen doch die Militäreinheiten in der Stadt in einem dauernden Wettstreit miteinander. Trotzdem ist die Moral eher am Boden, sieht man sich doch am weitesten von der guten Ausrüstung, Verproviantierung und Beförderung entfernt. Die



Ulanen stammen zumeist aus bauerlichen Verhältnissen, was sich in ihren Umgangsformen niederschlägt.

Die dritte Schwadron steht unter den Befehl Trollwulfs von Rabenmund (j.H.), der die darpatischen Truppen für den Einsatz Tobriens befehligt.

VII. Fürstlich-Darpatische Gardeschwadron

Die "Wehrheimer Kürassiere" gehören zu den wenigen Soldaten, die fast ständig in militärischer Übung stehen. Ihre Ritte von der Garnison in Gallys über die Baernfarnebene durch die Trollpforte hindurch gen Altzoll geben immer wieder Anlaß, die Lanzen zu gebrauchen, denn viel menschliches und bepelztes Gesindel steigt aus den Bergen herab und macht den Reisenden das Leben schwer. Doch gerade deswegen ist die Stimmung gut, denn die Krieger haben den Eindruck, etwas sinnvolles zu tun, was ihnen von den Menschen der Gegend auch gerne bestätigt wird.

Die Menschen, die man in dieser Einheit antrifft, sind bunt gemischt. Rondraanhänger (vom wackeren Gläubigen bis zum fanatischen Eiferer), Leute, die den Nervenkitzel suchen, Söldlinge, denen der feste Sold ein Anreiz war, naive Gerechtigkeitsgläubige, Veteranen des Orkriegees mit sengendem Haß auf jeden Schwarzpelz, hier findet man alle Nationen und alle Geisteszustände. Der Rondraglaube ist in der Schwadron weit verbreitet, wiewohl auch der blutgierige Kor hier viele zu seinen Anhängern zählen kann.

II. Fürstlich-Darpatisches Gardebanner



212

Die Langschwerter dieser Einheit sind scharf, auch wenn man sie meist nur Formaldienst in Rommilys machen sieht. Aber die "Trollzacker Klingen" sind sich durchaus bewußt, daß sie stets unter den wachen Augen des Marschalls und der Fürstin selbst stehen, was genug Motivation bietet, das Beste aus sich herauszuholen. Zudem besteht die ewige Rivalität zu den "Goldenen Raben", der Leibgarde der Fürstin, die bekanntermaßen die besten Krieger des Fürstentums stellen. So wird man außerhalb von Gareth oder Wehrheim selten so viele schneidige Soldaten sehen wie in dieser Stadt.

Gleichwohl zählt das Banner zu jenen zählt, die durch die Bevorzugung der Edlen bei der Berufung in führende Posten zu leiden hat. Manch Edler hat dafür gesorgt, daß sein Nesthäkchen hier - wo der Dienst ruhig und der Hof nahe ist - zu Rang und Namen kam. Um diesen "Sautstall der korrumpierbaren Junkerlein" auszumerzen, hat

Boronian von Rabenmund die Einheit zu den Verbänden befohlen, die den bedrängten Tobriern zu Hilfe eilen.

IV. Fürstlich-Darpatisches Gardebanner

Auch diese Einheit ist in ständiger Übung, aber aus anderem

Darpatisches Heer

Grunde. Der Dienst in den Trollzacken ist überaus unbeliebt, und man muß schon eine schwere Verfehlung auf dem Kerbholz haben (oder einen Mächtigen gegen sich aufgebracht haben), um in dieser götterverlassenen Gegend zu landen. So ist es verständlich, daß die Stimmung auf Burg Bachenfurt meist sehr schlecht ist. Nachschub erreicht die Truppe nur unregelmäßig und ist stets von minderer Qualität.

Wohl hat man der Truppe den klangvollen Namen "Trollzacker Axtschwinger" gegeben, sie selbst aber nennen sich "Irmegundes Ratten", da sich alle Soldaten dessen bewußt sind, daß sie einem Strafbanner angehören. So findet man hier z.B. viele Soldaten mit Schwierigkeiten, sich unterzuordnen, was aber nicht heißt, daß die Krieger im Gefecht keine ernstzunehmenden Gegner seien. Die Kämpfe gegen Ferkinas, Orks und Goblins fordern hohen Tribut, machen die Überlebenden aber zu echten Veteranen.

VI. Fürstlich-Darpatisches Gardebanner

Die "Altzoller Freischützen" zählen neben den "Hohensteinern" zu den Elite-Abteilungen Darpatiens. Nur die Besten werden in diese Einheit kommandiert und es ist eine Ehre, ihr anzugehören. Ihre Langbögen (siehe auch Waffen in Darpatien) machen diese Einheit zu einem tödlichen Gegner.

Der Dienst ist hart, denn es kostet viel Übung, den Langbogen zu beherrschen. Auch muß ein jeder sich auf 10 Jahre zum Dienste verpflichten. Doch sind sich die Soldaten dieser zum großen Teil aus freien Bauern bestehenden Einheit ihrer Fähigkeiten nur zu bewußt, und sie sind voller Stolz, sich "Freischütz" nennen zu dürfen. Nicht zuletzt deshalb muß die Kompanie, die ihren Sitz ebenfalls auf Burg Hohenstein hat, um Nachwuchs nie fürchten, zudem wird sie gut versorgt, weiß doch die Fürstin um den Wert dieser Leute.

VII. und X. Fürstlich-Darpatisches Gardebanner

Die in Altzoll stationierten "Trollberger Haufen" legen Wert darauf, daß ausschließlich Bergbewohner (Trollberger) sich ihnen anschließen. Wehe dem armen "Flachländer", der durch ein Versehen hierher versetzt wurde. Ohne Frage sind die Axtschwinger eine schlagkräftige Truppe, wengleich sie auch berühmt-berüchtigt für ihre Rauflust sind. Zwar bemühen sich die Offiziere, das Schlimmste zu verhindern. Trotzdem haben die Stadtbüttel genug damit zu tun, randalierende Trollberger wieder in die Kaserne zu bringen. Und die Fürstin scheint nicht Willens zu sein, einzuschreiten, selbst (oder gerade) als Graf Golambes noch in Altzoll regierte.

Auch das X. Gardebanner gehört zu den Einheiten in Tobrien.

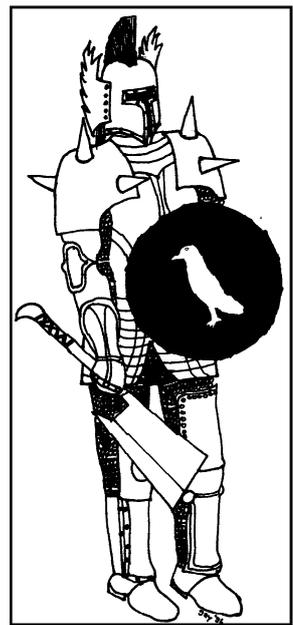
XII. Fürstlich-Darpatisches Gardebanner

Die noch im Aufbau befindliche Sappeur-Einheit ersetzt die 26 Hal aufgelöste Hellebadier-Einheit selben Namens. Nicht umsonst hat man Zwerch als Standort gewählt, erhoffte man sich doch, zurecht, wie sich gezeigt hat, daß hier bei den Silberminen etliche tüchtige Mannen und Frauen zu finden sind. Die Moral der Soldaten ist hoch, sind sie doch auserkoren worden, die Mauer an der Ogerklamm auszubessern, um den Paß gegen einen eventuellen Angriff der dunklen Horden aus Tobrien zu halten. Sie sind derzeit in der Festung des Barons von Devensberg untergebracht.

IV. Die "Goldenen Raben"

Selten wird ein Normalsterblicher einen Krieger der Leibgarde der Fürstin außerhalb von Rommilys zu Gesicht bekommen, und wenn doch, wird er schnellstens das Weite suchen, denn die meisten Darpatier wissen, daß diese Abteilung nur da zum Einsatz kommt, wo alle anderen Mittel versagt haben.

Die Soldaten dieser Eliteeinheit sind samt und sonders Waisen, die schon in jungen Jahren in ein schwerbewachtes, einsam liegendes Waisenhaus nahe Rommilys gebracht werden. Was dort passiert, kann ein neutraler Beobachter nur als Gehirnwäsche bezeichnen: Nicht nur werden die



Knaben und Mädels zum gnadenlosen Kampf ausgebildet, nein, es wird ihnen eine fanatische Loyalität zum Fürstenhaus bzw. zur Familie Rabenmund eingebrannt.

Sind die Soldaten dann eines Tages bereit zum Einsatz, müssen sie sich bewähren und werden in die Trollzacken verlegt, wo sie gegen Ferkinas, Goblins und andere Gegner antreten müssen. Dazu kommt ein unbarmherziger Drill, der aus den Menschen regelrechte Mordmaschinen macht, die weder Tod noch Daimon fürchten. Erst wenn ein Soldat all dies bestanden hat, wird er zu den "Goldenen Raben" abkommandiert. Die Einheit ist an ihrem Abzeichen, einem goldenen Raben auf schwarzem Grund, gut zu erkennen.

Das Battaillon ist für den Schutz der Fürstin zuständig. Ständig ist mindestens eine Riege (ein Trupp von zehn Mann Stärke) um sie herum. Außerdem bewachen die Raben alle neutralistischen Punkte des Palastes und der näheren Umgebung. Desweiteren obliegt ihnen die Hut des Reichskanzler-Randolph-Tores zu Rommilys. Befehligt werden sie von einem Hauptmann, der selbstverständlich ebenfalls aus dieser besonderen Kriegerschaft stammt.

Was mit den Soldaten geschähe, wenn die Familie Rabenmund jemals die Fürstenkrone abgeben sollte, ist ungewiß, denn es ist keinesfalls zu bezweifeln, daß ein Fürst aus anderer Familie als den Rabenmunds sich kaum auf seine "eigene" Leibgarde verlassen könnte.

Das Verhältnis zwischen "Goldenen Raben" und dem kaiserlichen Marschall ist gespannt, weiß er doch, daß es ihm nie gelingen wird, die "Raben" unter seinen Befehl zu zwingen, sie gehorchen allein der Fürstin.

V. Der darpatische Heerbann

Im Kriegsfall stehen der Fürstin nicht nur ihre eigenen Soldaten, sondern auch die Barone und Grafen mit ihrem Gefolge zur Verfügung. Leider hat die lange Zeit des Friedens ihre Spuren hinterlassen, manch Bürger und manch freier Bauer hat es vorgezogen, sich mit einem Wehrgeld vom Dienste freizukaufen, und die Adligen haben sich nicht geziert das



Silber anzunehmen, kann man lautere Münze doch in Friedenszeiten viel besser gebrauchen als paradierende Bauern auf dem Dorfanger. Diese Sitte hat jedoch ihre Spuren hinterlassen, die Wehrkraft der Landwehren hat arg gelitten, und so ist die Fürstin gezwungen, Söldner anzuwerben, um ein Heer aufzustellen.

Nichtsdestotrotz kann die Fürstin auf ihre Adeligen zählen, es gibt genug unter ihnen - von den Hofschranzen einmal abgesehen deren höchste Erfüllung es ist, ihr Leben für Darpatien und das Reich in Rondras Waagschale zu werfen.

Die Barone und Edlen sammeln sich im Kriegsfall mit ihren Rittern und ihrem Aufgebot an Söldlingen und Landwehr um die Fahne ihres Grafen, um sich alsdann gemeinsam nach Rommilys zu begeben und den fürstlichen Truppen unter dem Befehl des Cronfeldherrn anzuschließen.

Die Barone und Edlen bilden die Schwere Reiterei und sind damit Nucleus des Heeres neben dem fürstlichen Leibregiment. Die Landwehren hingegen unterstehen dem Grafen und seinen Offizieren (üblicherweise Barone seines Vertrauens) und werden zu einem Landwehrregiment zusammengefaßt. Dieses verbleibt in der Grafschaft, da sich im Answinkrieg wieder gezeigt hat, daß die Bäuerlein ihr Lehen

nur ungern verlassen und, wenn doch dazu gezwungen, auf dem Schlachtfeld eine erbärmliche Figur abgeben. Insbesondere zur Saat- und Erntezeit hält es keinen Bauer bei der Fahne, ein Umstand, denen zivilisierte Gegner Tribut zollen, doch darf man sich das von der nun dräuenden Gefahr kaum erhoffen. Dem gräflichen Befehlshaber wird ein fürstlicher Offizier zur Seite gestellt, der dem Cronfeldherrn Bericht erstattet und als Ratgeber fungiert, allerdings keine Befehlsmacht hat.

Die Ausrüstung der Landwehr ist naturgemäß sehr schlecht, die Motivation der Gepreßten gering und etliche der Offiziere unfähig. Dennoch mag man auf den Einsatz der Landwehr nicht verzichten, und sei es nur, um den Gegner im Kampf zu ermüden, bis die Armee den entscheidenden Schlag führen kann. Die Übungen der Landwehrrhaufen untersteht dem fürstlichen Drillmeister, der zu diesem Behufe durch das Land zieht. Die Übungen (24 Praiosläufe übers Jahr verteilt) sind mehr als unbeliebt. Etliche versuchen, sich mit allen möglichen Tricks darum zu drücken, doch sollen sie sich hüten, steht doch ihr Baron dafür ein, daß ein jeder erscheint und die Entdeckung solcher Tat zieht saftige Strafen nach sich

Die Darpatische Flotte

Diese „Fürstlich-Darpatische Perlenmeer-Flotte“ zählt wohl zu den kuriossten Streitkräften des Fürstentumes. Fürst Gerhelm II. „der Prächtige“ (hinter vorgehaltener Hand auch „der Noionit“ genannt), welcher mehrere „pompöse“ Entscheidungen dieser Art fällte, erließ im Jahre 75 v.H. das Edikt „zur Schaffung eyner Flotte in dero Golfe zu Perricum“, die die Küste zwischen Beilunk und Perricum gegen Feinde aller Art und Schmuggler sichern sollte. Doch schon begann das erste Problem, denn an der darpatischen Küste gibt es nicht allzu viele Stellen, die mehr als ein paar Fischerbooten sicheren Hafen bieten können. Schließlich fiel die Wahl auf das Dorf Neukörne auf der Hauptinsel der Baronie Efferdsträne, wo mit dem Bau einer größeren Hafencule und dem Ausheben des „Hafenbeckens“ begonnen wurde. In Mengbilla wurden zwei Biremen geordert und zur „I. Darpatischen Perlenmeer-Flottille“ zusammengefaßt, die später mit darpatischen Eigenbauten aufgestockt werden sollte.

Gerhelms Sohn Helmbrecht machte im Jahre 58 v. Hal diesem Treiben ein Ende, denn die Kosten für die Narretei seines Vaters waren einfach zu hoch, zumal die Schiffe mehr Zeit auf der Reede verbrachten denn auf See. Er stellte das Programm ein und beorderte alle Seeleute nach Hause. Durch eine Mißinterpretation des Befehls aber wurde der Posten des „Fürstlich-Darpatischen Hafenmeisters“ nicht aufgelöst, der vergessen wurde, aber immer noch Mittel aus der fürstlichen Kriegsschatulle erhielt.

Obrist Merkenian stellte erst 25 Hal anlässlich seiner geplanten Heeresreform fest, daß Geld nach Efferdsträne floß. Er setzte auf die Insel über, um zu überprüfen wofür. Dort mußte er sich bezeugterweise erst einmal setzen, als er eine Geschichte über Pflichttreue und Gehorsam bis in den Tod hörte: Am Strand nahe des Dorfes verrottete eine der beiden Biremen, von der nur noch das Gerippe übrig war. Aber im

Hafen lag nach wie vor die zweite Bireme, „Darpatiens Ehre“ geheiß. Von dem Geld, das Götterlauf für Götterlauf aus Rommilys geschickt wurde, hatten der Hafenmeister und seine Familie versucht, von dem Schiff zu retten, was zu retten war. Natürlich war der damalige Inhaber dieses Postens längst gestorben, aber noch auf dem Totenbett ernannte er seinen ältesten Sohn zu seinem Nachfolger, wodurch eine Familientradition geschaffen wurde. Und so trat eines sonnigen Nachmittags der Urenkel des Hafenmeisters vor den Marschall und zeigte ihm das Schiff. Merkenian, tief beeindruckt, plante nun, den Gedanken einer eigenen Flotte wieder aufzugreifen und sich zu diesem Zweck mit der Kaiserlichen Marine abzusprechen.

Nach Merkenians Putsch und die anschließende Flucht (siehe DL im TS 5) ist die Diskussion im Stab des neuen Marschalls Bororian von Rabenmund (j.H.) nun wieder voll entbrannt. Bis zu einer Entscheidung liegt eine einsame Bireme im Hafen von Neukörne, bewacht von einer Familie, die ein Beispiel von darpatischer Pflichterfüllung ist ...

Ähnlich erging es auch einem ähnlichen Projekt, das zu einer Sicherung des Ochsenwassers führen sollte. Die „Ochsenwasser-Flottille“, bestehend aus drei Zoll-Kuttern, sollte nach dem Willen Gerhelms II. Schmugglern auf dem Ochsenwasser den Garaus machen. Doch dieses Kontingent erwies sich als völlig nutzlos, denn für eine effektive Überwachung waren es zu wenige Schiffe, zudem waren nie genug Leute oder Ressourcen vorhanden, um alle Boote zu bemannen. So dümpeln heute nur noch zwei Wracks an der Küste der Mark Rommilys, um die sich niemand mehr kümmert. Wirklich niemand? Wie es heißt soll der Vogt der Mark Rommilys sich eingehend mit diesem Projekt beschäftigt haben. Und es heißt gar, er habe sich um einen Schiffsfachmann bemüht, mit diesem die Dinge zu besprechen ...



Darpatische Orden

Zwei ritterliche Bünde sind im Fürstentum von Bedeutung, wenn auch vornehmlich im gesellschaftlichen Bereich und nicht auf den Schlachtfeldern.

Der "Orden der Heiligen Gans", auch Travia-Orden genannt, wurde im Jahre 199 v. Hal durch den ersten Fürsten Darpatiens, Randolph von Rabenmund, anlässlich der Ausgliederung des Fürstentumes aus dem Königreich Garethien geschaffen. Er bestimmte, "daß 25 rechthe Darpater, wohl von Ehre und Standt, welche haben gewagt dero Leip und Lepen für dero Fürsthenthume" vom jeweiligen Fürsten in diesem Orden aufgenommen werden sollten, wobei man nur durch den Tod ausscheiden konnte. Die Ritter verpflichteten sich, stets im Namen des Fürsten zu streiten und der Provinz in der Not jederzeit zu Hilfe zu eilen. Als Zeichen wurde den Rittern ein Beizeichen verliehen: eine dreizüngige rote Flamme, die als Herzschild in das Wappen aufgenommen wurde. Wahlspruch ist "exegi monumentum aere perennius" (Ich habe (mir) ein Denkmal gesetzt, dauernder als Erz).

In dieser Zeit waren es fast ausschließlich Ritter und Adlige, die in den hehren Bund berufen wurden, meist Helden schon zu Lebzeiten, wie z.B. Trollhart von Dergensfeste, der, obwohl verwundet, drei Ferkinas in den Trollzacken niederstreckte, oder Aldessia "die Tapfere", die der Sage nach allein eine Räuberbande zur Strecke brachte.

Mit den Götterläufen aber wurden die Bestimmungen Randolphs immer mehr verwässert. Jeder, der nach Ansicht der Fürsten etwas außergewöhnliches für Darpatien getan hatte, wurde nun aufgenommen, bis gar aus reiner Gefälligkeit der Titel eines "Ritters vom Travia-Orden" verliehen wurde.

Erst unter Fürstin Hildelind wurde dies wieder geändert. Sie reformierte den "Orden der Heiligen Gans" und stiftete den "Orden des Heiligen Travinian". Seitdem ist ersterer für all jene bestimmt, die mit Rat, Tat oder Waffe viel für das Fürstentum getan haben, die längst nicht mehr geachtete Zulassungsbeschränkung wurde nun auch offiziell abgeschafft. Auch können seitdem mehr als 25 sich um das Ordensbanner scharen. Somit sind bei dem Treffen des Ordens in jedem Travia in Rommilys Krieger ebenso vertreten wie Händler, Rinderbarone und gar Abenteurer. Es gilt aber weiterhin, daß der Träger dieses Titels sein Leben und sein Gut zum Schutze der Provinz zu geben hat, wenn dies von Nöten sein sollte.

Des weiteren wird ein traviagefälliger Lebenswandel erwartet, nach dem man die Gebote der Göttin zu achten und in Tat umzusetzen hat. In wie weit dies auch praktiziert wird, ist eine andere Frage, die sich aber bis auf einige Ausnahmen auch noch nicht stellte.

Um besonders verdiente Helden auszuzeichnen, wurde der "Orden des Heiligen Travinian" geschaffen, in den die Fürstin 30 Männer und Frauen berief, die durch jahrelange Loyalität Darpatien gegenüber (und, unausgesprochen, dem Hause Rabenmund zum Gefallen) gezeigt haben, daß sie einer

besonderen Ehrung wert sind. Sie sind an zwei rechts und links das Wappenschild umfassende Federn zu erkennen. Da jeder "Ritter des Heiligen Travinian" zugleich Ritter im "Orden der Heiligen Gans" ist, tragen sie zudem die oben beschriebene Flamme. Allein der Tod entläßt aus dieser Verbindung, und so wird es nicht verwundern, daß der blutige Bürgerkrieg tiefe Wunden in die Reihen des Ordens geschlagen hat, standen seine Angehörigen doch ausnahmslos hinter ihrer Fürstin und den Rabenmunds. Nur wenige sind den Schlachten und auch den anschließenden Prozessen unversehrt entronnen. Der jetzigen Fürstin sind denn auch jene verbliebenen Sieben der sogenannten "Alten Garde" ein Dorn im Auge. Dennoch wagt sie es nicht, diese Recken aus dem Orden zu entfernen, fürchtet sie nicht zu Unrecht den Einfluß der altherwürdigen Familien. Doch kann man darauf wetten, daß ihr manches Mittel recht wäre, diese "Flecken auf ihrer Weste" zu entfernen. Diese Kluft innerhalb des Ordens hat denn auch zu einigen Unstimmigkeiten geführt, beäugen sich doch "Answinisten" (wie sie von ihren Gegnern hinter vorgehaltener Hand genannt werden) und "Garethknechte" (s.o.) voller mißtrauen. Wahlspruch des Ordens ist "Extra Darpatiam nulla salus" (Außerhalb Darpatiens (ist) kein Heil). Wiewohl der Orden eigentlich nur Adeligen offen steht, kann auch einem Recken bürgerlicher Abkunft diese Ehre zuteil werden, ist doch die Berufung durch die Fürstin mit der Vergabe des Titels eines landlosen "Junkers von Darpatien" verbunden. Innerhalb der "Travinianer" gibt es fünf Erzritter (Kanzler, Mundschenk, Kämmerer, Marschall, Senneschall), die aber reine Ehrenränge darstellen, um besondere Verdienste innerhalb dieses illustren Kreises zu kennzeichnen. Alle Travinianer haben das Recht auf eine sofortige Audienz bei der Fürstin, was aber nur selten außerhalb der üblichen Zeiten wahrgenommen wird.

Die Weihe eines Travinianers ist ein überaus feierlicher Akt. Der Kandidat wird am Vorabend der Weihe von vier Prozeßrittern zur Traviakapelle der Fürstin gebracht, in der er die Nacht allein und betend verbringt. Bei Morgengrauen wird er von den Prozeßrittern zum Großen Hof des Fürstenpalastes gebracht, wo bereits die Fürstin und alle Ritter des Ordens auf ihn warten. Nachdem er der Fürstin ewige Treue geschworen hat, wird er vom Hofgeweihten mit einem heiligen Lindenzweig berührt und von der Fürstin in den Orden aufgenommen.

Es ist nur schwer zu sagen, welchem Orden nun mehr Achtung zukommt. Fragt man das einfache Volk, die Rinderbarone, Bürgerlichen etc. werden diese sich gewißlich für den "Orden der der Heiligen Gans" entscheiden, der auch den Ihrigen offen steht. Den "Travinian-Rittern" hingegen gehört die Ehrerbietung des Adels, zählt es doch zur höchsten Ehre eines aufrechten, patriotischen Ritters, zu dieser Fahne gerufen zu werden.



Die Stadt Rommilys (1. Teil)

“Du lieblich Stadt an Darpats Fluten, du Heim der Göttin, Heim der Guten. Mein Herz bleibt dort, wo ich geboren, dich, Rommilys, hat’s auserkoren.

Wohl an die 9250 Bürger zählt die stolze und schöne Stadt am Darpat, Herz und Blüte des Fürstentumes Darpatien, Heimstatt des Traviakultes, nicht gezählt die vielen Pilger, die Jahr für Jahr die Stadt mit ihrem Besuch beehren, das Allerheiligste der Herrin Travia zu sehen.

Travia und die Fürstin, so wird die Antwort lauten, fragt man die Bewohner danach, wer denn die Stadt regiere. In kaum einer Ansiedlung des Mittelreiches - vielleicht mit Ausnahme der Stadt des Lichtes in Gareth - treffen geistliche und weltliche Macht so unmittelbar aufeinander, prägen zu gleichen Teilen das Leben in der Stadt, bilden reizvolle Einheit und Gegensatz zugleich. Dieser ganz besondere Mischung zufolge hat sich Rommilys im Laufe der Jahrhunderte einen ganz eigenen modus vivendi zugelegt, der jede Seite zu ihrem Recht kommen läßt.

Und dies ist durchaus wörtlich zu verstehen, herrscht doch in den verschiedenen Stadtvierteln unterschiedliches Recht. Nein, längst nicht alle Einwohner Rommilys können sich mit Fug und Recht Bürger nennen, nicht allen Bürgern werden die gleichen Privilegien zuteil. Da schnaubt der Bürger aus dem alten Handwerkerviertel, dessen Familie schon seit vielen Generationen hier ansässig ist, unwillig über das unverschämte Begehren des Gerbermeisters, um ein Amt im Rate kandidieren zu wollen. Und was im Hafen recht und billig ist - sein Recht zur Not auch mit den Fäusten zu verteidigen -, kann einen in der Neustadt schnell an den Pranger bringen, als mutwilligen Brecher des Stadtfriedens. Und wo die reichen und einflußreichen Damen und Herren der Aldeburg am liebsten unter sich wandeln und zu diesem Behufe wohlgerüstete Wachen bestallt haben, die Gassen ruhig und frei von Gesindel zu halten, sind Aldewyk und Neustadt von merkantilem Geiste beseelt, der nicht nach Stand, sondern allein nach Ware und Geldbeutel fragt. Und auch im Ausländerviertel pulst buntes Leben, hier mischt sich thorwalscher Geschmack mit aranischem Stilempfinden, leben Tulamid und Festumer Seite an Seite, Phex und Ingerimm zu Ehren. Ganz im Gegensatz dazu steht die erhabene Ruhe der Gülden

Stadt, dem Sitze des Herren Praios und seiner Dienerschar. Die Weißberoben bestimmen das Bild der Straßen, gemeinsam mit den Adepten und Scholaren der Akademie des Rechten Weges in ihren rot-weißen Roben. Blitzblank sind die Gassen hier gefegt und andächtige Stille liegt über den Straßen. Zumeist zumindest, so nicht ein vermeintlicher Schwarzmagus oder Reichsverräter in die Gewölbe des KGIA verbracht wird, den Turm der Freuden, wie man ihn hinter vorgehaltener Hand im Volksmunde nennt, seine Untaten an Kaiser und dem Herrn Praios zu gestehen.

Ungleich behaglicher mag der Reisende es hingegen in der Friedensstadt finden, wo Mutter Travias Gesetze über allen stehen. Hier sieht man Pilger aus allen Windrichtungen und aus allen rechtgläubigen Reichen, die man kennt. Doch auch viel Bettlervolk hat es hier, denn wo sonst sollte der Bedürftige hoffnungsfroher auf eine Gabe hoffen als hier?

Größte Anstrengungen unternimmt die Stadt derzeit mit der Errichtung einer neuen Stadtmauer und eines Festungswalles, auch die zu Rommilys gehörenden Ansiedlungen um den Kern der Stadt herum zu umfrieden. Im Nordosten ist dies die Helmbrechtsstadt mit dem Immanstadium und dem Bestiarium, im Südwesten vor allem die Gerbervlieth und das Vergnügungsviertel, Paradies genannt. Hier befinden sich viele Herbergen und gastliche Häuser, die zum stunden- oder tagelangen Verbleib einladen. Das Paradies hätte jedoch als dann den Verlust einige Freiheiten (z.B. der uneingeschränkten Öffnungszeiten der Amüsierhäuser in Kauf zu nehmen. Jüngste Siedlung, die sich Rommilys zugehörig nennen darf, ist das linksdarpatische Neu-Rommilys. Hier haben Arbeiter der neuen Werft und die Handwerker des Bauhofes Obdach und Brot gefunden.

Die Verwaltung Rommilys’ liegt in den Händen des “Hohen Rates”, der aus Vertretern der verschiedenen Stadtteile, der Priesterschaften, der Zünfte und Gilden und natürlich des Fürstenpalastes besteht, denn noch immer ist es Fürstin Irmegunde, die die Geschicke der Stadt in den Händen hält, wiewohl den wackeren Bürgern in der Vergangenheit manches Privileg zuteil geworden ist. Ihr Mund und ihre Hand in Rommilys ist der Stadtvogt Godefried von Görz-Windwasser, der dem Rate als Oberster vorsteht und Stimm- und Veto-recht besitzt.

Aldeburg (im Volksmund: Adamentenviertel)

Das Prachtviertel der Stadt beherbergt nicht nur den Fürstenpalast, sondern auch die Sitze der diversen Adligen, “Hotels” genannt, erbaut, um den edlen Geschlechtern angemessenes Obdach zu bieten, wenn die Fürstin zu Hofe bittet.

Seit einigen Jahren sind einige weniger üppig begüterte Familien dazu übergegangen, ihre Sitze an einen Hotelier zu verpachten (sehr zum Mißfallen solcher Adelsfamilien wie die der Bregelsaums und Rabenmunds), der das Recht hat, das Hotel auch anderweitig zu vermieten. Dies können sich selbstverständlich nur wirklich Wohlhabende leisten: andere Adlige, die zu Besuch in der Stadt weilen, Fernhändler und ähnliche angesehenen Personen. Neureiches Volk wie reiche

Abenteurer ohne Manieren und Ruf haben hier keine Chance auf Gastung.

Allgegenwärtig sind die Wachen: private Gardisten der Familien, gräfliche Büttel, fürstliche Pikeniere und, beeindruckendster Anblick von allen, die Goldenen Raben, Leibgarde Ihrer Fürstlichen Durchlaucht, die u.a. mit der Bewachung des Reichskanzler-Randolph-Tores betraut sind. Die Gesetze werden streng geachtet, wehe dem, der ohne ein rechtes Anliegen oder ohne einen illustren Namen nach Mitternacht durch die Gassen zieht. Unbotmäßiges Verhalten und Rüpeleien können einen gar zu schnell in den Turm und sodann vor die fürstliche Gerichtbarkeit bringen. Und wiewohl



Stadt Rommilys

man auch hier die Gesetze der Gastfreundschaft kennt und achtet, so kennt man ebenso wohl das Gesetz des Herrn Praios, das da sagt: "Bleib unter deinesgleichen!"

Auch reiche Viehhändler wie die Sippe der Nebelsteiners haben sich eine Villa erbaut, andere wie die von Melsungers haben ihr Domizil von einem verarmten Adligen erworben, in letzterem Falle gleich samt Landgut und Wappen.

Verbreitet sind die sogenannten "Patriziertürme", kleine, mehr oder minder wehrhafte Anlagen, die das Selbstverständnis der Stadtpatrizier als Adlige mit deren Rechten (z.B. dem Burgenbau) darstellen.

Sauber ist's, der Duft des feinen Essens zieht am Mittag durch die sauber gepflasterten Gassen, und die Geräusche von exotischen Tieren tönen aus den Gärten der reicheren Adligen. Hier wohnen die, denen Geld wenig oder alles bedeutet.

Das Halten von Vieh auf der Straße, in den ärmeren Vierteln eine nicht wegzudenkende Sitte, ist hier strikt verboten.

Die wenigen Schenken, die man hier findet, sind zumeist geschlossenen Gesellschaften vorbehalten, so gibt es z.B. den Goldenen Esel, der allein den Bregelsaums, befreundeten Adelsfamilien und Patriziergeschlechtern offen steht. Oder die "Reblaus", Versammlungsstätte und Trinkstube der Fürstlichen Winzergilde, während das "Stock und Steg" der Aranierfahrergemeinschaft zugehörig ist.

Die Kleidung der Leute ist gehoben bis luxuriös, und man hat kaum Chancen, an den Torwachen vorbeizukommen, wenn man nicht ein feines Wams und dazu passende Manieren sein Eigen nennt oder die Empfehlung eines Bewohners

der Aldeburg vorweisen kann. Selbst die Livreen der Diener sind feiner als das Praiostagsgewand manches Bürgers. Wappen scheinen schier ein Muß zu sein, denn jedes Mitglied eines Hofstaates trägt voll stolz das Zeichen seines Herren. Und dies gilt nicht nur für die Adligen, nein, auch die reichsten der Kaufherren haben sich ein Wappen zugelegt, und wenn sie es einem Adligen "abgekauft" haben. So weiß man von dem Prinzen Gerowing von Anhalt-Berg, einem durch nicht immer ehrbare, wie man munkelt, aber äußerst gewinnbringende Geschäfte zu viel Geld gekommenen Herrn aus Beilunk, der sich von einer Berg-Ittenplitz hat adoptieren lassen - wodurch die Dame einem höchst peinlichen Aufenthalt im städtischen Schuldurm entging, Gerowing Anhalt aber zu einem waschechten Adelstitel kam. Der Prinz lebt mit seiner Ehefrau, einer exaltierten und überkandidelten alternden Diva der Yaquirbühne, seit vier Götterläufen in Rommilys, seinen edlen Nachbarn ein stetiges Ärgernis.

Regiert wird der Stadtteil von einem 12er-Rat, bestehend aus sechs vom Stadtvogt ernannten und sechs durch Census-Wahl erkorenen Räten. Den Adligen, die vom Vogt auserkoren wurden, ist die Pflicht oft lästig, zählt dem Adel doch nach wie vor der Grundbesitz mehr als das "Schachern mit Krämerseelen" in der Stadt. Die Handelsherren hingegen wissen sehr wohl um die Chance, die ihnen dies Amt einräumt, bietet sich ihnen doch so eine Möglichkeit, in den "Hohen Rat" zu gelangen und mithin die Geschicke der Stadt zu beeinflussen.

Haus Sturmfels

Welche Familie des Mittelreiches kann auf eine ähnlich glanzvolle wie tragische, ruhmreiche wie erschütternde Geschichte zurückblicken, welches Haus ist ähnlich über das Reich verbreitet - vom Winde verweht, wie böse Spötter sagen - wie das des ehrenwerten Geschlechtes derer von Sturmfels. Die bewegte und zerrissene Geschichte der Familie läßt sich selbst an ihrem Sitz in der fürstlichen Metropole ablesen, besteht das Hotel der Sturmfelsens doch aus einem Sammelsurium von einzelnen Flügeln, Häusern, Türmen und Anbauten, Erkern und Bastionen. Ursprünglich für den Zweig der von Sturmfels zu Trollzacken erbaut, meldeten sich schon bald Verwandte erzürnt, wo denn ihnen Platz auf dem Anwesen zukäme. Friedvoll und weise wie Gräfin Aleta von Sturmfels zu Trollzacken war, wies sie ihren Vettern ein Stück ihres Grundes zu, wo sie ihr Domizil errichten konnten. Doch erwies sich der hesindianische Entschluß bald als Fluch, denn mit den Jahrzehnten tauchten mehr und mehr Sturmfelsens auf, ihr Recht an dem Stück Grund zu bekunden. Ei-

nem jeden wurde ein Platz zugewiesen, bis schließlich kein bebaubarer Fleck mehr zur Verfügung stand. Nicht faul, wurden bestehende Gebäude aufgestockt, Türmchen angesetzt, vorkragende Erker an die Fassaden geklebt. Und ein jeder Sturmfels brachte seinen persönlichen Geschmack, je nach Herkunft, mit ein, so daß die Fassade ein wilder Mischmasch aus neutobrischer Sachlichkeit, almadanischen Schnörkeln, garethher Fachwerk und koscher Wehrbauweise ist.

Residenz des Grafen

Nun, ein Palast ist sie sicher nicht, die Residenz des Grafen von Ochsenwasser, geschweige denn ein seinem Stande geziemender Schloß- oder Wehrbau. Doch zählt die ehemalige Villa der Perdins, die vor 16 Jahren vom Graf nach dem Verlust seiner Residenz an die neugegründete Grafschaft Zweimühlen-Zwerch gekauft wurde, als eines der schönsten Gebäude der Stadt. Marmorsäulen, teure Fensterscheiben, kostbare Statuen, das Anwesen spiegelt den Charakter seines Besitzers. Und selbst der Garten ist etwas besonderes, denn nicht

Bäume, Büsche und Blumen zieren ihn, sondern - ja, Ihr lest richtig - Steine! Doch wer je in dem steinernen Garten stand, in dem einzelne Felsen aus einem geharkten Kiesbett herausragen, in dem buntmarmorierte Felsen zu kunstvollen Landschaften drapiert sind, blieb kaum etwas anderes, als in sich gekehrt auf dieses Wunder zu starren. Umran, der "Gärtner", ist ein geheimnisumwitterter Mann. Man weiß wenig mehr über ihn, als daß er von Maraskan stammt. Aber wo er seine Kunst lernte, ist sein Geheimnis, wie er sonst auch wenig von sich preisgibt.

Graf Barnhelm indes umgibt sich gern mit Künstlern verschiedener Profession und diskutiert mit Philosophen und Weisen über verschieden Themen. So geht Erasmus von Rommilys bei ihm ein und aus und Barnhelm liebt die Dispute mit dem gelehrten Querdenker. Die Bälle und Empfänge auf Schloß Thesiahall sind berühmt ob ihrer Einfälle und Pracht und das gesellschaftliche Leben der Stadt hat in der Grafenresidenz ihr Herz. So verwundert es auch nicht, daß die 10 gräflichen Söldlinge auf dem Anwesen auch eher dem Prestige denn



der Wacht dienen. Die Regierungsgeschäfte überläßt Barnhelm lieber seinem Kanzler Junkobald von Hirschfurten, da doch Poesie und Politik so schlecht zusammenpassen.

Hotel Rabenmund

Die Anlage aus dem Stein der Trollzacken ist seit der Teilung der Familie Rabenmund in drei Häuser der Sitz des ältesten Zweiges. Die meiste Zeit des Jahres logiert hier Truchseß Ludeger, der es ablehnt, im Palast zu wohnen. Selten wird das Haus voll, denn das Haus Rabenmund ist weit über das Mittelreich verteilt und nur selten finden sich alle zusammen. Doch genießt es Ludeger, die weitläufigen Flure und Gemächer ganz für sich zu haben, kann er doch so ungestört seinen Geschäften nachgehen.

Einladend sieht das Hotel von außen aus, denn die schmucke Fassade im althorasischen Stil und die zwei Schritt hohe Mauer mit ihren Ziertürmchen zeugen von Geschmack. Das zweiflügelige Tor mit der Freitreppe zum Saphir-Platz besteht aus eisenverstärkter Eiche, vor dem eine Wache in den Farben des Truchsessens steht. Hat man dieses Hindernis aber überwunden, erhascht man einen Blick in das Innere. Die Einrichtung zeigt die Bedeutung der Familie: Güldene Kerzenständer aus Al'Anfa, edle Teppiche aus Khunchom und marmorne Statuen aus Vinsalt umgeben den Gast, in der Eingangshalle plätschert gar ein kleiner Springbrunnen. Der Garten lädt zum Lustwandeln zwischen exotischen Pflanzen, wobei sorgsam darauf geachtet wurde, daß nur einer der Kieswege zum Gesindetrakt führt. Dort ist es allemal belebter, denn der Truchseß hat viel Dienerschaft und Gefolge. Die weiteren sechs Wachen, die im Haus nächtigen, fallen da schon nicht mehr ins Gewicht.

Einige Aufruhr gab es weiland, als die jüngeren Zweige des Hauses Rabenmund das Domizil räumen mußten, da die altehrwürdigen Mauern, ihrer Weitläufigkeit zum Trotze, nicht länger in der Lage waren, alle Rabenmunds zufriedienstellend und standesgemäß unterzubringen. So wurde verfügt, daß die jüngeren Häuser ein eigenes Domizil zu beziehen hatten, das jedoch nicht gegenüber dem Palaste lag, ein ungeahnter

Prestigeverlust. Den meisten Unmut verursachte die Tatsache, daß eines der Gebäude des Anwesens, das unmittelbar am Saphirplatz liegt, als Pferdestall und Remise dient. Auf den Protest und die Frage seines jüngeren Cousins Gorthin hin, ob es nicht besser wäre, hier die Familie einzuquartieren, statt den Rössern den Vorzug zu geben, soll Graf Answin d. Ä. geantwortet haben: "Werter Vetter, wenn Ihr schon so weit gekommen seid, daß Ihr in meinem Pferdestalle hausen wollt, dann wird es wohl ratsam sein, wenn ich die für Euch vorgesehene Villa lieber meinen Hunden zur Verfügung stelle." Alsdann bezog Gorthin zähneknirschend ohne weiteres Murren das für ihn vorgesehene Domizil

Turm der von Kalmbach

Der Turm ist der Sitz der Familie derer von Kalmbach, einer altreichischen Familie, die vor 10 Generationen nach Darpatien übergesiedelt ist. Alldieweil sie weiland all ihrer Güter und Titel verlustig gingen, wandte sich die Sippe dem Handel zu - und mittlerweile besitzt das Geschlecht eines der bedeutendsten Handelshäuser Rommilys. Wiewohl nominell nicht länger von Adel, beharrt die Familie dennoch streng auf ihre edle Abkunft, und niemand würde es wagen, dies in Zweifel zu ziehen, kann es doch gar zu schnell geschehen, daß man des finanziellen Beistands der Kalmbachs bedarf. Und so mag es einen auch wenig verwundern, daß die Fürstin der Familie vor Zeiten die Erlaubnis gegeben hat, eine eigene Söldnertruppe zu unterhalten - ein Privileg, daß ansonsten allein den Adligen vorbehalten ist - Zeichen für besondere Wertschätzung der Familie oder Hinweis auf gewisse Abhängigkeiten ...

Die Dame des Hauses ist bekannt für ihre Abendgesellschaften, bei denen insbesondere die götterfürchtigen der hohen Gesellschaft gern verkehren. Egelda von Kalmbach zählt zu einer der fleißigsten Gönnerinnen des Spitals.

Villa der Finsterbinges

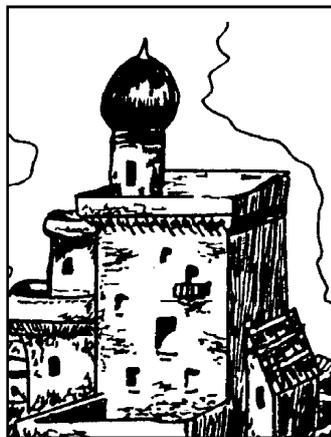
Viel wird gemunkelt über diese alte Familie, deren Patrizierturm nahe dem Fürstenschloß steht. Keiner weiß genau, womit die Finsterbinges eigentlich ihr Geld machen, verfügen sie doch über keinen großen Landbesitz, über stattliche Herden oder viele Fuhrwerke. So fabuliert man allenthalben über Drachenhorte, geheime Geldverstecke oder den "Granit der Wissenden", der Blei zu Gold machen kann.

Die Matriarchin Nedarne interessiert das wenig, sie weilt zumeist auf ihrem Lustschlößlein nahe der Grenze zu Perriclm und überläßt die Geschäfte ihrer rechten Hand Carta, der es meisterhaft versteht, die Einkünfte der Familie zu tarnen. Es wäre dem guten Ruf der Familie auch sehr abträglich, wenn bekannt würde, daß er in großem Stil im Schmuggel- und Hehlergeschäft die Fäden zieht - für seine Herrin, versteht sich. Seine Armee aus Halsabschneidern, Halunken und Spitzeln ist schier Legion, und längst nicht auf Rommilys beschränkt. Er verfügt über eine treue Garde von Dienern, die das Geschäft in anderen Teilen des Fürstentumes aufrechterhalten. Groß ist ihre Macht und vor wenig müssen sich die Finsterbinges fürchten, stehen ihnen doch Geld und Stahl zur Verfügung, um ihren Willen durchzusetzen. Und wer weiß, wer nicht inzwischen schon von ihnen korrumpiert wurde.

Turm der Firunlichts

Dieses uralte trollberger Geschlecht steht schon seit Hunderten von Götterläufen in den Diensten der Familie Rabenmund und des Fürstentumes. So ist z.B. Junker Edric von Firunlicht als Botschafter am Koscher Hofe bestellt, sein Bruder Aldron hingegen bemüht sich als fürstlicher Vogt in Zweimühlen, die Interessen der Rabenmunds zu wahren.

Im Turm im Zentrum des Viertels residiert Wisshard, der greise Patriarch. Er diente schon drei Fürsten und ist gerne bereit, eine Geschichte





Stadt Rommily

über die alten Zeiten zu erzählen. Mittags speist er gern im "Zum Hirten", wo sein Tisch von denen umlagert wird, die Zugang zum Fürstenpalast erhalten möchten und einen Fürsprecher benötigen. Die Freundschaft zwischen ihm und dem fürstlichen Haushofmeister ist herzlich, und wenn man seine Aufmerksamkeit erhascht, mag man schon am nächsten Tag vor der Fürstin stehen. Auch tut sein Stand als Ritter des Travinian-Ordens ein Übriges, so daß sein Wort in Darpattien ein beträchtliches Gewicht hat.

Villa Nebelsteiner

Bis vor wenigen Götterläufen war dies Haus das Zentrum des darpatischen Viehhandels. Die bedeutendsten "Vieharone" gingen bei Kedor Nebelsteiner ein und aus, vielhundertköpfige Herden wechselten durch einen Handschlag den Besitzer, Käufer aus fernen Ländern suchten hier Rat.

Das Schicksal der Familie nahm eine dramatische Wendung, als der älteste Sohn Roban in die Thurianische Legion eintrat und seitdem nicht mehr gesehen ward. Die einzige Tochter Chassea lief kurz darauf mit einem Gaukler davon. Doch den Göttern war es nicht genug: Meuchelmörder töteten den Patrizier und seine Gattin in einer dunklen Firunsnacht! Bis heute konnte nicht geklärt werden, wie die Mörder in das Haus zu gelangen vermochten oder wer hinter dem feigen Attentat stand.

Heute leitet der jüngste Sproß, Jartan, die Familie mehr schlecht als recht. Gern würde er die Nebelsteiners wieder zu dem machen, was sie einst waren, allein, es fehlt ihm an phexischem Geschick und Glück. Zudem steckt Jartan den Großteil seiner Energie in die Suche nach den Mördern seiner Eltern. Des öfteren betraut er Abenteurer damit, sich auf die längst erkalteten Spuren der Halunken zu setzen.

Das Reichskanzler-Randolph-Tor

Das Tor wurde auf den Fundamenten des ehemaligen „Königin-Sevelinya-Tors“ erbaut, benannt nach der ersten Königin der Rommilyser Mark. Zerstört wurde es 400 v. Hal, als ein Dämon das Tor sprengte (siehe Geschichte Darpattiens, TS5). Einige der alten Reliefs, die den Torbogen schmückten, sind aber bis

auf den heutigen Tag erhalten. Das Tor, im Volksmund auch Fürstenpforte genannt, wird Tag und Nacht von fünf Gardisten und einem Weibel der „Goldenen Raben“ bewacht. Die Gardisten wissen um ihre verantwortungsvolle Aufgabe am nördlichen Tor zur Adamantenstadt. Bestechung ist unmöglich und ein Versuch wird mit einer empfindlichen Geld- oder Prügelstrafe geahndet, je nachdem, welcher Sünder diese Tollheit versuchte. Öffnungszeiten: siehe „Kaiser-Raul-Tor“.

Haus des Stadtvogtes

Das Haus an der Fürstin-Irmegunde-Allee (früher Fürstin-Hildelind-Allee) ist längst nicht so prächtig, wie man es für einen so einflußreichen Mann erwarten sollte. Einzig die ständige Anwesenheit eines Stadtgardisten mag davon künden, daß hier ein bedeutender Bewohner der Stadt logiert. Godefried von Görz-Windwasser hat es vorgezogen, auch nach seiner Ernennung Stadtvogt sein gemütliches Haus im bornischen Stil zu bewohnen und nicht Ermahnungen noch gute Worte konnten ihn überzeugen, in eine angemessenere Residenz übersiedeln.

Das Gebäude bietet kaum genügend Raum für große Gesellschaften, geschweige denn für Bälle, doch liegen dem Stadtvogt solche Genüsse ohnedies nicht am Herzen. Er zieht es vor, den kleinen Kreis seiner guten Freunde zu einem bornischen Kaminabend mit Meskinnes und Elchschinken zu laden, zu denen nicht selten der Sänger Ischtwan Vijnroff (siehe Personenbeschreibungen) geladen wird. Godefrieds Haus gleicht denn auch einem Museum für bornische Lebensart. Sollte sein Amt denn doch einmal einen traditionellen Empfang verlangen, so beansprucht er für diese Zwecke den Ratssaal, der zweifelsfrei besser geeignet ist, auch wenn manch traditionell denkende Adelige die Nase rümpft, sich in diese "Brutstätte der Revolte" begeben zu müssen.

Der Weiße Turm

Viele Legenden ranken sich um den 60 Meter hohen, aus einem unbekanntem Gestein erbauten Turm. Doch kann man über das genaue Alter des Bauwerks, seine Erbauer oder seinen Zweck bis auf den heutigen Tag nur mutmaßen. Der

umstrittene Historiker Riccard von Goldstein vertrat in seiner 19 Hal erschienen Schrift "Von den Hochelfen" die These, daß er elfischen Ursprungs ist, während das Hellsicht-Institut seit vielen Jahren glaubhaft versichert, daß es sich um ein Dschinnenwerk der frühen tulamidischen Zeit handelt. Wie Kosch-Basalt ist das Gestein leicht antimagisch, aber wie man an Aufzeichnungen in den Archiven der Stadt erkennen kann, nimmt die Stärke dieser Aura mit der Zeit allmählich ab, so daß man über ihre ursprüngliche Stärke nur spekulieren kann.

Immer wieder versuchen Wissenschaftler, Hesindegeweihete, Magier und vor allem Zwerge, ein Stück aus dem Turm zu hämmern, um das Gestein einer genaueren Untersuchung unterziehen zu können, doch vermochte man bislang weder mit gewöhnlichen Werkzeugen noch mit magischer Kraft, auch nur einen Brocken aus der glatten, schimmernden Oberfläche zu lösen.

Die Darpatthermen

An der Ostmauer in Alt-Rommily steht ein großes säulengeschmücktes Gebäude, die Darpatthermen. Ab und an sieht man, wie Wasserdampf gen Himmel aufsteigt, wenn der Wassermeister die Schwitzbäderräume lüftet. Gänge und Baderäumen des im altbosparanischen Stil gehaltenen Hauses sind mit rosafarbenem Mamor aus den Felsen der Eternen geziert, fürwahr eine noble Ausstattung, die sich in goldenen Lüstern, edlen Mosaiken und kostbaren Fresken an Decken und Wänden fortsetzt. Der Besucher kann sich nicht nur in der großen Schwimmhalle in Kalt- und Warmwasserbecken verlustieren, das Schwitzbad nach thorwaler Art und die Badestuben mit allerlei Kräuter- und Moorgüssen locken ebenso wie die hübsch dekorierten Salons, in die man sich zu traulichen Gesprächen zurückziehen kann. Hin und wieder sind wohlbeleumundete Musikanten oder Gaukler zu Gast, das Publikum zu unterhalten. Auch der lichte Innenhof mit dem alanfaner Garten, wo kleine Lauben zum Verweilen einladen, findet vornehmlich im Sommer regen Zuspruch. Ganz neu ist die Brabaker Massagestube, wo man seinem erschöpften, verspannten Körper einen Genuß ganz



besonderer Art angeidehen lassen kann. Anders als in hinlänglich bekannten Badehäusern zählen Rahjendienste nicht zum Angebot der Thermen. Festivitäten im kleinen Kreise sind genauso an der Tagesordnung wie Besuche von Händlern, Offizieren und Adligen. Hier trifft sich alles von Rang und Namen. Und tatsächlich heißt es, daß in den Darpatthermen an manchem Tage mehr hohe Politik gemacht werde als selbst im Thronsaal der Fürstin. Ganz billig ist der Besuch in den Darpatthermen nicht, stolze 10 S muß man für den Eintritt berappen, und das ohne Extras.

Alona du Kerillis, eine Brabakerin, leitet die Thermen erst seit drei Götterläufen. Sie übernahm die Leitung von ihrem Großonkel und setzt die Tradition des wohlbeleumundeten Hauses mit großem Erfolg fort.

Rüstungsschmiede

Die „Herzoglich-Rommhiliser-Pläthnerey“ gehört zu einer der ältesten Rüstungsschmieden im Fürstentum,

wenn nicht sogar im ganzen Neuen Reich. Im Jahre 1247 v.H. wurde sie zum ersten Mal urkundlich erwähnt, als damals die Schwarzpelze das Reich bedrohten. Wiewohl sie in den folgenden Jahrhunderten eine bewegte Geschichte erlebte - Feuerbrände, Überschwemmungen, Kriege, Bürgeraufstände und dergleichen mehr - werden in dem trutzigen dreistöckigen Gebäude bis auf den heutigen Tag Rüstungsstücke aller Art gefertigt. Der Wandel der Geschichte konnte selbst dem traditionsreichen Namen nichts anhaben: wiewohl längst fürstliche Institution, wurde der Name beibehalten. Die „Herzoglich-Rommhiliser-Pläthnerey“ ist weit über die Grenzen des Fürstentums gerühmt für ihre Arbeiten von allerhöchster Qualität, jetzt schon in der zwölften Generation von der Familie Arngrimm geführt. Alina Arngrimm, die der Sippe vorsteht, ist sehr darauf bedacht, diesen Standard zu erhalten. Manche Rüstung, die von einem Adelsproß zum Ausbessern oder Umarbeiten in die Werkstatt gebracht

wird, hat vor hundert Götterläufen oder mehr die Pläthnerei als neues Stück verlassen, und wird seitdem in der Familie weitervererbt. Solch edle Stücke können sich denn aber auch nur wohl betuchte Adelige leisten. Wohlbekannt sind die Rabenrüstung Answin Rabemunds, die in der Rüstkammer der Fürstin aufbewahrt wird, ebenso wie der Leuinnenhelm und Prunkpanzer Fürstin Irmegundes, die anlässlich ihrer Inthronisation gefertigt wurden. Auch die Rüstungen der Goldenen Raben stammen aus der Hand der Familie Arngrimm und sind von erlesener Qualität. Doch nicht allein für solche treffliche Stücke werden die Schmiedefeuer geschürt: manch kaiserliches Regiment, die fürstlichen Truppen und ebenso die Armeen einiger anderer Provinzherren werden von der Pläthnerei mit Rüstzeug guter Qualität ausgestattet - auch wenn der gemeine Hauptmann sich mit weniger Prunk und dünnerem Bleche zufrieden geben muß als die wohlbetuchte Adelsfrau.

Praiosstadt

“Ganz geheuer war mir ja nicht, als ich gestern das Praiosviertel von Rommilys betrat. Mit Phex und Travia, da kenn’ ich mich ja aus, weiß mich wohl zu betragen. Aber unter das gestrenge Antlitz des Güldenens zu treten, gütige Elyssa! Wie lange ist das schon her, daß ich das letzte Mal in Festum im Praiostempel war.

Aber meine Schuld duldeten keinen Aufschub. Welch ein Unterschied erwartete mich schon nach dem Passieren des von einem Bannstrahlritter bewachten Tores, das die Neustadt mit dem Bezirk des Götterfürsten verbindet. Die Wege sind durchweg gepflastert und Bettler oder Arme sind nicht mehr zu sehen.

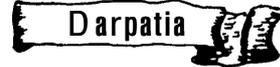
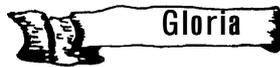
Ein wenig beklommen ward mir allerdings, als ich den Schatten des Turmes der Freuden durchmaß. Noch am Vorabend hatte mir der Wirt meiner Herberge hinter vorgehaltener Hand zugerant, daß man ab und an “Freudenschreie” aus den Fensteröffnungen im Inquisitionsturm vernehmen könne. Ich lauerte geradezu auf ein verräterisches Stöhnen, einen qualvollen Schrei, aber ich wurde, Travia sei Dank, “enttäuscht”. Eine wohlthuende Ruhe umgibt einen, wenn man die breite Straße vom Tor zum Tempel entlang geht. Die wenigen Passanten, die mir begegneten, schienen entweder Beamte der KGIA zu sein, dessen Gebäude gleich rechter Hand des Tores liegt, oder Angestellte der daneben angesiedelten Magierakademie. Ja, Du liest richtig, die Zauberer haben sich tatsächlich im Praiosviertel niedergelassen, ich wollte es erst auch nicht glauben.

Linker Hand ist ein hübscher Park angelegt, in dem ich eine Gruppe Praiospriester sah. Dahinter, an der Grenze zum Thorwal Standard Nr. 6, Seite 47

Armen- und Traviaviertel, liegt der düster wirkende Schulturm, in den ich ja nun nicht muß, dank der Hilfe der zwei Bannstrahlritter, die mich und meine Ware bei diesem verruchten Überfall retteten. Deshalb war ich ja auch da, meinen Dank an die wackeren Ritter durch eine Spende an ihren Götterherrn zu vergelten.

Der Tempel allerdings, lieber Sohn, solch eine Pracht ist doch immer wieder erhehend. Wäre das Wesen unseres Phex nicht ganz anders, wie schön wäre es doch, könnten wir ihm auch solche gülden Hallen erbauen, seinen Ruhm der Welt zu verkünden. Allein die goldene Kuppel muß ein Vermögen gekostet haben, und dann ist der Bau ganz aus weißem Marmor, jede Säule, jedes Vestibül. Und das, wo doch weißer Marmor nur hunderte Meilen von hier zu finden ist! Und erst der Tempelraum. Man ist regelrecht geblendet von all dem Gold, mit dem die Wände verziert sind. Rings um die Kuppel hat man Fenster gelassen, die aus rotem und güldenem Glas sind. Die Spitze der Kuppel aber ist ebenfalls aus Glas, sie ist wie die Strahlen der Sonne selbst beschaffen und Praios’ Licht dringt durch die Scheiben, daß all das Gold glitzert und strahlt. In der Mitte des Raumes, just unter der Kuppel, steht ein güldenes Standbild eines Greifen. Darum hat man aber hunderte Öllampen und Kerzen gesetzt, das Licht Praios auch in der Nacht scheinen zu lassen.

Ein großer Meister hat die Wände ausgemalt mit Szenen aus dem Leben des Heiligen Gul-Dahan da Yifaudton und von der Dämonenschlacht zu Rommilys. Aber ich konnte so recht gar nicht gucken, weil gleich ein Diener des Götterfürsten auf mich zukam. Ihm habe ich meine Gabe gegeben und er



Stadt Rommilys

hat mich daraufhin in eine Gebetsnische gebracht, wo er gemeinsam mit mir ein Dankgebet gesprochen hat. Anschließend habe ich dann auch eine Kerze aufgestellt, für Deinen seligen Vater(...)

Aus einem Brief der Festumer Tuchhändlerin Indruschka Ghandrow an ihren Sohn, 24 Hal

Den müßigen Wanderer verschlägt es kaum zufällig in dieses Viertel, denn es sind nicht Zufall noch Muße, die uns vor das Antlitz des Herrn Praios rufen. Weiß und gülden gewandete Diener des Herrn Praios füllen geschäftig die Gassen, gemeinsam mit den Gläubigen des Götterfürsten, die sich zur Andacht in den Tempel begeben, und derer gibt es etliche in Rommilys, bedenkt man die vielen Adelsleut, die zum Hofe der Fürstin gehören.

In der Greifenstadt gelten die Gesetze des Hohen Herrn Praios vor denen der Fürstin oder der Stadt, denn wer, wenn nicht der Güldene, verträte das göttliche Gesetz auf Derens Fluren. Doch sei lichtscheues Gesindel davor gewarnt zu meinen, es könne sich hinter den Mauern der Praiosimmunität vor dem Zugriff der Gesetzeshäscher feige verbergen.

Zwar kennt auch Herr Praios die Gnade des Asyls, doch bedeutet das Ersuchen darum zugleich, daß sich der Verfolgte von nun an der Gerechtigkeit des Herrn Praios und seiner Diener auf Derenunterwirft.

Hin und wieder sieht man einen Beamten des KGIA mit Aktenmappe über den Greifenplatz eilen, vorbei an dem prächtigen

gen Kuppelbau des Praiostempels, der Erhabenen-Halle-des-Heiligen-Gilbert-von-Punin, seltener einen der Inquisitionsdiener in seiner goldgesäumten Robe, führen doch, wie man munkelt, weit mehr unterirdische Wege in den Turm der Freude, wie der Inquisitionsturm in der Nähe des Praiostempels auch genannt wird, als oberirdische.

Das fürstliche Stadtgericht, verschiedene Ämter der fürstlichen Verwaltung haben hier ebenso ihre Heimat gefunden wie ein Kloster der Bannstrahler und die Gebäude der Inquisition

Und noch eine Institution hat hier ihre Heimat gefunden, ein aventurienweit sonst ungekannter Umstand: die Magierakademie des Informations-Institutes zu Rommilys, jener unbedingt reichstreuen, der rechten Hand zutiefst verpflichteten Hellsichtschule. Manch Magierkollege anderer Institute hat über diese seltsame Allianz schon gespottet, einige gar vom Verrat des hesindianischen Gedankens gesprochen. Und auch die Praiospriesterschaft ist geteilter Meinung darüber, daß der rommilyser Tempel eine Magierakademie innerhalb der eigenen Immunität duldet, selbst der Vorwurf der Ketzerei wurde schon laut, bislang vom Boten des Lichtes jedoch nicht weiterverfolgt. Es heißt, daß die Führung des KGIA höchstselbst um Nachsicht ersucht habe und auch die heilige Inquisition habe sich ausdrücklich zugunsten dieses Bündnisses ausgesprochen. Allzu fruchtbar verläuft wohl die Zusammenarbeit der drei Institutionen, auch wenn es keinerlei offizielle Bestätigungen solcher Allianzen gibt.

Das Reichskanzler-Heerings-Haus, Sitz des KGIA

Niemand - mit Ausnahme des jeweiligen Leiters dieser Institution selbstverständlich - vermag wohl zu sagen, ob all die Gerüchte über Menschen, die sang- und klanglos in den Bleikammern des KGIA verschwunden sein sollen, wirklich wahr sind. Nichtsdestotrotz werden die meisten Bürger, befragt nach dem Wirken des KGIA, beteuern, wie froh sie sind, einen solchen Garanten der Sicherheit in ihren Mauern zu wissen. Und nicht immer kann man davon ausgehen, daß schlichte Furcht die Menschen zu solchen Worten beflügelt, denn tatsächlich sieht ein Großteil der Bevölkerung das Wirken wider schwarzmagische Umtriebe und andere Reichsfeinde - nicht zuletzt in Zeiten wie diesen - als Segen - und nicht als unwillkommene Bespitzelung wie manche Heldengruppen.

Reichsfeinde und solche von anti-zwölfgöttergefälliger Gesinnung sind es, die die Arbeit der KGIA vornehmlich zu fürchten habe, arbeitet man doch eng mit der Inquisition zusammen. Der Leiter des KGIA zu Rommilys, Brinwulf von

Hergenklamm, ist mit seinen 30 offiziellen Mitarbeitern vollauf beschäftigt, ihre Pflichten im Dienste des Reiches zu erfüllen. Die Jagd nach Schwarzmagiern und Hexen, das Aufspüren potentieller Aufrührer, das Sammeln von Informationen jeglicher Art und vor allem die Verwaltung derselben nehmen Meister von Hergenklamm vollauf in Anspruch. Und so nimmt man bisweilen hochofren - wenn auch unter dem Siegel der Verschwiegenheit - die Dienste der Magier der Hellsicht-Schule in Anspruch, um allzu verbohrteten Subjekten auf magische Weise auf die Schliche zu kommen.

Mit dem fürstlichen Geheimdienstes FDEA verbindet die KGIA zu Rommilys mehr denn eine gesunde Konkurrenz im Streben nach gemeinsamen Zielen. So äußert sich Brinwulf nur wenig freundlich über das Wirken der Mitarbeiter des FDEA, die, folgt man den Worten des Meisters: "nur im Wege herumstehen und alles verpatzen".

Wenig beindruckt mag man sein, wenn man vor dem schlichten, dreistöckigen Haus, Sitz des KGIA, im Pfauenweg

steht. Gewiß, die beiden schwergerüsteten Wächter vor der Pforte blicken grimmig drein. Und auch die Staatsdiener in ihren kaiserlichen Roben, die dort ein und ausgehen, zeichnen sich nicht durch auffällige Freundlichkeit und Herzensgüte aus. Doch sind es wohl eher die gefürchteten Bleikammern in den Kellergewölben des Anwesens, von denen es heißt, daß es noch niemals jemandem gelungen sei, aus ihnen zu entfliehen, die einem den entsprechenden Respekt abzollen.

Man sollte nicht ausgerechnet hier die "Statuten der Gesellschaft für mehr Freiheit für das Volk" (einer Gemeinschaft von Wirrköpfen, die die Demokratie fordern) zitieren.

Kaiserlich Garethische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art

Am Platz des Greifen, im Schatten des Praiostempels steht inmitten eines Parkes ein Gebäude, das dem Fremden auf den ersten Blick wie ein nobles Hotel vorkommen mag. Das schlangenen-



geschmückte Tor jedoch - seltsam unpassend dieses Symbol der Hesinde im Angesicht des Götterfürsten - mag ihn stutzen lassen. Und tatsächlich handelt es sich bei diesem Anwesen um die Magierakademie, kurz Informationsinstitut zu Rommilys genannt. Mindestens drei weißgewandete Wächter patrouillieren zu jeder Tag- und Nachtstunde vor dem schmiedeeisernen Portal, doch handelt es sich dabei nicht etwa, wie oft fälschlicherweise angenommen, um von der Akademie bestellte Gardisten - welche Akademie würde auch auf die merkwürdige und rufschädigende Idee kommen, ihren Frieden durch Schwerter bewachen zu lassen-, sondern vielmehr um Reisige der Inquisition - Zugeständnis an die Praioskirche. Man fragt sich denn auch, was die finsternen Gestalten wirklich bewachen: den Frieden der Akademieangehörigen oder diese selbst.

Und tatsächlich ist es auch ein weitaus hesindegefälligeres Artefakt, daß über die Ruhe der Akademie wacht - wenn nicht ohnedies die Macht der Damen und Herren Magistres ein übriges tut. Das schwere Hauptportal, an dem ein Adept unteren Grades Wacht hält, ist von einem Rahmen aus erzenen Schlangen umgeben, die so lebensecht wirken, als bewegten sich die vielen Leiber der dunkelgeschuppten Nattern.

Von diesem Portal - einem Artefakt, das angeblich noch aus den Magierkriegen stammen und über wundersame Umwege in den Besitz der Akademie gekommen sein soll - heißt es, daß, sobald ein Wesen von schwarzmagischer Gesinnung, von namenlosem Glauben, von daimonischer oder sonstweder übler Natur versuche, die Schwelle zu überschreiten, die Schlangen sich auf wundersame Weise mit Leben erfüllten, sich auf das verderbte Subjekt zu stürzen und es mit ihrem Gift zu vernichten.

Zwar ist es nicht beurkundet, daß jemals ein Sünder so sein gerechtes Ende gefunden hat, doch selbst der ärgste Schuft mag vor der schieren Möglichkeit zurückschrecken und den Versuch einem anderen überlassen. Denn daß das Portal von großer Magie durchdrungen ist, ist unbestritten.

Fünf Lehrmeister wirken unter der Lei-

tung Ihrer Spektabilität Praiodane Werckenfels. Selbige vollbringen das Kunststück, praiosgefällige Magie zu lehren. Ihnen sind derzeit 25 Scholaren unterstellt, die hier zum Wohle von Reich und Kaiser in die strikt weißmagische Auslegung der Kunst der Magica Clarobservantia eingeweiht werden. Die Abgänger, welche auf Kaiser und Reich eingeschworen sind, unterliegen strengster Geheimhaltung über den Lehrplan oder die Erlebnisse innerhalb der Mauern der Akademie.

Einzig bekannt ist, daß ein Schwarzes Auge in einer der inneren Kammern ruht, und daß der "Geheime Orden vom Schwarzen Auge zu Punin" (dem ja auch der Kaiser angehört!) sich jeden Hesinde in der Akademie einfindet, um das Auge zu befragen und einen Bericht zur Lage des Reiches zu erstellen.

Nur selten sieht man einen der Scholaren in der Stadt umherwandeln, zumeist bleiben die Zöglinge unter sich auf dem Gelände der Akademie. Die Studien, die in strenger Zucht absolviert werden, lassen ob all der Exerzitien, Meditationen, Übungen und stundenlangen Studien in der umfangreichen Bibliothek denn auch kaum Zeit für anderes denn die Magie und ihre Hilfswissenschaften.

Neidvoll mag da mancher Absolvent auf die vergleichsweise lockeren Sitten, wie sie z.B. in Punin herrschen, blicken, doch dafür öffnet einem das Siegel der Akademie auch Tür und Tor zu den Höfen der Mächtigen. Die meisten der Absolventen schlagen denn auch eine Karriere im Dienste des Kaisers oder eines Hochadeligen ein.

Nicht umsonst sind die Akademieangehörigen, leicht zu erkennen in ihren roten und weißen Uniformen mit dem Greif auf dem Kragen, in der Bevölkerung nur wenig beliebt, zu zahlreich sind die Gerüchte, daß sich in den Keller gewölben der Akademie Folterkammern befinden, wo mit magischer Macht Geständnisse erzwungen werden. Man munkelt von solchen, die sich in lästerlicher Weise über Reich und Kaiser geäußert haben, als ein Akademieangehöriger just nahebei weilte, und die seitdem spurlos verschwunden sind - Demonstrationsobjekt für die Scholaren

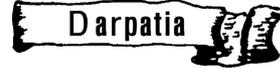
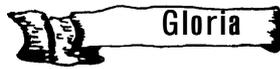
- so heißt es. Wiewohl die Akademieleitung, mit solchen Vorwürfen konfrontiert, stets nur auf eine Weise antwortet: mit einem empörten Schnauben. Zudem besteht da noch die angebliche Verbindung der Akademie mit der nahegelegenen KGIA-Zentrale (und dies nicht nur geistig!), wodurch die meisten Leute es für geraten halten, einen großen Bogen um das dreigeschössige Gebäude im frühhelaischen Stil und seine Bewohner zu machen.

Auf wenig Begeisterung bei den Lehrkräften der Akademie treffen die Bemühungen der Traviakirche, durch ihre Volks- und Leseschulen dem einfachen Volke Bildung angedeihen zu lassen. Man ist hier der Meinung, das Wissen gleich Macht ist - und die gehört nur in die Hände der von Praios dazu Ausersehenen. Zu Lebzeiten des Fürstgemahls, der ein Mentor der Volksbildungsidee war, wagte man nicht, mehr als Protestnoten auszusprechen, nun, da der Fürst nicht länger seine Hand über die Schule halten kann, mag sich dies ändern.

Fürstlich-Darpatische Münze

Das trutzige Gemäuer, ehemals eine priesterkaiserliche Bastion, ist die einzige Münzprägestätte in der Grafschaft und neben der Kaiserlichen Münze in Wehrheim wohl die wichtigste in Darpatien. 15 Gardisten aus dem Leibregiment der Fürstin halten Tag und Nacht wacht. Die Taler, Heller und Kreuzer, die hier täglich unter schwerster Bedeckung in gepanzerten Kutsche das Haus verlassen, vermögen wohl schon den einen oder anderen zu unreinen Gedanken verleiten, aber die überaus grimmigen Gesichter der Soldaten und mehr noch ihre scharfen Schwerter und Spieße halten übermütige Abenteurer von einer Exkursion des Gebäudes ab. Zudem halten sich hartnäckige Gerüchte, daß Fürst Garwin Helmbrecht einst den fabulösen Meisterdieb Xyz anwarb, um Fallen zum Schutz des Gebäudes zu erdenken - denn wer wüßte Dieben eine trefflichere Falle zu stellen als ein anderer Dieb?

So hat es bisher auch noch niemanden gegeben, der von einem erfolgreichen Raubzug zu berichten wüßte ...



Friedensstadt

“Freund, wenn du nach Rommilys kommst, wirst du eine Wärme und Gastfreundlichkeit verspüre, die ihresgleichen im Reiche sucht. Am wärmsten aber lodert Ihre Flamme in der Friedensstadt, denn dort liegt Ihr Herz. Dort ist es, als säßest du direkt an Ihrer Tafel und wärmtest dich an Ihrem Herdfeuer.”

Hier in Rommilys liegt fürwahr das Herz des Traviakultes, beherbergt die Metropole am Darpat doch den größten Traviatempel aller bekannten zivilisierten Lande. Hier gebietet das Oberhaupt der Traviakirche über eine Gefolgschaft von 120 Geweihten und mindestens doppelt so vielen Novizen, die vielen Laienbrüder und -schwestern sowie die Angehörigen der verschiedenen traviagefälligen Orden und Glaubensgefeschaften noch nicht eingerechnet.

Oft wird der Einfluß der Traviakirche unterschätzt, gehört es doch weder zu den Tugenden des Kultes, sich bunt und prächtig herauszuputzen und salbadernd durch die Straßen zu ziehen, noch durch feurige Gebete und lautes Schwertergeklirr auf sich aufmerksam zu machen. Und dennoch gibt es neben Peraine keine andere unter den Zwölfen, zu der so viele Seelen beten wie zu Mutter Travia. Denn was wäre der stolzeste Krieger, was wäre das elendeste Bäuerlein ohne das Herdfeuer, was wäre die reiche Bürgerin, was die leichtlebige Gauklerin ohne ihren Schutz. Unter Travia einen sich die, die sonst nur wenig gemein haben, denn welcher Mensch könnte ohne ihre Segnungen leben?

Die Friedensstadt gilt wie Greifenstadt und Donnerfeld als kirchliche Immunität, in ihren Grenzen gilt das Gesetz der zwölfgöttlichen Tempel. Der Bedrängte mag hier um Asyl

ersuchen, der Bedürftige um Aufnahme. Auch unterliegen die Geweihten allein der göttlichen Rechtsprechung.

Dort beherbergt sind außer dem Stammtempel des Traviakultes der Konvent der Novizen, der Tempel der Peraine und ein Spital für Arme, Alte und Sieche, zu dem eine weithin bekannte Heilquelle, die Racalla-Therme, gehört. Das Spital, das inmitten eines lieblichen Parkes liegt, wird von Travia- und Perainekult gemeinsam unterhalten. Zudem haben sich etliche traviagefällige Stifte hier nahe dem Haus der gütigen Mutter angesiedelt. Mehrere Konvente und Klöster der Traviakirche und der ihr zugetanen Gefolgschaften sind hier ebenso zu finden wie die Domizile der Tempelbediensteten.

Geweihte, Pilger und Bettler prägen das Bild dieses Stadtteils. Es gehört zum guten Glauben der Traviaanhänger, den weniger Glücklichen mit milder Gabe beizustehen. Die solchermaßen Beschenkten danken es ihrem Gönner dadurch, daß sie ihn in ihr Gebet einschließen, denn die Fürbitte der Armen öffnet auch dem Reichen die Pforte zu Travias Hallen. Zudem haben viele Arme im Schatten des Tempels der Gütigen ihre Quartiere aufgeschlagen. Das Viertel der Armen schmiegt sich unmittelbar an die Mauern der Friedensstadt. Mutter Travia sorgt so dafür, daß selbst den Ärmsten ein Platz innerhalb der schützenden Stadtmauern zuteil wird. Dem Orden der Hospitaliter von Joborn kommt hier wie in vielen anderen Gemeinden der Schutz der heiligen Stätten zu, eine Pflicht, die die 45 Ordensangehörigen zu Rommilys, die in der Friedensstadt ein Ordenshaus unterhalten, mit großem Ernst und Ehrerbietung erfüllen.

Friedenskaiser-Yulag-Tempel, Höchster Tempel der Travia, Hauptsitz des Kultes der Gütigen Göttin

Der „Friedenskaiser-Yulag-Tempel“ ist eines der größten und prachtvollsten Gebäude der Stadt. Das riesige Oval aus Steinen der Trollzacken liegt im Herzen der Friedensstadt, wie der Herd den Mittelpunkt eines Hauses bildet.

Erbaut wurde der Tempel zum Dank für das Wunder der Göttin, durch das die Stadt im Jahre 400 v. Hal vor der sicheren Vernichtung bewahrt wurde (siehe Traviawunder in der demnächst erscheinenden Stadtgeschichte).

Rund 120 Geweihte kümmern sich unter der Obhut des Hohen Vaters Herdfried um die mannigfachen Gläubigen und Pilger, Bedürftigen und Trostsuchenden, die Tag für Tag die heilige Stadt besuchen. Wallfahrten nach Rommilys zählen für viele Traviagläubige vor allem des Mittelreiches, zu einem der Höhepunkte ihres religiösen Lebens.

In Rommilys hat man sich auf den all-

täglichen Ansturm der Gläubigen wohl eingestellt, hier, in der Stadt der Gastfreundschaft findet sich für jeden Wanderer ein heimeliges Feuer. Dem Rommilyser Tempel ist der “Konvent zur Erleuchtung einer jeden mildtätigen Seele”, kurz Hohe-Mutter-Perwiniane-Konvent nach seiner Gründerin genannt, angeschlossen, der wichtigsten Lehrstätte für Novizen des Glaubens. Die hellgelben Roben der Lernenden prägen das Erscheinungsbild der Stadt in erheblichem Maße.

Dem Traviakult ist es fremd, Unterschiede zwischen den Gläubigen zu machen, alle Anhänger gelten als Teil einer Gemeinschaft, wie alle Angehörigen einer Familie gleich sind. Aus diesem Grunde gibt es auch nur eine gewaltige Tempelhalle, in der alle Zeremonien und Tempeldienste abgehalten werden. Herzstück des Hortes des Friedens, wie die Tempelhalle geheißen wird, ist die Statue der Gütigen aus weißem Marmor. In ihren Händen hält sie die beiden heiligen Artefakte,

Travias Gänsekiel und der Kessel der Göttin. Und wiewohl der Kleingläubige sich auch fragen mag, ob es nicht fahrlässig sei, die geheiligten Gegenstände so scheinbar ohne Hut zu lassen, sei er daran erinnert, daß es wohl keinen treulicheren Schutz als den der Göttin selbst geben kann. Und er sei an die Geschichte des Meisterdiebes Carolus erinnert, der sich einstens erfrechte, den Gänsekiel aus der Hand der Göttin zu entwenden. Der Sage nach konnte sich der Lächerliche nur kurz an seinem dreisten Raube erfreuen. Ob schon er niemanden von seinem Diebstahl erzählte, wollte ihn fürderhin kein Gasthaus mehr bewirten, niemand gab ihm Obdach, noch wollte es ihm gelingen, ein wärmendes Feuer zu entzünden. Alle Speisen schmeckten wie Galle und alle Getränke wie Schierling, so daß er es vorzog, den Gänsekiel ebenso verstohten wieder zurückzubringen, wie er es geholt hatte. Alsdann aber weihte er sein Leben der Gütigen, Abbitte für den Frevel zu leisten, und es



heißt, er sei zu einem ihrer demütigsten und bravsten Anhänger geworden.

Zu Füßen der Statue befindet sich der Herd mit dem heiligen Feuer der Göttin, eine Esse von beachtlichen Ausmaßen, an der sich die Gläubigen zum Gebet einfinden, Opfergaben niederlegen etc. Hier findet sich auch allzeit eine Schar Wildgänse, dem heiligen Tier der Herrin.

Den Besucher mag verblüffen, daß die schmucklose Tempelhalle, wiewohl von gewaltigen Ausmaßen, muß sie doch viele hundert Gläubige zugleich beherbergen, so heimelig wirkt, als sei es die gute Stube zu Hause. Fürwahr eine Segnung der Göttin. So die Witterung es erlaubt und die Zahl der Gläubigen es erfordert, werden die hohen Zeremonien auf dem Platz des traviagefälligen Friedens zelebriert.

Die Tempeldienste sind immer gut besucht, nicht umsonst gelten die Darpatier und die Rommilyser als fromme Anhänger ihrer Schutzgöttin.

Vielleicht gilt deshalb auch die Stimme Mutter Traviane de Duradins, der Tempelvertreterin im Rat, so viel, wenn es um die Geschicke der Stadt geht.

Einmal im Götterlauf, in der Zeit vom 1. - 3. Travia, dem Fest der Heimkehr (auf dem Land "Fest der eingebrachten Früchte") werden die Heiligtümer der Göttin den Gläubigen in einer Zeremonie präsentiert. Ihr folgt die traditionelle Speisung der Gläubigen aus dem Kessel der Göttin.

Peraine-Tempel

In der Stadt der Gütigen pflegen ihre Diener mit denen der Herrin Peraine ein

enges Bündnis. Nicht alleine, daß beide Gemeinden das "Spital zur gnädigen Aufnahme und wohlfährigen Unterstützung der Armen, Siechen und Vermaledeiten" unterhält, nein, bisweilen werden sogar gemeinsam religiöse Zeremonien vollzogen um die Nähe der göttlichen Schwestern Travia und Peraine zu untermauern.

Im Gegensatz zum Hause der Travia macht sich der Tempel der Peraine eher bescheiden aus, sind die Gläubigen der Peraine doch eher auf dem Lande zu suchen als in der Stadt. Dennoch kann die kleine Gemeinde, der die Geweihte Larissa Thorsteen vorsteht, auf die Unterstützung etlicher wohlhabender Spender bauen, die den Tempel reichlich bedenken.

Gerade in der Stadt, wo so viele Menschen eng beieinander leben, zumal in Rommily, wo Tag für Tag unzählige Fremde in die Stadt strömen, weiß man um die Wichtigkeit der Medici und Heiler, um die Notwendigkeit von Spitälern und Siechenhäusern.

Und so ist der Perainetempel zwar klein, aber fein, hübsch verziert und einem jeden Rechtgläubigen eine Augenweide, auch wenn man den größten Teil der Opfergaben für den Unterhalt der Spitälern und die Armenpflege aufwendet. Der Tempel finanziert drei Medici, die durch das Armenviertel und durchs Loretto ziehen, und sich um die Gebrechen all jener kümmern, die zu verschämt oder zu gebrechlich sind, sich selbst an eines der Spitälern zu wenden oder die gar nichts von diesen segensreichen Einrichtungen wissen, wie vie-

le der Fremden, die im Loretto Quartier nehmen. Eine weitere Besonderheit ist der Veterinarius, ein Medicus, der auf die Tierheilkunde spezialisiert ist. Selbiger kümmert sich um die Tiere der Armen, um ihre Ziegen und Schweine, um Geflügel und Kaninchen, vor allem aber um die Zugtiere, Esel, Hunde und was sich noch vor einen Karren spannen läßt. Das mag dem Unwissenden auf den ersten Blick merkwürdig erscheinen, doch sollte man sich daran erinnern, daß dem Rinderbaron der Tod eines seiner Tiere zwar schmerzen mag, er kann es jedoch auch verschmerzen. Für einen Armen jedoch bedeutet der Tod seines einzigen Stück Viehs eine Katastrophe, der Tod seines Arbeitstiers gar den Untergang für sich und die Seinen. Und so tut man wohl daran, schon auf diese Weise Elend zu verhindern.

Seit kurzem scheint die hübsche Larissa einen besonderen Gönner gewonnen zu haben, wie einige außerordentlich großmütige Gaben im Opferstock des Tempels beweisen.

Allerdings wagte es der Schriftgelehrte Ozavac noch nicht, sich der Geweihten zu offenbaren, glaubt er doch zu recht, daß seine dunklen Machenschaften nicht gerade ihre Billigung erfahren würden. Auch ist er sich unsicher, ob die ernsthafte Dienerin der Göttin seinen Beweggrund für seine Gaben, seine heimliche Liebe zu ihr, gutheißen würde. So beschränkt er sich darauf, Erlöse aus seiner Fälschertätigkeit dem Tempel in aller Heimlichkeit zu spenden, um so seinen Gefühle für Thorsteen Ausdruck zu geben.

Alt- und Neuhafen

Reist der Fahrensmann mit einem der Flußkähne nach Rommily, ist es das Hafenviertel, das seinen ersten Eindruck von der Stadt prägt. Ein buntes Treiben herrscht auf den Mauern des Kais: Hafentarbeiter beim Be- und Entladen der Boote, Kiepenträger und Karrenschieber, die allerlei Güte hin- und herschleppen, Zwerge, die sich geschäftig durch die Menge drängen, Kaufleute, die angstvoll beim Verladen ihrer Waren zuschauen oder sich lautstark mit dem Kranmeister um die Verladegebühr streiten. Seiler und Sackmacher gehen ihrem Handwerk nach, Fischer flicken ihre Netze und Reisen, hier und da sieht man gar einen Magier der Mephaliten. Da tummeln sich Hausdiener, die frischen Flußfisch für ihre Herrschaften zu erstehen suchen, zwischen streitenden Fluß-

kapitänen, Werftarbeitern und Reisenden, die Liste ließe sich noch lang fortsetzen.

Laut geht es zu, man vermag kaum seine eigenen Gedanken verstehen. Und auch die Luft ist von verschiedensten Düften erfüllt: Fischgeruch, Gewürze, Essen aus den nahen Schenken, Pfeifen und Mohaccaröllchen, frische Flußluft, man kann sich kaum auf alle Eindrücke konzentrieren.

Doch umfaßt das Hafenviertel - besser gesagt der Alt- und der Neuhafen - weit mehr als das Pier mit seinen Werkstätten, Läden und Lagerhäusern. Auch die Häuser an der Stadtmauer gehören noch zum Hafenviertel, wiewohl sie doch durch die alte Mauer vom Hafen getrennt sind. Hier haben nicht nur viele Kaufleute ihre Kontore, Lager- und Wohn-



Stadt Rommilys

häuser, auch Handwerker haben sich hier, wo man des Handwerkers alltäglich bedarf, niedergelassen. Vor allem aber die Schenken, die hier zu finden sind, werden weithin gerühmt, entsprechen sie doch kaum dem allbekanntesten Klischee von der schmierigen Hafenspelunke. Gewiß, solch Etablissement hat es auch zu Rommilys, besondere Zier des Alten Hafens sind jedoch die Schank- und Gasthäuser, die in vielen Fällen in zwergischer Hand sind. Ja richtig, das kleine Volk hat eine eigene Kolonie in der Fürstenstadt, Handwerker und Wirte selbstverständlich, und die Zwerge genießen hohes Ansehen. Die Fachwerk- und Ziegelbauten sind zum Teil bis in die Stadtmauer hineingebaut - man merkt, hier hat es lange keinen Krieg gegeben, und wenn, dann nicht von der Darpatseite aus - und bieten so dem Neuankömmling einen heimeligen und malerischen Anblick, den mancher Maler schon mit Tusche und Farben festgehalten hat.

Nirgendwo in Darpatien - so werden vor allem die Zwerge schwören - kann man so trefflich speisen wie im "Zwergenhort" oder dem firtrefflichen "Hirten", nirgends sonst gibt es so kräftiges Bier, selbst nicht in Zwerch, und das will schon was heißen.

Besonderheiten gibt es viele. Von einem Alteingewesenen wird man auf die alte Brücke aufmerksam gemacht, deren Pfeiler noch auf beiden Seiten des Darpats und im Fluß stehen. Dieses Projekt Fürst Gerhelms II. sollte das rechts-

darpatische Rommilys mit dem linksdarpatischen Neuborn verbinden. Leider vergaß er, daß kaum so viele Tag für Tag den Darpat an dieser Stelle überqueren mußten, keinesfalls genug jedoch, um den schwierigen und damit kostspieligen Bau einer Brücke zu rechtfertigen. Auch stieß das Projekt des Fürsten bei den Fährleuten und Bootsverleihern auf wenig Begeisterung, sahen die doch im wahrsten Sinne ihre Fische davonschwimmen.

So wurde das Projekt kurz nach Beginn der Arbeiten wieder fallengelassen, den Verkehr aber bewältigt auch heute noch mühelos die Kettenfähre.

Eine weitere Attraktion im Rommilys-Hafen (dem alten Hafen, genaugenommen), sind die gewaltigen Ladekräne. Wahre Meisterwerke der Technik, so pries die Rommilys-Postille die beiden Kräne am Tage ihrer feierlichen Inbetriebnahme vor 25 Jahren. Mittlerweile ein wenig in die Jahre gekommen, tun die Kräne auch heute noch brav ihre Pflicht. Lasten von bis zu stolzen 1000 Stein können die Zugochsen, die die Seilwinden ziehen auf diesem Wege in die Lüfte heben. Derzeit ist ein dritter Kran im Neuhafen in Bau, der gar in der Lage sein soll, noch schwerere Lasten zu heben.

Der Fremde sei vorsichtshalber auf die schon sprichwörtliche Rivalität der Althafener und Neuhafener hingewiesen, die in steter Konkurrenz leben, man achte tunlichst darauf, wenn man sich im Hafenviertel tummelt.

Der Darpat-Tempel, Heilige Halle des Herrn Efferd

Der Tempel in Flußnähe ist ein unscheinbares Gebäude, sind es doch vornehmlich die wenigen Flußschiffer und die Fischer der Stadt, die Teile ihres kleinen Einkommens an den Herrn der Gezeiten abgeben. Eng verbunden ist der Tempel mit seinem Gegenpart in Darpatingen an den Ochsenwasserfällen, dem Ochstan-Tempel.

Der inzwischen schon hochbetagte Efferdtreu Lachsturm nimmt seine Pflichten sehr ernst und führt noch alle wichtigen Zeremonien selbst durch. Ihm zur Seite steht der junge Alrik Wulfenhain, ein Fischersohn, dem einzigen Novizen des Tempels, obwohl der Tempelvorsteher von Perricum schon des öfteren anbot, als Beistand einen Geweihten nach Rommilys zu entsenden.

Halle der Erleuchtung - der Hesinde-Tempel

Wiewohl die Gemeinschaft der Hesinde ein recht weitläufiges Tempelgebäude in der Admiral-Dozman-Straße als ihre Heimat erhoren hat, gerät die Hohe Lehrmeisterin Cellissa de Montard zunehmend in Raumnöte. Nicht etwa, weil die Gemeinde, die den Tempel besucht, so umfangreich wäre - einzig die

Ordensangehörigen der Mephaliten, die paar freischaffenden Magier zu Rommilys, sowie andere Anhänger der Göttin der Weisheit und des Wissens kommen hierher um um Erleuchtung zu beten.

Vielmehr ist der Grund für das Dilemma in der stetig wachsenden Bibliothek des Tempels zu suchen, was Cellissa immer wieder vor Probleme stellt, weiß sie doch langsam nicht mehr, wo sie all die Karten, Bücher und Pergamente noch lagern soll. Selbst im Andachtsraum stapeln sich Dokumente, Abschriften und Bücher, die in den vollgestopften Bibliotheksräumen keinen Platz mehr finden. Nun, die Gläubigen scheinen dies nicht zu stören, spricht es doch auch für den Tempel, daß man sich so sehr darum bemüht, erhaltenswertes Wissen zu sammeln. Gift für die alten Bücher ist jedoch die Feuchtigkeit, bedingt durch die Nähe des Darpats, die immer wieder wertvolle Exemplare beschädigt. Gern würde Cellissa deshalb ein Warmluftsystem wie in Gareth einbauen lassen, allein, es fehlt am nötigen Kleingeld.

Wenigstens eine Sorge muß sie nicht mehr bedrücken, unterstützt doch der Traviatempel die Bestrebungen der Hohen Lehrmeisterin auf dem Gebiete

der Volksbildung mit großem Eifer. Wohl riß der Tod von Prinzgemahl Grabunz, einem großen Gönner der Hesindeschule, die in einem Hinterzimmer des Tempels ihr Domizil hat, einen argen Riß in das Etatsäckel der Schule, kann doch Fürstin Irmegunde die Begeisterung ihres Vaters für die Volksbildung nicht teilen. Doch hat das Eintreten der Fürstlich Darpatischen Handelskammer eine Kürzung der Zuschüsse aus dem fürstlichen Säckel verhindert und auch die Traviatgemeinde tut das ihre, die gute Sache zu unterstützen. Arg betrübt zeigt sich die Geweihte darüber, daß, wiewohl doch die Stadt eine große Magierakademie beherbergt, sich keiner der Studiosi je in den Hesindetempel verirrt. Ihre Spektabilität tut diesbezügliche Nachfragen lapidar damit ab, daß die Akademie über einen eigenen kleinen Hesindetempel und einen Geweihten verfüge, und es somit keine Not tue, daß die Scholaren unnötigerweise sich in der Stadt herumtrieben und möglicherweise von ihren Studien ablenken ließen.

Inwieweit die mangelnde Unterstützung des Hesindetempels durch die Akademieleitung davon beeinflusst wird, daß der Tempel sich für die Volksbildung engagiert, mag offen bleiben.



Halle von Feuer und Erz - Der Angrosch-Tempel

Die Zwergenkolonie in Rommilys ist recht groß, und so kann es nicht verwundern, daß die Angroschim einen Tempel ihres Gottes in der Stadt unterhalten. Gestiftet wurde die Stätte durch die fünf Zwergensippen, die vor etlichen Jahren in die Stadt kamen. Wiewohl sie fern der heimischen Hallen unter Menschen leben, so haben sie doch nie ihren Glauben vergessen, im Gegenteil, das Leben in der Fremde hat ihre Religiosität, ihr Festhalten an zwergischen Sitten und zwergischer Lebensart nur stärker werden lassen.

Tatkräftig nahmen sie das hehre Werk in Angriff, und binnen weniger Monate war es den Zwergen gelungen, einen Höhlen-Tempel in einen der Hügel, auf dem sich die Stadt erhebt, zu treiben. Ihr Werk, geschaffen von kundiger Meisterhand, kann es an Pracht mit anderen bekannten Gebetsstätten der Zwerge getrost aufnehmen, auch wenn es sich selbstverständlich nicht mit den alten Heiligtümern des Kleinen Volkes messen kann und will. Die Spenden an den Tempel fließen reichlich, auch Angroschim aus anderen Teilen der Grafschaft Ochsenwasser kommen hierher, um zu beten und Ingra ihre Ehrerbietung durch üppige Gaben zu erweisen. Von den Zwergen aus Zwerch stammen filigrane Silberarbeiten, wahre Meisterwerke der Schmiedekunst, die zu hohen Feiertagen im Tempelraum ausgestellt werden. Die beiden Zwerge, die den festgemauerten Eingang des unterirdischen Tempels bewachen, sind deshalb auch eher Wächter denn demütige Geweihte.

Der Meister der Esse Thorgin, Sohn des Thoras, fühlt sich denn auch mehr dem Wahrer der Kraft in Xorlosch unterstellt, als dem Hüter der Flamme in Angbar, wiewohl doch sein Tempel in menschlichen Gefilden steht, was schon des öfteren zu Streitigkeiten geführt hat.

Weniger Schwierigkeiten gibt es hingegen mit der Anhängerschaft des Ingerimm, zu der man sich in religiösem und handwerklichem Wettkampf, nicht aber im theologischen Streite sieht. Größter Wunsch Thorgins ist es, einmal ein Heiliges Artefakt Ingerimms in seinem Tempel zu beherbergen. Wer weiß, ob ihm dies mit der Unterstützung sei-

ner Gemeinde nicht eines Tages gelingen wird.

Alte Werft

Sicher, der Betrieb heute läßt sich nicht mit den goldenen Zeiten vergangener Götterläufe vergleichen. Es ist ruhiger geworden, seitdem die Perricumer billiger arbeiten, aber noch immer werden hier gute Flußschiffe vom Stapel gelassen. Den Hauptteil der Arbeit nehmen jedoch Ausbesserungsarbeiten und der Bau kleiner Fischerboote ein, was viele Werftarbeiter mit Sarkasmus und Bitterkeit hinnehmen. Der Besitzer der Werft, Hagwulf Kaiserpaß, ist deshalb auch ständig bemüht, neue Großaufträge zu bekommen, doch das Holz muß weit angeliefert werden, was die Preise in die Höhe treibt. Durch die Heirat seiner Tochter Rudine mit dem Sohn des Fuhrunternehmers Dergenbaum aus Neu-Rommilys hofft er nun, sein Geschäft wieder flott zu bekommen.

Und doch: wenn man mit einem Schlauch Wein oder einem Fäßchen Gebranntem am Abend zu den Arbeitern geht, so mag man doch die ein oder andere Geschichte über die Geschehnisse auf dem Fluß erhalten und Geschichten hören über die Zeit, als noch stolze Schiffe wie die "Darpathecht" hier gefertigt wurden.

Mephaliten-Orden

Nahe dem Darpatufer hat sich vor 90 Götterläufen der "Orden zur Förderung und Lenkung der Magischen Künste des Mephal von Punin" (oder einfach OM) niedergelassen, nachdem das alte Ordenshaus in Punin abgebrannt war. Der zweistöckige Ziegelbau mit Stufengiebel im Hafenviertel ist das Haupthaus dieser kleinen, der Magie des rechten Weges verschworenen Magiergemeinschaft, dessen Angehörige durch das ganze Land ziehen, um nach talentierten Zöglingen zu suchen. Geeignete Mädchen und Knaben werden alsdann der nächsten Akademie der Rechten Hand bekannt gemacht.

Da die Mephaliten keine feste Ordens-tracht besitzen (ebensowenig wie eine verbindliche Ordensregel) ist es bisweilen schwierig, einen Angehörigen dieser Gemeinschaft z.B. von einem Scharlatan oder einem anderen reisenden Magus zu unterscheiden.

Geleitet wird der Orden von Thallian de Refadeon, ehemals Lehrmeister an der Anatomischen Akademie zu Vinsalt. Als er sich zu sehr über die „Besudlung“ des Imago Transmutabile zur Verschönerung gut zahlender Kunden aufregte, wurde er kurzerhand von der Leitung der Akademie als „entbehrlich“ eingestuft und für Studien freigestellt. Nichtsdestotrotz ist Refadeon ein überaus fähiger Heilmagier, dem so mancher Rommilyser sein Leben verdankt. So ist es auch nicht verwunderlich, daß der Orden sich ein zweites Betätigungsfeld gesucht hat: Die Heilung der Armen, die sich keinen Medicus leisten können. Die Mephaliten arbeiten hier mit dem Travia- und dem Perainetempel Hand in Hand und unterstützen diese nach Kräften.

Dem Meister seien die Mephaliten empfohlen, so die Helden in ihrem immerwährenden wackeren Kampf wider das Böse einmal in arge Bredouille geraten sind. Nach hartem Gefecht schwer angeschlagen, Magierin und Elfe restlos erschöpft und ausgelaut, alle Heiltänke längst verbraucht, und in unwegsamer Gegend fern jeglicher Hilfe, mag durchaus ein Mephalit als Retter in der Not auftauchen. Bedenke aber, daß es nur wenige Mephaliten gibt, sei also sparsam mit solchen „Wundern“!

Taverne „Heiliges Schwert“

Martialische Waffen und heroische Schlachtgemälde an den Wänden lassen schon beim Eintritt darauf schließen, daß dies die bevorzugte Schenke für diejenigen in Rommilys ist, die ihr Geld (oder ihren Ruhm ...) mit der Waffe verdienen.

Nichtsdestotrotz sind auch solche Gäste willkommen, die friedfertigerer Natur sind und keinem Waffenhandwerk nachgehen. Auch der sanftmütigste Tsa-Anhänger müßte hier nicht mit Pöbeleien rechnen, da sei allein schon die Wirtin Fenia Gerrich vor.

Und so können sich im "Heiligen Schert" auch Nicht-Krieger wohlfühlen, sofern sie sich an den endlosen Debatten über jenes Scharmützel und diese Belagerung, den selbstgestrickten Heldenepen und unvermeidliche Aufschneidereien nicht stören.

Die Wirtin, wiewohl mehr wie eine

Stadt Rommilys

Söldnerin denn wie eine Gastfrau gekleidet, hat allerdings noch nie ein Schlachtfeld gesehen. Sie hat die Kneipe, ebenso wie ihre ehrfurchtgebietende Statur von ihrem Vater, einem altgedienten Veteranen der Fürstlichen Armee, geerbt. Um ihre Stammkunden nicht zu vergrätzen, übt sie sich in der rondragefälligen Lebensart, zumindest so weit es Kleidung, Sprache und Auftreten angeht. Ein Schwert hat sie bislang nur in der Hand gehabt, um es zu putzen, eines der Zierschwerter an der Wand nämlich. Und auch ihre martialische Aufmachung dient allein der Wahrung des Scheins. Immerhin, durch all die Gespräche, die sie an der Theke mitverfolgt hat, ist sie zu einer wahren Kennerin der Kriegs- und Kampfeskunst geworden - zumindest theoretisch. Und so kann Fenia einem Aufschneider auch einmal fachkundig übers Maul fahren, wenn einer allzu arges Kriegerbosparano verbreitet.

Nichtsdestotrotz träumt Fenia davon, weniger rondrianische Gäste in ihre Schenke zu locken. Doch ist es bislang beim Träumen geblieben.

Speiselokal "Neu-Vinsalt"

Eine treffliche Adresse für Feinschmecker ist das "Neu-Vinsalt", einem wahrhaft erlesenen Speiselokal, unmittelbar an der Hafenummauer gelegen. Hier präsentiert man die neu-bosparanische Küche in gediegener Umgebung, und manch Feinschmecker nimmt den weiten Weg nach Rommilys auf sich, um einmal hier zu speisen. Der gestandene Abenteuer dürfte weniger Freude an dem Angebot der Küche haben, sind die Portionen doch gerade so groß, "um einen hohlen Zahn zu füllen" (Zitat von Alrik Blauauge, Söldner aus Mendena), zudem läßt man sich die Blüte der Kochkunst wohl bezahlen. Den Menschen von Welt erwarten dafür hier erlesenste Genüsse. Besondere Spezialität des "Neu-Vinsalt" sind die Fischgerichte - der Fisch wird frisch im Ochsenwasser gefangen, aber

auch die Fleischgerichte aus den heimischen Mastochsen sind ein Gedicht. Das Paradegericht der Gaststube sind aber unzweifelhaft

"Gedünstete Darpatfelchen im Dialog mit bornischer Kartoffelschaumcreme auf einem Mangoldbett", dem Gipfel der Kochkunst schlechthin.

Auch der wohlgeführte Weinkeller birgt wahre Schätze: Kein Wein von erlesenem Ruf, der hier fehlen würde. Selbst Spezialitäten des Alten Reiches konnte man hier zu Zeiten finden, da nicht eine Maus, geschweigedenn ein Händler die Grenzen zu passieren vermochten. Blanke Taler lassen eben so manches Rädchen kreisen ...

Als es vor einiger Zeit zu Unmutsbekundungen wider Bürger des Alten Reiches anlässlich der Anmaßung der selbsternannten Horas kam, hatte der Wirt Aldan Gebeiner kurz erwogen, die Zelte im Mittelreich abzubrechen, doch konnten heftige Sympathiebezeugungen seiner einflußreichen Gäste ihn eines anderen überzeugen.

Zu den bestgehütetsten Geheimnissen des Wirtes - neben den Rezepten versteht sich - gehört die Tatsache, daß nicht etwa ein waschechter Vinsalter Küchenchef ist.

Vielmehr verbirgt sich hinter dem klangvollen Namen Arabello di Khadaso in Wirklichkeit ein gewisser Bokost Paulsson, ein Thorwaler. Unzweifelhaft aus der Art geschlagen, liegt dem Hünen mit den schwarzgefärbten, eingeölten Haaren doch weniger an Stockfisch mit Honig als an erlesensten Kochkompositionen. Wen

wundert es, daß er seine Heimat schon in jungen Jahren verließ, um die hohe Kochkunst zu Vinsalt zu erlernen. Wen wundert es aber auch, daß Gebeiner lieber nicht das Risiko eingeht, seine Gäste könnten herausfinden, wer sie da so trefflich bekocht ...

Taverne und Gaststube „Der Hirte“

Fragt man in Rommilys nach dem besten Speiselokal der Stadt, wird man unweigerlich zum „Hirten“ geschickt. Die besten Schlachttiere des Umlandes finden ihren Weg in die Küche des kleinen zweistöckigen Hauses, in dessen Keller sich der Schankraum befindet. Zudem versteht es Hargasch, Sohn des Ogrim meisterlich, daraus Köstlichkeiten für den Gaumen zu zaubern, die jeden Feinschmecker Tränen der Glückseligkeit in die Augen steigen lassen.

So kommt es, daß aus der ehemaligen Zwergentaverne heute ein Feinschmeckerlokal geworden ist, in dem sich vor allem die Aristokratie und der Geldadel der Stadt die Klinke in die Hand geben. Da zudem die Bier- und Wein-Karte ausgesuchte Edel-Alkoholika führt, ist ein Abend im „Hirten“ sicherlich nicht günstig, aber ein Genuß für Gaumen und Magen.

Lastenzug

Aus Al'Anfa kam die Idee zu diesem wahren Wunder der Technik, das schon manchen Reisenden in Staunen versetzt hat (zumindest, wenn er noch nicht in Al'Anfa war ...).

Lange Zeit waren Dutzende von Leibeigenen und Arbeitern notwendig, um die Waren vom Hafen in die Oberstadt zu schaffen. Vor ca. 50 Götterläufen aber bereiste Truchseß Arddur von Wolkenfurt den Süden Aventuriens. Als er zurückkam berichtete er begeistert von einer Erfindung der Südländer, die in der Perle des Südens gebräuchlich sei: dem Schrägaufzug. Seine Erklärungen fanden die Zustimmung des Fürstenhauses wie des Stadtrates, und man beschloß, so ein Ding auch in Rommilys zu bauen.

Allein, aus bloßer Beobachtung vermag man kaum die komplizierte Mechanik des alanfanischen Aufzuges nachzubilden und wiewohl





von Wolkenfurt mit einer Mannschaft der besten zwergischen und menschlichen Mechaniker, Ingenieure, Handwerker und Erfinder wochenlang voller Feuereifer fachsimpelte, studierte, probierte und disputierte, vermochte man nicht die alanfianische Konstruktion nachzuvollziehen.

Doch sollten die Bemühungen nicht völlig fehlgeschlagen sein, gelang es den

Wackeren doch immerhin, einen Aufzug zu entwickeln, der auch dann in die Tat umgesetzt wurde.

So bewegen heute Darpatbullen über eine Seilwinde zwei schwere Lastkarren eine lange Rampe den Berg hinauf und hinunter, wobei etwa 1 ½ Quader transportiert werden können.

Der Aufzug wird von Sonnenaufgang

bis Sonnenuntergang betrieben, wobei nur Waren befördert werden dürfen, seitdem einmal bei einem Unglück einer der reichsten Händler der Stadt starb. Allerdings, wenn man dem Aufzugsführer am Fuße des Hügels neben der Gebühr ein paar Münzen zusteckt und während der Fahrt die Nase im Wagen behält ...

Donnerfeld

Dieses kleine Viertel wird geprägt durch die Garnison mit ihrem Aufmarsch- und Exerzierplatz, dem Rondratempel und dem Ogerschlachtmuseum. In den meisten Wohnhäusern leben Soldatenfamilien in schlichten Mietshäusern, die der Fürsten gehören.

Es hat sich aber auch einiges Handwerk hier niedergelassen, fürnehmlich solche, die Krieger- und Militärbedarf fertigen. So sind hier Schwertschmiede, -feger und -schleifer anzutreffen, ebenso wie Waffenrockschneider und alle Arten von lederverarbeitenden Handwerkern, die fürnehmlich ledernes Unterzeug, Manschetten, Helmfutter, Handschuhe und ähnliches herstellen, wohingegen die Herstellung von Lederrüstungen die Nähe des Flusses braucht, so daß sich solche Werkstätten im Gerbevlieth finden. Drahtzieher sind hier ebenso zu finden wie andere Zulieferer. Auch Harnischer, Plättner und Rüstschmiede, die nicht für die fürstliche Manufaktur arbeiten, sind hier ansässig, natürlich können ihre waren bei weitem nicht deren Qualität aufweisen.

Der Rondratempel bildet mit seinen zugehörigen Gebäuden eine eigene Immunität, wie man es vom Travia- und auch vom Praiostempel kennt. Wiewohl diese kurioserweise nicht wie bei den anderen Tempelimmunitäten durch die Mauer

begrenzt wird, vielmehr unterliegen Garnison, Kriegerschule etc. ausdrücklich nicht dem Tempelrecht. Wehe dem, der hier um Asyl sucht und sich in der Stadt nicht recht auskennt ...

Bettler findet man in Donnerfeld lediglich vor dem Rondratempel, denn, so gastfreundlich man sich auch in Rommilys ansonsten gibt, es gibt Orte, an denen übt man sich in Milde und andere, da übt man sich im Kampf.

Auf den Stufen des "Tempels von der Heiligen und Uner-schütterlichen Leuin" jedoch sieht man sie sitzen, altgediente Soldaten und Krieger, Veteranen vieler Schlachten, die im Kampfe für das Heimatland, für Ehre, Gerechtigkeit und Gesetz oder einfach nur für eine Mahlzeit ihre Gesundheit gelassen haben. Viele von ihnen haben ein Bein oder einen Arm in der Schlacht gelassen, wurden durch einen unglücklichen Treffer geblendet oder sonstwie versehrt oder sie sind schlicht zu alt, um noch zu kämpfen und haben es beizeiten versäumt, vom Pfad der Rondra auf den der Travia zu wechseln und eine Familie zu gründen, die sie nun versorgen könnte.

Als da es das wackere Kriegerherz verabscheut, nunmehr auf Almosen angewiesen zu sein, ist es Sitte, daß die Veteranen dem Spender die milde Gabe durch einfache Dienste vergelten, wie z.B. das Reinigen und Einölen von Waffen und Rüstungen, das Schleifen von Klingen etc.

Der "Tempel von der Heiligen und Uner-schütterlichen Leuin" zu Rommilys

Als ein Teil der Senne Mittelland der Rondrakirche ist der Rommilyser Tempel trotz oder besser wegen der Nähe zu Perricum als unverhältnismäßig klein zu bezeichnen, betrachtet man die Größe Rommilys'. Immerhin, Fürstin Irmegunde - die Herrscherin ist eine glühende Anhängerin der Leuin - und der fürstliche Hof sorgen dafür, daß es dem Tempel an nichts mangelt. Selbst wenn man die Edlen nur selten in der Bethalle des Tempels sieht, beherbergt die fürstliche Festung doch einen eigenen Rondratempel, legt die Fürstin großen Wert darauf, daß die Stimme der Leuin auch in Rommilys Gehör findet. So ist damit zu rechnen, daß der Stadtvogt in

Kürze auf Geheiß der Fürstin den Stadtrat dazu zwingen wird, den Wünschen des Rondratempels zu folgen und die Reliquienhändler aus dem Tempelbereich bei Strafe zu verbannen.

Des weiteren zählen Angehörige der „Goldenen Raben“ oder der Einheiten des fürstlichen Leibregiments zu der rondrianischen Gemeinde.

Größter Schatz des Tempels ist die Schlachtaxt des Helden Ludian von Rabenmund, Baron zu Zwerch, der sein Leben in der Ogerschlacht in heldenmütigem Kampfe gab, als er allein mehrere Stunden einen engen Paß wider die anstürmenden Horden hielt und so der Armee Zeit gab, sich neu zu formieren. Die noch verhältnismäßig junge Tempelmeisterin Eborella von Hardsteen gebietet über zwei Ritter der Göt-

tin, vier Knappen, sowie neun Novizen. Des öfteren kann man Eborella in Begleitung der fürstlichen Zeugmeisterin Baronin Dythlind von Bregelsaum zu Mistelhausen in der Taverne „Heiliges Schwert“ in ein Spiel Imrah vertieft sehen, wo die beiden eingehend militärische Probleme diskutieren.

Kriegerschule "Feuerlilie"

Das kleine Fachwerkhaus ist leicht als Haus der Rondra erkennen, denn die beiden aufgemalten Zweihänder mit der Feuerlilie in der Mitte über der Tür fallen sofort ins Auge. Schwertmeister Rondrik ya Carringo lehrt allerdings eher den Umgang mit Degen und Schwert, denn den mit Zweihänder und Streitaxt. Und dies auch nur einer kleinen auserwählten Gemeinde, die in der

Stadt Rommily

Lage ist, das hohe Schulgeld aufzubringen. Carringo ist einer der wenigen Privatlehrer im Lande und seine Fähigkeiten als Lehrer sind weithin gerühmt. Und so lernten schon Persönlichkeiten wie Baron Dexter Nemrod oder Alrik von Bregelsaum, Neffe des Markgrafen von Warunk, hier die edle Kunst der Selbstverteidigung.

Weniger bekannt ist, warum der Fechtmeister manchmal wochenlang nicht in Rommily weilt, abgereist mit unbekanntem Ziel, auf unbekannte Dauer. Aber es muß ja auch nicht jeder wissen, daß Rondrik selbst für die KGIA arbeitet, mehr aus Abenteuerlust denn aus Geldgier oder Treue zum Mittelreich. Oft wirbt er inkognito durchreisende Helden an, Handlangerdienste zu erledigen, Nachforschungen zu betreiben oder ihn gar bei einem Auftrag zu begleiten. Die nämlich werden höchstwahrscheinlich den bekannten Sohn der Stadt nicht kennen und deshalb auch keine dumme Fragen stellen, warum der berühmteste Fechter der Stadt z.B. plötzlich in die Trollzacken reist, um einen Mann zu verfolgen...

Die Garnison

Die Fürstlich Rommilyser Garnison ist in einem eigenen Gebäudekomplex im Stadtteil Donnerfeld untergebracht. Im Gegensatz zu vielen anderen mittelreichischen Kasernen ist die Garnison nicht Teil der Stadtmauer.

Seitdem das Elitegarderegiment "Ogerwacht" bei der Schlacht gegen die Orks auf den Silkwiesen fast völlig aufgerieben wurde, befinden sich hier nur noch fürstliche Einheiten.

Der Stab des Regimentes ist nach Gallys verlegt worden, und man ist dabei, die arg gelichteten Reihen der Ogerwächter allmählich wieder zu füllen.

Außer dem II. Fürstlich-Darpatischen Gardebanner "Trollzacker Klingen" beherbergt der schlichte Bau den Fürstlichen Kurierdienst, auch Teile des Oberkommandos sind hier untergebracht. Außerdem befinden sich ständig einige Dutzend "zivile" Bedienstete in der Garnison, zumeist Knechte und Schreiber. Die Mannschaftsquartiere sind nicht

gerade eine Zierde für die Stadt, schnell hochgezogene, gleichförmige Bauten aus Ziegel, dazu Scheunen und Stallungen und das Stabsgebäude.

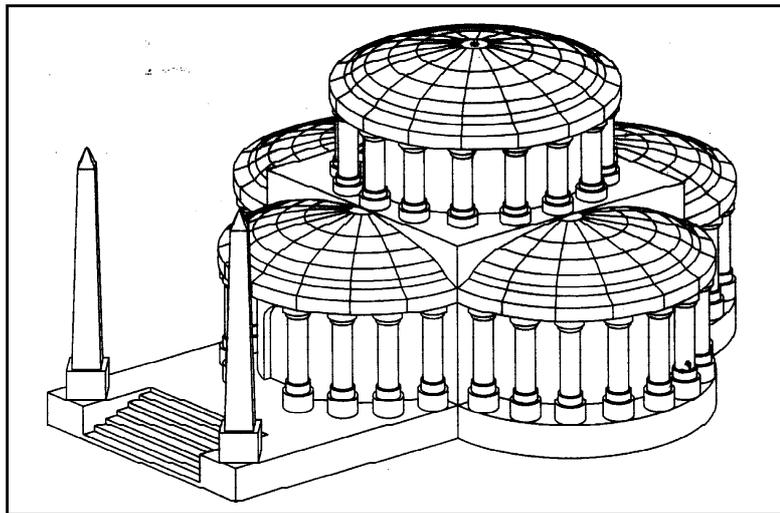
Der Exerzier- und Übungsplatz wird häufig genutzt, zumal jetzt in Zeiten der aufziehenden Bedrohung.

Garnisonskommandantin ist Hauptfrau Niadine von Alveranswind, die von ihrem Stab von Korporalen, Adjutanten und Dienern darin unterstützt wird, die Garnison zu führen.

Ogerschlacht-Museum

Das fast 20 Schritt hohe Kuppelgebäude am Platz der Schwerter ist ein wahrer Blickfang. Schon kurz nach der Ogerschlacht ließ Hildelind dieses Museum erbauen, das an den heldenhaften Sieg der Truppen des Mittelreiches gegen die mehr als 1000 Oger erinnern soll.

Zwei Obelisk, auf denen Szenen der Schlacht eingemeißelt sind, flankieren die Freitreppe, die zum Eingang des Gebäudes führt. Nachdem der Besucher einen Obulus von fünf Hellern gezahlt



hat, kann er Erinnerungsstücke wie einige Skelette von Ogern, das zerbrochene Schwert, das Helme Haffax während der Schlacht trug, die zerschmetterte Rüstung Ludians von Rabenmund zu Zwerch oder die verkohlten Überreste des Ogerlöffels bewundern, wobei letzterer bald an das Museum für Reichsgeschichte in Gareth ausgeliehen werden soll.

Doch nicht nur diese Exponate sind hier zu bewundern: seltene Waffen, Fahnen und Siegestrophäen aus vielen hundert Götterläufen, die vom Ruhme der

Darpatier als Kämpfer künden, werden dem staunenden Publikum dargeboten. Für Liebhaber architektonischer Finessen ist das Gebäude allein schon einen Besuch wert, hat doch der Architekt einige ausgefallene Ideen verwirklicht.

So ist die Kuppel übersät mit bleigefassten Bergkristallsplittern, die, wenn das Sonnenlicht darauf fällt, in allen Farben des Regenbogens glitzern. Gerade bei Sonnenauf- und -untergang ergeben sich so Farbspiele von erhabener Schönheit.

Reliquienhändler

Auf dem Platz zwischen Ogerschlachtmuseum und Rondratempel findet ein schwungvoller Reliquienhandel statt. Die Feilscher bieten den Reisenden Ogerknochen vom Schlachtfeld des großen Kampfes gegen die Oger feil, auch Ogerzahnketten sind sehr beliebt. Die meisten der "Reliquien" sind von fleißigen und geschickten Händen aus Rinderknochen geschnitzt und täuschend echt, denn wer hat schon jemals

echte Ogerknochen gesehen?

Wiewohl die Rondrianer es nicht gerne sehen und des öfteren einmal die frechen Händler (meist Kinder und Jugendliche) vertreiben, ist dieser Plage doch kaum Herr zu werden, zumal der Stadtrat trotz mehrfacher Bitten des Tempelvorstehers bislang noch nicht

geruhte, geeignete Schritte zu unternehmen. Die Rechtslage in Donnerfeld macht es den frechen Händlern aber auch leicht, gilt Rondras Gesetz doch allein innerhalb der kleinen Immunität, nicht aber in den unmittelbar benachbarten Gassen.

Einzig als im vergangenen Jahr eine Frau die (vermeintlichen) Knochen des berühmten darpatischen Recken Ludian von Rabenmund zu Zwerch feilbot, wurde sie wegen Boronfrevelei an den Pranger gestellt und anschließend der Stadt verwiesen.

Kanalisationsnetz

Vielgerühmt ist die Stadt auf den Darpathügeln, nicht allein wegen der sprichwörtlichen Gastfreundschaft und Wärme, mit der der Wanderer empfangen wird, ist es doch der Geist Traviass, der die Stadt beherrscht, sondern auch weil Rommily eine Geißel fehlt, die einen selbst im güldenem Gareth trifft: dem allgegenwärtigen Gestank in den Gassen nach Unrat. Kann sich Rommily doch einer ganz besonderen baumeisterlichen Errungenschaft rühmen: des Kanalisationsnetzes, das sich durch weite Teile der Stadt zieht und die Fäkalien der Bewohner weit von ihren Behausungen im Darpat ablädt. Nicht alle Stadtteile sind an das System von Röhren und Kanälen angeschlossen, namentlich das Armenviertel und die Viertel außerhalb der Mauer, sind die Bau- und Instandhaltungsarbeiten doch überaus kostspielig. Vor diesem Hintergrund mag es denn auch nicht weiter verwundern, daß im letzten Götterlauf ausgerechnet das Ausländerviertel - obwohl keiner der dort ansässigen Bürgerrechte genießt - vollständig in das Netz integriert wurde. Hinter vorgehaltener Hand wird von hohen Zahlungen einiger Botschafter und Handelskompanien geflüstert.

Seit dem Jahre 82 v. Hal wird von den Bürgern der sogenannte Kanalpfennig erhoben, nicht etwa, um die Gänge und Röhren instandzuhalten, sondern als willkommene Zusatzeinnahme des fürstlichen Hofes. Auf die erstaunte Frage seines Stadtvogtes, ob sie tatsächlich mit dem Unrat der Bürger Geld zu machen gedenke, ist der Ausspruch der Fürstin Talantra überliefert: "Geld stinkt nicht!"

Weite Gänge und Röhren aus Stein sind es, die wie ein Stra-

ßennetz unter Tage die Stadt durchziehen. Damit jedoch kein dunkles Gelichter hinabsteigt, sind die Eingänge vergittert, und die städtischen Kanalbüttel durchschreiten die "Via Cloaka" (auch "Kaiser-Hal-Gedächtnis-Kloake" genannt - der Setzer) nicht nur, um nach möglichen Beschädigungen Ausschau zu halten. Es hat seinen Grund, daß nur Unfreie dieser Tätigkeit nachgehen, und dies auch nur mit essiggetränkten Tüchern vor dem Gesicht, denn der Gestank der Exkremeinte läßt sich in den Augen der Bürger auch mit alantfänger Seife nicht abwaschen. Vor allem die Kinder machen sich gerne einen Scherz daraus, mit zugekniffenen Nasen hinter den "Kanalgrafen" (wie die Büttel spöttisch genannt werden) herzurennen und ihnen Spottreime nachzuruhen.

Und doch sind nicht nur Kanalbüttel in den Gängen anzutreffen. Gerade die Brauer und Winzer sind dafür berüchtigt, ihre Weinkeller und Faßlager tiefer als erlaubt zu graben, vorgeblich, um so bei einer Belagerung einen Ausweg aus der Mausefalle zu haben, tatsächlich aber wohl eher, um den wachsamen Zöllnern an den Toren hier und da ein Schnippchen zu schlagen. Zwar stehen hohe Geldstrafen auf das widerrechtliche Graben eines Tunnels, und es werden auch immer wieder solche illegalen Stollen vermauert, doch gibt es dennoch eine unbestimmte Anzahl von Häusern, die einen Zugang zur Kanalisation besitzen, und man munkelt gar, daß selbst KGIA und Magierakademie das unterirdische Gangsystem nutzen, um über einen Durchlaß zwischen ihren Gebäuden zu verfügen, der nicht vor jedermanns Auge liegt.

Stadtpersönlichkeiten

Godefried von Görz-Windwasser, Stadtvogt

Es ist kein Geheimnis, daß der aus dem Bornland stammende Edle seine hohe Stellung im Fürstentum allein der Patronage seinem Waffengefährten aus alten Tagen, Grabunz von Dargezin, dem Vater von Fürstin Irmegundes zu verdanken hat. Schon vor einigen Jahren zum Stadtvogt von Rommily ernannt, wurde Godefried von Görz-Windwasser, nachdem sein Amtsvorgänger, ein enger Vertrauter Fürstin Hildelinds, als Answinist verurteilt und zur Feste Rulat verbracht worden war, auf Bitte des Alt-Fürsten zum Landkanzlers bestellt. Recht glücklich zeigte sich Irmegunde über dieses Zugeständnis nicht, vermochte sie doch nicht in gewünschter Maße Einfluß auf ihren Kanzler zu nehmen. Als durch und durch rechtschaffend bekannt, weigerte sich Godefried standhaft, sich nach dem Willen der Fürstin für ihre politischen "Spiele" einspannen zu lassen. Als Alt-Fürst Grabunz vor zwei Jahren starb, nutzte Irmegunde augenblicklich die Gunst der Stunde: einen Tag nach der Beisetzung Grabunz'

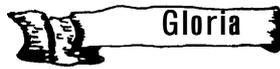
ersuchte sie ihren ungeliebten Ministerialen, sich aus gesundheitlichen Gründen vom Amte des Kanzlers zurückzuziehen, um ihre Favoritin Ismena von Rabenmund einzusetzen. Seit

dieser Zeit hat sich das Verhältnis zwischen Godefried und der Fürstin merklich abgekühlt. Nicht etwa, daß ihn der Machtverlust erzürne, wohl aber ist er tief über die Art und Weise, wie Irmegunde ihn abserviert hat, enttäuscht.



Als Stadtvogt von Rommily ist Godefried aber nachwievor unangefochten, genießt er doch bei den Bürgern großen Respekt und versteht es trefflich in manch schwieriger Situation zwischen den Interessen der Bürgerschaft und des Fürstenhauses zu vermitteln. So ist er als Stadtvogt und zugleich fürstlicher Vertreter im Stadtrat eine unverzichtbare Stütze der Fürstin, weiß sie doch, daß es

nicht zuletzt Godefrieds Wirken zu verdanken ist, daß sich die Fürstin der Unterstützung der Bürger ihrer Stadt so sicher sein kann.



Stadt Rommilys

Inzwischen zählt Godefried 62 Winter und es dürfte wohl nicht mehr allzuvielen Götterläufe dauern, bis er die Fürstin um seine Entlassung bitten wird. Wer ihm in seinem Amt nachfolgen wird, kann sich momentan noch niemand vorstellen.

Unbestechlichkeit, bedingungslose Aufrichtigkeit und ein ruhiges, um Ausgleich bemühtes Wesen, so könnte eine Aufzählung der Tugenden des altgedienten Recken Godefrieds aussehen. Mangelnde politische Beweglichkeit und ein bedauerliches Desinteresse am diplomatischen Wechselspiel, so würde unzweifelhaft manch Höfling der Fürstin ihm außerdem attestieren. Nein, Godefried ist nicht geschaffen für das Ränkespiel auf dem politischen Parkett. Nichtsdestotrotz stellt er in Rommilys einen beachtlichen Machtfaktor dar, denn seine Politik des Ausgleichs hat in nicht unerheblicher Weise dazu beigetragen, daß Rommilys in den letzten Jahren eine wahre Blüte erlebt hat, und sich nicht, wie manch andere Stadt, in Ränkespielen aufgerieben hat. Der Name Godefried steht als Symbol für die Gemeinschaft und unter seinem Vorsitz ziehen die verschiedenen Fraktionen innerhalb der Stadt zumindest meistens an einem Strick. Und so laviert sich der angeblich ungeschickte Bär überaus gewandt durch alle Fallstricke seiner ränkeschmiedenden Bürgerschaftsvertreter, immer sein Ziel vor Augen, ein einiges Rommilys in Eintracht mit der Fürstin. Er ist ein Mann des Ausgleichs und oft wird er um einen Schiedsspruch gebeten.

Godefrieds untadeliger Ruf in der Bürgerschaft hat jedoch unlängst Schaden genommen, allieweil er kompromisslos den Wunsch der Fürstin durchsetzt, die Arbeiten an der neuen Stadtmauer und den zugehörigen Befestigungen so schnell wie irgend möglich zu vollenden, was eine nicht unerhebliche Belastung der Bürger durch zusätzliche Steuern aber auch Baudienste bedeutet.

Junkobald von Hirschfurten, Kanzler der Grafschaft Ochsenwasser

“Lebenslustig” ist wohl das Wort, das den meisten Bewohnern der Grafenstadt zum jungen Kanzler von Ochsenwasser einfallen würde. Der gutaussehende Mitt-Dreißiger ist auf jedem Feste anwesend, hat ständig einen Witz auf den Lippen oder ein Kompliment zur Hand, das er einer der Hofdamen ins Ohr flüstert. Seine Abenteuergeschichten, die er auf seinen Reisen im Dienster seines Herrn erlebt, die ständig neuen Moden, die er einläutet, machen ihm zum strahlenden Stern der rommilyser Gesellschaft.

Doch sollte man sich davor hüten, den Vogel nach dem Gefieder zu beurteilen. Hinter der Fassade des ewig jugenhaften Lebemanns steckt ein Mann, der sich bei politischen und wirtschaftlichen Entscheidungen knallhart zeigt.

Gehen nicht noch heute Gerüchte um, daß der Ruin der Händlerfamilie Ulviansen auf sein Konto ging, nur weil Travid Ulviansen verbot, daß Junkobald Umgang mit dessen Tochter hatte? Ist es nicht merkwürdig, daß weiland Junkobalds einziger - und zudem nicht chancenloser - Konkurrent um das Amt des Kanzlers zwei Tage vor der Entscheidung einen tragischen Reitunfall hatte?

Wie auch immer, kaum einer bei Hofe schert sich viel um solche Gerüchte, heißt es doch nicht umsonst, daß man gut

darin tut, ein Freund von Hirschfurten zu sein, wenn man in Rommilys etwas werden möchte. Seine Verbindungen reichen weit, was nur in im Interesse der Fürstin ist, die in ihm eine schon fast sklavisch untergebenen Diener hat.

Zugegeben, es sollte einen schon nachdenklich stimmen, daß Junkobald Irmegunde ein weit loyalerer Diener ist als seinem eigentlichen Dienstherrn, Graf Barnhelm. Und wer weiß, wohin es noch führen mag, daß der ehrgeizige Junker so sehr darauf bedacht ist, den Grafen möglichst von den “Unbillen der täglichen Amtsgeschäfte” fernzuhalten, um selbst dessen Macht auskosten zu können. Denn wer weiß, eines Tages, wenn Barnhelm nicht mehr ist, vielleicht zeigt sich die Fürstin ja erkenntlich für geleistete Dienste und beruft denjenigen zu Barnhelms Nachfolger, der ohnedies schon in den Geschäften der Grafschaft “geübt” ist ...

Typische Zitate:

“Dieses Kleid steht Euch bezaubernd, junge Herrin! Kommt, laßt uns im Garten spazierengehen, damit wir uns ganz ungestört unterhalten können.”

“Es ist mir egal, wenn die Ernte schlecht war und die Bauern hungern. Seine Hochgeborenen bezahlt, punktum! Und wenn er es den Bauern nicht zu nehmen vermag, weil sie nichts mehr haben, nun gut. Ich sehe hier kostbare Möbel, feines Tafelsilber. Wenn er so milde und traviagefällig denkt, Seine Hochgeborenen, nun bitte, es steht ihm jederzeit frei, die fehlenden Taler aus seiner Schatulle zu begleichen”

Carta, die "rechte Hand" der Finsterbinges

Wiewohl auf den ersten Blick unscheinbar und unauffällig, scheinbar ein braver Bürger in den Diensten eines wohlhabenden Hauses, steckt hinter dem 42-jährigen Carta mehr, als sein verschlossenes Gesicht vermuten lassen. Nur selten läßt spiegelt sich in seinem scharfkantigen Antlitz eine Gefühlsregung. Wenn ihn jemand wagen würde zu fragen, was seine herausstechendste Charaktereigenschaft sei, so würde er antworten: Ich bin treu.

Die Finsterbinges (siehe auch Stadtbeschreibung Rommilys) und vor allem die Matriarchin des Hauses, Nedarne von Finsterbinge, können sich blind auf ihre rechte Hand verlassen. Unzweifelhaft deswegen, weil Carta seiner Herrin alles verdankt. Sohn einer leibeigenen Kätnerin, mußte sich der Knabe seit seinem sechsten Lebensjahr allein durchs Leben schlagen, war seine Mutter doch bei einem Brand ums Leben gekommen. Der Waise machte sich auf den Weg in die große Stadt, hoffte er doch dort mehr Glück zu haben als auf dem Land. Seine karge Nahrung verdiente er sich durch Bettelei, wenn ihm das Glück einmal nicht hold war auch durch Diebstähle. Eines Tages aber als er in der Dämmerung noch das nächste Dorf auf seinem Weg erreichen wollte, donnerte eine prächtige Kutsche heran. Der Kutscher wurde des Jungen zu spät gewahr und dieser, müde vom Wandern, konnte nicht mehr rechtzeitig beiseite springen. Doch das vermeintliche Unheil erwies sich für den kleinen Carta als Segnung. Die Dame in der Kutsche, Nedarne von Finsterbinge, nahm sich seiner an. Sie sorgte dafür, daß er eine ordentliche Bildung bekam und schickte ihn zu einem Fechtlehrer. Solcherart gebildet und mit einem Kriegerbrief versehen, erlebte er einen



raschen Aufstieg im Gefolge der Matriarchin Nedarne. Seine unbedingte Treue, seine Intelligenz und seine sonstigen mannigfachen Talente verschafften ihm im Hause Finsterbinge einen ganz besonderen Platz. Allmählich wurde er in die Geschäfte (oder sollen wir besser sagen Machenschaften) seiner Herrin eingeweiht und nun leitet er seit 9 Götterläufen die Geschäfte der Familie. Carta genießt Nedarnes uneingeschränktes Vertrauen, weiß sie doch, daß sie sich auf die unbedingte Loyalität ihres Schützlings verlassen kann, und niemand sonst hat wohl solch tiefen Einblick in den Sumpf aus Korruption, Gewalt und Erpressung, aus dem die Finsterbinges ihren Reichtum schöpfen.

Carta gilt als einer der "Unberührbaren" der Stadt, d.h. es ist ihm weder von Recht und Gesetz noch auf anderem Wege ohne weiteres beizukommen.

Seit 2 Jahren unterweist Carta Nedarnes Sohn und Erben Fredo in den Geschäften der Familie. Fredo war anfangs besessen von der Macht, die die Finsterbingers in gewissen Kreisen haben, doch mit viel Geduld hat Carta seinen künftigen Herren davon überzeugt, daß der Mächtige seine Macht nur dadurch mehrt, wenn man Respekt vor ihm hat. Vor einem Haudrauf aber hat niemand Respekt, nur Furcht. Das aber ist etwas ganz anders. Inzwischen hat Fredo seine Lektion gelernt, daß Angst allein nur ein unzureichendes Mittel ist, seine Position zu bewahren.

Sollte eine Heldengruppe jemals mit dem Clan der Finsterbinges (oder Carta, was in etwa das selbe bedeutet) aneinandergesprochen, so können sie froh sein, mit dem Leben davonzukommen.

Typisches Zitat:

"Ihr braucht hier nur vor einem Angst zu haben - vor mir."

Espinosa von Sturmfels Junker zu Drachenschwinge

Wiewohl ein ehemaliger Streuner von unzweifelhaft zweifelhafter Herkunft, ist Espinosas Adelstitel doch echt.

Schon früh hatte der überaus gewitzte junge Mann erkannt, daß ihm wichtige Türen auf immer verschlossen bleiben würden, solange er nicht von hohem, besser noch adeligem Stande sein. Zielstrebig suchte er, da diese Erkenntnis einmal gewonnen war, nach einem Weg zu Rang und Namen zu kommen.

So bot er sich dem alten Edlen von Sturmfels als treuer Diener an und wie es der Zufall - oder besser gesagt sorgfältige Planung - es so wollte, rettete Espinosa seinem Herrn, kaum daß er ein Vierteljahr in seinen Diensten gestanden hatte, bei einem Überfall das Leben. Zum Dank adoptierte der Alte den getreuen Jüngling. Keine 9 Wochen später wurde von Sturmfels nach kurzer schwerer Krankheit zu Boron befohlen. Nach diesem "Schicksalsschlag" verließ der gerade 19 jährige Erbe den heimatischen Rittersitz, um sich in Rommilys niederzulassen. Mit seinem ererbten Vermögen war er in der Lage, seinen Anspruch auf ein angemessenes Domizil im Hotel der Sturmfels geltend zu machen und sich in die rommilyser Gesellschaft einzuführen. Doch erlaubte ihm sein Erbe - ständig vermehrt durch geschickt eingefädelte, lukrative Geschäfte - einem Freizeitvergnügen der ganz besonderen Art zu frönen.

Er wurde ein großer Sammler. Neben wertvollen Antiquitäten (er soll u.a. einige Originalhandschriften von Rohal besitzen) liegt sein Hauptaugenmerk auf dem Zusammentragen eines ganz besonderen Gutes: Informationen. In einer Stadt wo neben dem KGIA, dem FDEA zudem die Inquisition beheimatet ist, mag sich Espinosa gedacht haben, fällt gewiß auch das ein oder andere Wissenswerte für mich ab. Denn sagt man nicht zu recht, daß dort, wo gehobelt wird auch Späne fallen? Und daß man keinen Pfannkuchen backen kann, ohne Eier zu zerschlagen? Nicht immer führt der Weg nach oben auf dem Pfad des Lichts, allzu oft sind es die dunklen oder zumindest nicht ganz praisogefälligen Züge, die über Sieg und Niederlage im Spiel um die Macht entscheiden. Fürwahr, das Streben der Mächtigen nach noch mehr Einfluß, das Wetteifern um Gold und Silber, all die politischen und geschäftlichen Ränke und Winkelzüge, hinterlassen unzweifelhaft ihre Spuren. Immer gibt es einen Zeugen, der für eine entsprechende Summe sein Wissen feilbietet, immer findet sich eine Spur, die, wenn an rechter Stelle vorgebracht, den Ränkeschmied in arge Schwierigkeiten bringen würde. Da fragt es sich dann nur noch, ob es lukrativer ist, den Missetäter bloßzustellen oder ihm sein Schweigen zu verkaufen. In der Tat verdankt Espinosa seinen steten Aufstieg genau diesem Geschäft, dem Sammeln und Verwerten von Informationen. Kein dunkler Fleck auf der weißen Tunika eines angesehenen Bürgers, von dem Espinosa nicht erführe. So ernannte Graf Paske von Roßhagen ihn zum Junker zu Drachenschwinge als Dank für einige wissenswerte Schwächen seiner Kontrahenten (und wohl auch dafür, daß Espinosa sie ihm und nicht einem anderen anvertraut hat).

Je mehr brisantes Wissen Espinosa anzuhäufen verstand, desto komplizierter wurden die Verflechtungen zwischen ihm und jenen, die sich in seiner Hand befinden. Espinosa verfügt über Beziehungen, wie kein anderer in Rommilys, und so verwundert es nicht, daß auch er zu den "Unberührbaren" der Stadt gehört. Längst kann es niemand mehr wagen, sich des lästigen Mitwissers schlicht zu entledigen, weiß doch jeder, daß Espinosa allerlei Vorkehrungen getroffen hat.

Indes nutzt er seine Kontakte doch auch zum Knüpfen lukrativer, wenn auch nicht immer legaler Geschäftsbeziehungen. Seit vielen Jahren bewohnt der Junker eine eigene Villa in Aldeburg. Er läßt sich nicht oft bei Abendgesellschaften sehen. Der mehr als 50 Sommer zählende Junggeselle zählt unzweifelhaft zu den begehrtesten Partien der Stadt, und nicht nur nichtsahnende Patrizier und Adlige sähen ihn gerne als Schwiegersonn. Niemand weiß, daß Espinosa aus einer lange zurückliegenden Liebschaft eine Tochter hat, die in der Gareth Hofbibliothek eine Anstellung hat. Die junge Frau ahnt weder etwas von den illegalen Machenschaften ihres Vaters, noch daß sie ahnungslos einen großen Teil von Espinosas Archiv hütet, als Teil der königlichen Buchsammlung zum Thema Saatgut und Ackerkunde ...

Typische Zitate:

"Ich bin der Verwalter der wahren Geschichte dieser Stadt, einer Geschichte von Ekel und Niederträchtigkeit"

"Deine ehrliche Verbissenheit widert mich an."

Stadt Rommilys

Dergal Brandner, Viehhändler

Dergal war bis vor wenigen Jahren schlichter Makler zwischen Viehhändlern und -haltern aus dem ganzen Reich. Vor allem im Darpatien-Almada-Handel und in den Geschäftsbeziehungen zu Araniern war er aktiv, wiewohl er nie zu den Großen im Viehhandel gehörte. Vor 8 Jahren aber sattelte der Händler um, seit damals besitzt er einen eigenen Hof in der Mark Rommilys mit 300 Stück Vieh, den er vom damaligen Markvogt Gernot von Streitzig erstand. Im Dunklen blieb, warum Fürstin Hildelind der Veräußerung des Kronlandes zustimmte. Doch war Dergal beim Amtsantritt Irmegundes im Besitz einer entsprechenden Urkunde.

Auch weiß niemand außer Brandner, wie er zu soviel Geld gekommen ist, denn große Reichtümer hatte er zuvor mit seinen Geschäften nicht anzuhäufen vermocht. Das jedenfalls ist jetzt anders, Brandner ist ein überaus wohlhabender Mann. Wiewohl ein tragischer Unfall das späte Glück trübte: Gleich bei dem ersten Viehtrieb seiner Herde zum großen Herbstmarkt hatte Dergal einen schweren Unfall, als die Rinder unvermittelt durchgingen und ihn samt Pferd niederrannten. Einer seiner Darpaderos verlor dabei sein Leben, Brandner sein rechtes Auge, seinen rechten Unterschenkel sowie den Ring- und kleinen Finger seiner rechten Hand.

Typische Zitate:

“Nein, nein, das Schicksal hat es gut mit mir gemeint. Ich schaue frohgemut in die Zukunft!”

Meisterinformationen:

Tja, so raffiniert können die Gefolgsleute des Namenlosen sein. Bislang hat noch niemand Verdacht geschöpft, und den Unfall als das erkannt, was er war, ein Opfer an den Dunklen Gott. Dergal hat in und um Rommilys eine kleine Schar von Anhängern um sich geschart. Selbstverständlich birgt das Wirken in einer Stadt, in der nicht nur eine weiße Magierakademie sondern auch Inquisition und zwei Informationsdienste beherbergt sind, die stetige Gefahr der Entdeckung. So läßt Brandner bei der Auswahl neuer Jünger größte Vorsicht walten. Erst wenn ein Novize nach den ersten Prüfungen bereit ist, eine rituelle Opferung an einem ihm persönlich bekannten Opfer zu vollziehen, gewährt man ihm Zugang zum inneren Zirkel der Gemeinschaft. Auch kennt nur Barnder alle Angehörigen des Zirkels. Wer dazu gehört, kann man nur spekulieren. Wirrköpfe, vom Schicksal Enttäuschte, Machtgeile, einfache Bürger, gelangweilte Adelige, oder vielleicht gar ein Beamter des KGIA?

Man trifft sich in Vermummung an wechselnden Orten, um das Risiko möglichst gering zu halten. Ob sich das Risiko lohnt? Wo ließe sich denn mehr über die Schritte der Gegner erfahren, wenn nicht in der Höhle der Löwen? Und sind nicht auch die Anhänger der Zwölfgötter oft darauf erpicht ihren Glauben in das Herz des Reiches der Ungläubigen zu tragen? Zudem gilt auch in Rommilys das alte Sprichwort, daß jemand den Wald vor Bäumen nicht sieht. Will sagen, daß die Nasen der Inquisition und des KGIA, die vor fremden Türen so trefflich spüren, schlicht nur schwerlich den Gedanken zulassen, daß jemand es wagen würde unter ihren Augen sich in reichs- und zwölfgötterfeindlichen Umtrieben zu üben.

Dergal sind neben den Anhängern der Zwölfe insbesondere die Borbaradianer ein Dorn im Auge. Mit Sorge sieht er deren zunehmende Macht. Das sollte einen nur bei oberflächlicher Betrachtung verwundern, darf man doch nie vergessen, daß die Anhänger des Namenlosen danach streben, das Gesetz ihres Gottes auf Deren zu verwirklichen. Wiewohl ein Anhänger der Zwölfe beides, das Streben der Borbaradianer wie der Jünger des Namenlosen schieres Chaos. Und doch wollen die Anhänger beider Lehren längst nicht das Gleiche. Jeder Skrupel Macht, den die Borbaradianer gewinnen, bedeutet weniger Einfluß für den Namenlosen. Und es gibt Dinge, die die Borbaradianer tun, vor denen selbst ein Diener des Namenlosen zurückschrecken würde.

So mag es durchaus geschehen, daß die Helden bei ihrem aufrechten Kampf gegen das Böse einen Verbündeten an ihrer Seite finden, der unter gewöhnlichen Umständen zur Kategorie “schlimmster Feind” gehört. Vielleicht wirbt Dergal die Helden gar einmal an, um zu überprüfen, ob er endlich die in Rommilys vermutete Borbaradzelle ausfindig gemacht hat. Derzeit liegt sein Verdacht auf dem Gesandten Alberhias (nicht wissend, daß es sich bei diesem” nur” um einen Vampir handelt).

Praiadne von Dergelsmund, Hochgeweihte des Praios

Praiadne von Dergelsmund ist eine der wenigen weiblichen Hochgeweihten des Götterfürsten. Seit 22 Hal steht sie dem Praiostempel zu Rommilys vor und ist seit diesem Zeitpunkt auch eine der 12 Geheimen Reichsinquisitionsräte.

Etwas neidisch ist sie auf den Einfluß der Traviakirche auf den Fürstenhof. Erst kürzlich machte sie beim Darpatischen



Landtag einen Vorstoß, die Fürstin dazu zu bewegen, die neu ins Leben gerufene “Kommission wider die gefährlichen Umtriebe reichsfremder Magier” auch mit einem Vertreter ihres Vertrauens zu besetzen, doch mußte sie sich auf den Kompromiß einlassen, den Bruder der Fürstin, Ucurian von Rabenmund, einem Vertrauten des Geheimen Reichsinquisitors Anselm Horniger, zu akzeptieren.

Praiadne ist überaus ehrgeizig, und sie ist sich dessen bewußt, daß ihr Ehrgeiz sie oftmals die gebührende Demut vergessen läßt. In stundenlangen Selbstgeißelungen versucht sie sich vor Hochmut zu bewahren.

Mit Hingabe nimmt sie ihre Aufgabe im Inquisitionsturm, dem Turm der Freude, wahr und hat schon diverse Hexen und Ketzer überführt.

Für den 26. Götterlauf der Regentschaft Kaiser Hals ist sie Kirchenvertreterin des Tempelrates im Hohen Rat der Stadt. Eine Aufgabe die sie ebenso ernst nimmt wie alle anderen ihr übertragenen Pflichten: Schon in den frühen Morgenstunden eines Sitzungstages begibt sie sich auf einen Rundgang in der Greifenstadt, um jedermann Gelegenheit zu geben, sich in einem Anliegen an den Hohen Rat an sie zu wenden. Daß dieses Angebot kaum jemand wahrnimmt, deutet sie als Zeichen, daß derzeit in der Stadt alles zum Besten bestellt ist.

Typische Zitate:

“Ohne Wahrheit kann man nicht regieren.”

“Du hast dich mit deinem Geist versündigt, dein Leib wird es büßen.”

Freiherr Linory von Kalmbach, Vorsitzender der fürstl. Winzergilde, Angehöriger des Rates von Aldeburg
Die Familie des Freiherrn stammt aus dem alten Reich, mußte ihr Gut wegen eines Streites mit dem Grafen allerdings vor mehr als 200 Götterläufen verlassen. Damals gingen sie aller Länder und Titel verlustig, jedoch würde heute niemand mehr wagen, den Freiherrn auf diesen Punkt anzusprechen. So führt er unangefochten weiterhin seinen Titel, nimmt aber als Bürger an den Stadtwahlen teil.

Kalmbach ist ein Patrizier wie er im Buche steht: Ausgestattet mit dem Selbstverständnis des Adels, der seine Überlegenheit als göttergegeben nimmt und dem Geschäftssinn des Bürgers. So überlegen sich dieser Stand gegenüber dem einfachen Bürger



fühlt, so schnell ist er bereit, sich mit ebendiesem zu verbrüdern, um gemeinsam gegen den Adel und seine Privilegien zu Felde zu ziehen.

Die Familie von Kalmbach hat sich ihren Reichtum im Fernhandel erworben: dem Import von Luxusartikeln

aller Art und dem Export von Tuchen, Schmuck und sonstigen hochwertigen Handwerkserzeugnissen der Region. Doch hat Linory seine Bestrebungen inzwischen auch auf andere Geschäfte ausgedehnt. So unterhält er beispielsweise ein Bankhaus, das im neuen Kontor der Familie vor 15 Götterläufen eingerichtet worden ist. Zwar kann sich dieses selbstverständlich nicht mit der Nordlandbank messen, doch benötigt z.B. das Fürstenhaus einen Kredit, so ist der Freiherr die erste Adresse.

Viele Handwerker, vornehmlich Spinner, Weber und Tuchscherer, sind von Kalmbach mittlerweile abhängig, sei es, weil sie gezwungen sind, ihre Rohmaterialien bei ihm zu kaufen und ihre Produkte auch wieder an ihn zu veräußern, sei es, weil sie durch Kredite in Abhängigkeit geraten sind. Linory von Kalmbach ist sehr darauf erpicht, in der Gesell-

schaft als Ehrenmann frei von jedem Tadel zu gelten. Nur höchst ungern gibt er sich mit Familien wie den Finsterbinges ab. Einzig Junker Espinosa ist ab und an in seinem Haus anzutreffen. Dennoch ist Kalmbachs Vergangenheit nicht so makellos wie er jeden Glauben machen will. Vor 17 Götterläufen hat er mit der Unterstützung der Finsterbinges ein großes, nicht ganz lupenreines Geschäft abgewickelt und aus diesen Gewinnen den Neubau seines Kontores am Markt und seine Bankgründung finanziert.

Die Finsterbinges haben ihn seither in Ruhe gelassen, doch sollten sie eines Tages seiner Hilfe bedürfen, so wird man ihn an dieses Geschäft erinnern ...

In ihrem luxuriösen Patrizierturm im Adamantenviertel unterhalten die Kalmbachs einen regelrechten eigenen kleinen Hofstaat. Linorys Frau Ismene ist eine überaus traviagefällige Frau, die entsetzt wäre, wüßte sie von manchen Geschäftskontakten ihres Gemahls. Doch verwendet sie weit mehr Augenmerk darauf, ihre gesellschaftlichen Pflichten zu erfüllen. Das Geschäft, so meint sie, ist die Domäne ihres Mannes. Von den 5 Kindern ist nur der älteste Sohn Nino in alle Geschäfte des Vaters eingeweiht. Er ist ein gefürchteter Schürzenjäger von dessen Lebenswandel die Mutter nichts weiß. Bei seinen abendlichen Eskapaden wird er stets von einem Leibwächter begleitet.

Typisches Zitat:

“Gold ist die stärkste aller Waffen, wenn man weiß, wie man es einzusetzen hat.”

“Was zählt schon das dem Ritter von Praios gegebene Privileg zu herrschen, wenn der es mir doch billig um ein paar Münzen feilbietet!”

“Sei nicht so dumm, den Adel durch deinen Reichtum zu beschämen. Laß sie lieber daran teilhaben - zu guten Konditionen versteht sich - das schafft tiefe Freundschaften ...”

Travian von der Mehлтаugasse, Zunftmeister der Krämer, Mitglied des Rates der Unterstadt

Der Endfünfziger liegt seit einiger Zeit im Streit mit der Kürschnerzunft, der er vorwirft, daß ihre Mitglieder zunehmend in den Handel mit unbearbeiteten Pelzen drängten - einem angestammten Privileg der Krämer - statt sich auf ihr Handwerk zu beschränken. Der Zunftrat hat seine Beschwerden bislang aber immer abgewiesen. Diese Erfahrung hat ihn und viele Angehörige anderer mittlerer und niederer Zünfte verbittert, da sie ihre Interessen im Zunftrat oder gar im Hohen Rat der Stadt kaum vertreten sehen. Die prosperierenden und einflußreichen hohen Zünfte haben bislang noch nicht erkannt, daß ihre Ignoranz schwere Folgen wie Bürgerunruhen nach sich ziehen könnte.

Allein die Geweihten des Ingerimm-Tempels kümmern sich vermehrt um den Seelenfrieden ihrer nicht ganz so gut gestellten Gläubigen.

Travian versteht sich als Sprecher all dieser unzufriedenen Handwerker und diese akzeptieren ihn auch in dieser Rolle. Es ist sein Ziel in den nächsten Hohen Rat gewählt zu werden, um dort endlich einmal der Stimme der kleinen Leute Gehör zu verschaffen. Allerdings hat er keine Chance über den Zunftrat in die Ständevertretung gewählt zu werden, und

Stadt Rommilys

so hofft er darauf, der nächste Bürgermeister der Unterstadt zu werden. Er verfolgt dies Ziel mit wahrem Feuereifer. Bislang ist er bei seinem Bestreben ehrlich geblieben. Sollte er allerdings merken, daß seine Chancen schlecht stehen oder daß ein Angehöriger der Hohen Zünfte versucht, ihm Knüppel zwischen die Beine zu werfen, ist es wohl möglich, daß er sich in unfeineren Mitteln versuchen wird. Wiewohl es ihm dazu an der nötigen Übung noch gebricht ...

Istvan Winroff, Kammersänger

Istvan (sprich: Ischtvan) so heißt es, ist ein Norbarde aus Norburg, und der sympathische Kammersänger mit dem außergewöhnlichen Stimmvolumen bestätigt dies auch stets.



Seine Spezialität sind Volkslieder aus dem Bornland, die er meist auf Garethi zum Besten gibt. Aber auch traditionelle norbardische Melodien mit Texten, die von Legenden und historischen Ereignissen des Mittelreiches/Darpatiens handeln, ge-

hören zu seinem Repertoire.

Daß es sich bei Istvan in Wirklichkeit um einen ehemals erfolglosen Barden aus Altzoll handelt, weiß niemand (einmal abgesehen von Espinosa von Sturmfels*) in Rommilys. Das einzig echt norbardische an ihm ist sein norbardischer Großvater und der Bärenfellmantel norbardischer Machart. Doch ist seine Maskerade überaus überzeugend, und auch das Alani beherrscht er perfekt. Allein die Mitglieder der Norbardensippe, die jeden Winter in der Mark Rommilys nahe Fischerdorf ihr Winterquartier beziehen, wissen um seine wahre Identität. Von ihnen hat er auch einen Großteil seines Repertoires und seine profunden Kenntnisse der norbardischen Lebensart. Istvan trägt auch alltags die klassische Tracht der Norbarden und den traditionellen Haarzopf.

Sein größter Anhänger ist der Stadtvogt, dem er auch den Titel eines "Kammersänger" verdankt. Auch der verstorbene Fürstgemahl Grabunz von Dargezin und Rabenmund gehörte zu seinen Förderern. Seit dessen Tod muß Istvan zwar auf die liebgewonnenen (und gutdotierten) Auftritte in der Winzergilde verzichten. Doch in der bornländischen Taverne "Seweriens Stolz" (einem gehobenen Speiselokal im Viertel Aranierberg) und in den Trinkstuben der Fahrengemeinschaften (im Aldewyk) ist er nachwievor ein gern-gesehener Gast. Der Stadtvogt kommt so oft es sich nur einrichten läßt zu den Auftritten "seines Bardens, der ihm aus der

Seele singt" im "Seweriens Stolz" und die Abende enden nicht selten in einem großen Gelage. Da läßt der sonst so beherrschte Godefried auch einmal zu den wehmütigen Klängen der Lieder seine gemütvolle bornische Seele heraus. Dann sieht man die beiden Arm in Arm die traurige Weise von "Grischga und dem Bären" intonieren, und manch heiße Träne kullert über ihre vom Meskinnes geröteten Gesichter.

Und wenn es sich einmal nicht einrichten läßt, dann lädt der Stadtvogt zu einer seiner gefürchteten bornischen Abende ... Istvan Winroff bewohnt ein mit bornischen und norbardischen Schnitzereien reich verziertes Holzhaus auf dem Aranierberg, daß sich prächtig in die Norbardengasse zu Festum fügen würde.

*selbiger versuchte denn auch einmal, aus seinem Wissen Kapital zu schlagen, doch wollten weder Godefried noch Grabunz noch sonst jemand die Wahrheit über Istvans Herkunft wissen, und so mußte Espinosa den Erwerb dieser Information unter Verluste buchen.

Erasmus von Rommilys

Fragt man nach einem der großen Denker der heutigen Zeit, so wird man in Darpatien unweigerlich auf Erasmus von Rommilys verwiesen. Der Sohn eines hohen fürstlichen Ministerialen bereiste in jungen Jahren die Welt und erwarb sich eine umfassende Bildung, bis er schließlich bei Meister Leonardo in die Lehre ging. Nach Jahren der Studien und der überaus fruchtbaren Zusammenarbeit mit Leonardo zog es den Forscher, Erfinder und Gelehrten jedoch zurück in seine Heimatstadt. Der gebildete Mann ist ein Forscher aus Leidenschaft. Ständig ist er auf der Suche nach neuen Phänomenen, die es zu klären gibt, nach Aufgaben, die einer Lösung harren. Sein Interesse erstreckt sich über einen schier grenzenlosen Bereich, von der Medezin, über die Ingenieurskunst zur Philosophie. Eben noch parliert er über die Anatomie des Menschen, im nächsten schon über die Philosophie der Neorohalisten und im darauffolgenden über den Bau von Adiermaschinen. Auch nach Jahren noch pflegt Erasmus seine Freundschaft mit seinem einstigen Lehrmeister Leonardo und oft schreibt man sich über die neuesten Forschungsergebnisse.

Doch ist Erasmus durchaus nicht unumstritten. Für einige ist er ein harmloser Wirtkopf, andere halten ihn für einen auf-rührerischen Ketzer, der mit seinen Lehren die Menschen verdirbt. In der Tat hängt Erasmus der Überzeugung der freien Lehre an, und sein oberstes Prinzip ist die Vernunft. Er lehrt seine Schüler die Überzeugung, daß das höchste Geschenk der Götter an den Menschen die Vernunft ist, und daß es die Pflicht des Menschen ist, diese Gabe zu nutzen. In den Ohren der Praiospriester klingt dies wie Ketzerei und es hat schon manches Mal Untersuchungen gegeben, die jedoch alle zu keinem greifbaren Ergebnis führten. Dennoch ist sich Erasmus durchaus dessen bewußt, daß er ständig mit einem Bein auf dem Scheiterhaufen steht.

Jedoch kann er ebenso auf einflußreiche Gönner bauen, wie den Graf von Ochsenwasser. Dieser hält Erasmus, wie viele seiner Anhänger für das größte Genie seit Millenien. Der Gelehrte bekommt von ihm eine großzügige Apanage. Oft-



mals treffen die beiden sich zu Gesprächen und man kann sagen, daß Erasmus in der gräflichen Residenz ein- und ausgeht. Der Graf finanziert auch Erasmus' Studienfahrten, die ihn in unregelmäßigen Abständen in die Ferne führen.

Ansonsten verläßt Erasmus nur selten seine Werkstatt. Dort arbeitet er nicht selten bis zum Morgengrauen an seltsamen Apparaten, seziiert Schweine oder studiert in seiner Bibliothek. Seine Diener Oriella und Tybold, die gleichzeitig auch seine Lehrlinge sind, sind indes darum bemüht, ihren Meister wenigstens ab und an von seiner Arbeit fortzulocken, damit er Kleinigkeiten wie Essen und Schlafen nicht vergißt.

Erasmus' engagiert sich ebenfalls sehr für die Volksbildung, hält er doch die bestmögliche Bildung für ein "ererbtes Recht des Menschen, nötig, um den Verstand und damit die Vernunft zu formen". Sein größtes Bestreben wäre es eine Universitas nach dem Vorbilde der Alma Mater zu Al'Anfa in seiner Geburtsstadt aus der Taufe zu heben. Doch ist zugegeben Rommilys nicht unbedingt der fruchtbarste Acker für die freie Verbreitung des Wissens und die unbeschränkte Studie.

Besondere Aufmerksamkeit haben vor einigen Jahren die Dispute Erasmus' mit dem Boten des Lichtes zu Gareth erregt, philosophische Gespräche, die sich zum Teil über Tage hinzogen. Zu einer Einigung kam es, wie man sich unschwer denken kann, weiland nicht, zu unterschiedlich ist die Welt-sicht der beiden Männer.

Typische Zitate:

"Der Mensch hat das Recht und die Pflicht zu lernen, auf das er Ordnung von Chaos, Gut von Böse und Vernunft von Unvernunft zu scheiden weiß"

"Oh diese Unvernunft der angeblich Gelehrten. Da behaupten sie die Weisheit mit Löffeln gefressen zu haben und sind doch nicht Willens auch nur über ihre Nasenspitze hinauszublicken ..."

"Wer sich gegen die Vernunft sperrt, sperrt sich gegen seine göttliche Bestimmung"

"Was gäbe ich für ein diathetonisches Heptoprismagramm, aber ach, Rommilys ist eben nicht Al'Anfa ..."

Die graue Sechs

Eine Stadt wie Rommilys beherbergt, obwohl der Geheimdienst des Mittelreiches hier beheimatet ist, natürlich nicht nur treue Untertanen. Im Falle der "graunen Sechs" ist die KGIA sogar eine der Ursachen dafür, daß sich dieser äußerst gefährliche Geheimbund in der Stadt etabliert hat.

In Rommilys werden die Informationen, die der Geheimdienst des Kaisers sammelt, zusammengetragen und ausgewertet. Hier werden die Kräfte, die das Reich vor Verrat, Verschwörung und Rebellion schützen sollen, koordiniert. Hier werden die Einsätze gegen vermeintliche Staatsfeinde geplant und hier wird über das Wohl und Wehe von Verdächtigen entschieden. Ein solcher Ort muß für alle, die im Mittelreich illegale Ziele verfolgen, von besonderem Interesse sein.

Aus diesem Grunde begann die borbaradianische Organisation, die in eingeweihten Kreisen als "Der Zirkel" bekannt ist, bereits vor über dreißig Jahren damit, Mitglieder in die KGIA und in das mit der Agentur eng verbundene Informations-Institut wie auch den FDEA einzuschleusen. Diesen "Maulwürfen" wurde eine zum Teil recht steile Karriere zuteil, da der "Zirkel" nicht davor zurückschreckte, einige seiner unwichtigeren Zellen zu opfern, damit die eingeschleusten Mitglieder ungewöhnliche Fahndungserfolge vorzuweisen hatten. Heute reicht der Einfluß der Borbaradianer bis in die Spitze der KGIA und auch ein Lehrmeister des Informationsinstituts verfügt über hervorragende Kontakte zur "Dunklen Halle von Gareth", der Zentrale des "Zirkels".

Keiner der eingeschleusten Borbaradianer kennt einen anderen, doch alle treffen einander in regelmäßigen Abständen. Dies geht wie folgt vor sich:

An ersten Praiostag eines Götternamens findet im Gasthof "Darpatperle" ein Maskenball statt, zu dem die angesehen-

sten Bürger der Stadt, also auch die Mitglieder der "Graunen Sechs" eingeladen werden. Ausrichter dieses Balles ist der Hotelbesitzer, der im Übrigen nichts von den Umtrieben der Borbaradianer ahnt. Gegen Mitternacht verlassen die "Maulwürfe" dann das Fest, um sich nach und nach unerkannt ins Zimmer mit der Nummer 6 (!) zu begeben.

Dieses wurde bereits Tage zuvor von einem durchreisenden Beamten aus Gareth, einem Händler aus Wehrheim oder einem wohlhabenden Söldner aus Perricum, angemietet. Bei diesen Leuten handelt es sich natürlich um einen Borbaradianer, selbiger wie auch einige seiner Mitverschwörer verbleiben während des Treffens auf dem Ball und beobachten alles sehr genau, um im Falle eines Falles mit einem PANIK ÜBERKOMME EUCH den im Zimmer beratenden Geheimbündlern die Flucht zu ermöglichen.

Diese koordinieren währenddessen ihr weiteres Vorgehen und verfassen eine verschlüsselte Nachricht mit den wichtigsten Entwicklungen des letzten Mondes. Sie nehmen in dieser Zeit niemals ihre Masken ab und sprechen mit veränderter Stimme zueinander. Die Nachricht wird anschließend in einem Bettpfosten versteckt und verläßt am nächsten Tag mit dem Mieter des Zimmers Rommilys in Richtung Gareth. Gelegentlich befindet sich in dem Bettpfosten auch ein Brief, der Anweisungen und Informationen des "Zirkels" enthält. Solche Anweisungen führen dann z.B. dazu, daß bisher angesehene Magierinnen, die irgend einem Geheimnis der Borbaradianer zu nahe gekommen sind, plötzlich von der KGIA als reichsfeindliche Schwarzmagier verfolgt werden. Oder sie bewirken, daß Beweise, die ein potentes Mitglied des "Zirkels" belasten, plötzlich verschwinden, bzw. daß in den Augen der Organisation unangenehme KGIA-Mitarbeiter mit einem dringenden Auftrag nach Brabak versetzt werden, wo sie dann recht bald Opfer eines "Unfalles" werden.



Stadt Rommily

Außer den **“Mentores Exordinares”** in Gareth, den Führern des **“Zirkels”**, kennt niemand die wahre Identität der Mitglieder der **“Grauen Sechs”**. Sicher ist nur, daß einer von ihnen zu den Lehrmeistern des Informations-Instituts gehört, während die anderen Fünf hohe Ämter innerhalb der KGIA bekleiden bzw. am Hofe der Fürstin tätig sind.

Allein das allmonatliche Treffen in der **“Darpatperle”** gefährdet die **“Maulwürfe”**. Hier müssen sie mit ihren maskierten Mitverschwörern über ihre Arbeit reden, was häufig Rückschlüsse auf ihre Person zuläßt. Außerdem ist dies der einzige Ort, an dem den Borbaradianern eine Falle gestellt werden kann.

Da jedoch jede Aktion der KGIA, beobachtet wird und sogar beeinflusst oder ganz vereitelt werden kann, ist die Gefahr einer Entdeckung der **“Graue Sechs”** sehr gering.

Sollte tatsächlich einer der sechs Borbaradianer enttarnt und festgenommen werden, kann er seinen Häschern nicht ver-

raten, wer außer ihm noch zu den Verrätern gehört. Außerdem wird er seine Inhaftierung in den Bleikammern der KGIA nicht lange überleben, denn seine Mitverschwörer werden sicher für sein baldiges Ableben Sorge tragen.

Während der nun anstehenden Auseinandersetzungen mit Borbarad wird die **“Graue Sechs”** eine Schlüsselposition einnehmen. Die KGIA wird völlig ineffektiv agieren und erhebliche Verluste hinnehmen müssen.

Irgendwann aber muß dem Reichsgeheimrat Dexter Nemrod klar werden, daß die Gegenseite Informationen aus dem innersten Kreis der KGIA erhält. Zu diesem Zeitpunkt wird er einige ihm bekannte Abenteurer (Die Helden deiner Spielrunde ?!) anheuern, um dem **“Maulwurf”** zu enttarnen, was der Auftakt eines spannenden Agentenabenteuers in den Straßen, Behörden und Palästen von Rommily sein wird...

Rommily für den Meister

Selbstverständlich braucht es mehr als nur Personen- und Gebäudebeschreibungen, willst du mit deinen Helden erlebnisreiche, spannende und stimmungsvolle Tage in Rommily verbringen. Im folgenden wollen wir einige Anregungen für Szenarios geben, aber auch auf einige lokale Besonderheiten Darpatiens bzw. der Stadt Rommily eingehen.

Waffen

Haben sich deine Helden vielleicht schon an der darpatischen Grenze darüber geärgert, daß man ihnen ihre langen Eisen, Zierde und Stolz fast eines jeden Helden nicht so ohne weiteres lassen wollte und ihnen zudem noch einen Zoll abgeknöpft hat, so bietet sich ihnen am Stadttor gleich noch mehr Anlaß zum Ärgern:

Die recht strengen Gesetze über das Tragen von Waffen, die für das Fürstentum ohnedies gelten, sind in der Stadt gleich noch einmal verschärft worden. Man hängt an der sprichwörtlichen traviagefälligen Friedfertigkeit innerhalb der Stadtmauern und tut deshalb alles, mögliche Händel schon im Keime zu ersticken. Im Klartext: einzig Geweihte, Adlige und Inhaber eines Kriegerbriefes sind berechtigt, eine Blankwaffe über ein Spann oder sonstwedes Kriegswerkzeug (Spieße, Kriegshämmer, Kriegskeulen, Schlachtbeile etc.) innerhalb der Stadt zu tragen. Für private Bedeckung in Rommily ansässiger Bürger (z.B. Kaufleute) gibt es Ausnahmegenehmigungen. Allerdings können die Helden selbstverständlich versuchen, das Auge des Gesetzes mittels einer angemessenen Spende zur Nachsicht (oder Blindheit?) zu bewegen. Du kannst ihnen eine an allen Stadttoren mit Ausnahme des Reichskanzler-Randolph-Tores 60 %-ige Wahrscheinlichkeit einräumen, daß sich die Büttel nachsichtig zeigen. Aber Obacht! Es lohnt sich nicht, den Langmut der Wachen dadurch unnötig auf die Probe zu stellen, indem man am Bestechungsgeld knausert. Solch falsch verstandene Sparsamkeit oder ein allzu plump vorgebrachter Versuch führen unweigerlich zu einer Strafe von min. 5 S (paß' sie an die Geldbeutel deiner Helden an). Zudem werden die Waffen für die Dauer ihres Aufenthaltes eingezogen, wenn man sie überhaupt noch in die Stadt läßt

(da hilft nur ein Versuch an einem der anderen Tore). Ganz falsch ist es, einen Bestechungsversuch bei den Goldenen Raben zu wagen! Ansonsten gibt es an jedem Tor ein Zeughaus, wo die Waffen aufbewahrt werden).

Mögliche Einwürfe der Helden, man müsse schließlich in der Lage sein, Leib und Leben zu verteidigen, hören die Gardisten übrigens gar nicht gern, impliziert dies doch, man traue den Stadtbütteln nicht zu für Ordnung zu sorgen.

Im Paradies, dem Vergnügungsviertel in der Vorstadt, leben auch einige Fälscher, bei denen man sich z.B. einen Kriegerbrief ausstellen lassen kann (wehe, die Fälschung wird am Tor als solche erkannt, dann drohen härtere Starfen als die erwähnten 5 ST).

Stadtbrief

Gemäß der der Stadtordnung müssen Fremde, die sich nicht auf Dauer in der Stadt niederlassen wollen, eine Aufenthaltsgenehmigung, den sogenannten Stadtbrief, im Stadthaus erwerben. Selbiger kostet pro Tag 2 Heller und kann auch im voraus auf bis zu eine Woche ausgestellt werden. Theoretisch dürfen Gasthäuser Fremden nur dann Quartier gewähren, wenn die Fremden diese Genehmigung vorzeigen. Allerdings wird dies seit Jahren nur äußerst lax von der Obrigkeit kontrolliert.

Sollten die Helden aber innerhalb der Stadt in jedwede Händel geraten, zumal mit Bürgern der Stadt - die das Einschreiten der Obrigkeit erforderlich machen, so gewinnt der Stadtbrief an Bedeutung. Das Dokument kennzeichnet den Inhaber als Gast der Stadt, dem ähnliche Rechte eingeräumt werden wie einem ansässigen Bürger. Will sagen, nur mit diesem Schreiben haben die Helden ein Recht darauf vor dem Gesetz gehört zu werden, Zeugnis abzulegen etc. Ohne sind sie quasi rechtlos und benötigen einen Rechtsvormund, der für sie spricht. Nicht ganz einfach, jemanden zu finden, der bereit ist dies für einen Fremden zu tun.

Auch wenn sie sonst mit der Obrigkeit in Konflikt geraten, ohne im Besitz eine Stadtbriefes zu sein, gelten sie als Spitzbuben, denen man kein Wort glauben wird. (Ausnahme von



der Pflicht sich eine Aufenthaltsgenehmigung besorgen zu müssen und Strafen bei Zuwiderhandlungen siehe "Stadtordnung" im nächsten TS).

Ausgehverbot

Nach Einbruch der Dunkelheit darf man sich in der Stadt nur noch mit einem Licht auf den Straßen zeigen, gilt doch, daß nur der im Dunklen durch die Gassen schleicht, der Übles zu verbergen hat. Niederes Volk, das kein Bürgerrecht besitzt, darf nicht einmal dies, doch wird auch dies kaum überwacht. Nur wenn es zu Konflikten kommt, steht der Betreffende dumm da.

Strenger überwacht und geahndet wird, wenn sich Personen zweifelhafter Herkunft und Absichten (und das sind alle, die nicht verbriefte Bürger der Stadt sind) zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit, nachdem die Kögschenglocke geläutet hat, sich noch auf den Straßen befinden. Gasthäuser und Tavernen schließen fast alle um diese Zeit, da das Leben in der Stadt schon früh am Tage wieder beginnt. Lediglich im Vergnügungsviertel, dem Paradies, kann man sich bis in den frühen Morgen in den Tavernen verlustieren, dort wo fast alle Vorschriften eher lässig befolgt werden.

Die dunklen Seiten der Stadt - Anregungen für Szenarios

So schön eine strahlende, adrette und friedliche Stadt in den Augen seiner Bürger auch sein mag, für spannende Abenteuer bietet sie kaum Raum. Daher sei dem Meister hier ein erster Überblick über die faulen Stellen der Perle am Darpat gegeben. Da wir kaum den Raum haben, dem Meister eine ganze Reihe von fertigen Szenarios vorzustellen, müssen wir uns auf einige Stichpunkte für mögliche Abenteuer beschränken. Doch werden wir in künftigen Nummern gewiß das eine oder andere Abenteuer in Rommilys vorstellen. Wenn du, verehrter Meister, dir für deine Helden ein stimmungsvolles Abenteuer ausdenkst, das in Rommilys spielt, so versäume nicht, uns ebenfalls in den Genuß deiner Arbeit kommen zu lassen. Der Autor eines bei uns veröffentlichten Szenarios erhält neben unserer großen Dankbarkeit ein lebenslanges Freiabonnement des Thorwal Standards (*wenn Herbert der Zauderer die Mittel dafür freigibt ... - die AA im Exil*).

- politische Intrigen

Hier sei zuvorderst an Gegner der Familie Rabenmund gedacht, die sich in allen anderen Adelsfamilien finden lassen. Aber auch innerhalb der großen Familie Rabenmund kommt es mitunter zu größeren Intrigen, in die die Helden verwickelt werden könnten.

- Waffenhandel

Nicht nur die Finsterbinger beliefern Orks und Trollzacker

illegal mit Waffen. Hier könnten die Helden einmal leicht zwischen die Fronten geraten.

- Schmuggel

Überall wo es Einfuhrbeschränkungen und verbotene Waren gibt, gibt es auch Schwarzhandel und Schmuggel, das ist in Rommilys ebenso wie anderswo.

-Die graue Sechs

Auch in Rommilys gibt es eine Zelle von Borbaradianern (s. a. die ausführliche Beschreibung)

- Anhänger des Namenlosen

Wo es viel Gutes gibt, ist auch das Böse nicht weit. Rommilys beherbergt eine kleine Gruppe Anhänger des 13. Gottes (s.a. Personenbeschreibung: Dergal Brandner)

- Fälscher

Es gibt in Rommilys einige Dokumenten und Siegelfälscher - gute wie schlechte, was ihre Qualität betrifft. Die Helden könnten ihre Dienste benötigen, wenn sie z.B. einen Kriegerbrief zum Einführen von Waffen in die Stadt benötigen oder eine rückdatierte Aufenthaltsgenehmigung.

- Schutzgelderpressungen

Diese reichen von Jugendbanden (die - über Umwege versteht sich - im Auftrag von Familien wie den Finsterbinger arbeiten), die kleine Handwerker und Krämer erpressen bis hin zu gut organisierten Schutzeinrichtungen für Fernhandelsreisende (mit ggf. getätigten Überfällen).

- Hohe Darpatische Kommission wider gefährlicher Umtriebe reichsfremder Magier

Diese erst kürzlich gegründete Kommission (s. Bericht in diesem DL und im AB 66) unter dem Vorsitz des Bruders der Fürstin Ucurian von Rabenmund (s.a. TS Nr. 5) mit inquisitorischen Vollmachten arbeitet zwar vornehmlich außerhalb der Stadt Rommilys, doch könnte sie leicht Interesse am Magier deiner Heldengruppe haben, insbesondere wenn er einer grauen oder schwarzen Akademie entstammt und finsterster Zauberei beschuldigt wird. Borbarads Nahen hat die Landbevölkerung zutiefst erschreckt, da kann es schon einmal zu vom Aberglauben genährten Überreaktionen kommen, wenn die Magistra allzu freimütig ihre Kunst zeigt ...

Übrigens: letztere Institution gehört selbstverständlich **nicht** zu den faulen Stellen der Stadt, im Gegenteil. Auch wenn deine Helden das vielleicht zuerst nicht glauben werden, je nachdem, unter welchen Umständen sie der Kommission begegnen ...

Zum Abschluß (für's erste)

Selbstredend wird das Kapitel mit Meisterinformationen in den nächsten Standards noch weiter ergänzt werden. Dies hier sei nur ein erster Einblick

Des weiteren planen wir Teil 2 der Stadtbeschreibung (Gebäude, Meisterfiguren), diesmal dann auch endlich mit Stadtplan (*hoffentlich* ...). Selbige wird durch eine Übersichtstabelle ergänzt, wo man welche Gebäude zu suchen hat. Deshalb keine Sorge, daß unseren Gebäudebeschreibungen die so aussagekräftigen Geheimzeichen à la X in A3 (*Treffter, versenkt* ...) oder B666 fehlen. Ihr werdet am Ende schon alles finden ...

Die Rabenmunds (2. Teil)

Das mittlere Haus:

Malzan von Rabenmund zu Echsmoos, Baron von Echsmoos, Junker von Galgenhain, Fürstlicher Seneschall

Als erstem in der Erbfolge des Mittleren Hauses stünde es Malzan an, als Oberhaupt seines Familienzweiges zu fungieren.



Diese Aufgabe erfüllt er jedoch eher schlecht als recht, zu sehr nimmt ihn seine Aufgabe als fürstlicher Seneschall in Anspruch. Das Lehen Echsmoos ging noch zur Regierungszeit Answins auf ihn über. Nach dem gewaltsamen Tode seines Vaters Yantur erhielt er die Baronie in nahtloser Erbfolge zugesprochen. Da sich zu dieser Zeit aber bereits das Blatt zugunsten der Brintreuen wendete, verhielt sich Malzan sehr zurückhaltend. Als deren Sieg besiegelt

war, schlug er sich quasi im letzten Moment auf die Seite der brintreuen Rebellen - ein Umstand, der ihm seine Baronswürde rettete. Dennoch spiegelt sich in ihm der ganze Stolz und Ehrgeiz seiner Familie. Diesen geschickten Umgang mit Notwendigkeiten, Machtverhältnissen und Intrigen machte sich Fürstin Irmegunde schnell zu Nutzen und berief Malzan als Seneschall an ihren Hof.



Als leidenschaftlicher Reiter, Schwertkämpfer und Turniergeher lebte Malzan ganz in der Tradition eines Adligen seines Standes und seiner Herkunft. Wenngleich er noch unverheiratet ist und somit zu den begehrtesten Junggesellen Darpatiens gehört, hat sich eine geeignete Partnerin für ihn noch nicht gefunden. Letzteres mag auch an seinem schwierigen und auf-

brausenden Charakter liegen. Hauptgrund ist jedoch die Heiratspolitik der Familie Rabenmund: eine adäquate Gattin hat sich noch nicht gefunden.

Hin und wieder kommt das Gerücht auf, der stattliche Krieger zeige ein verstärktes Interesse an seinen jungen Pagen und Knappen, doch verstummt derlei Gerede zumeist sehr rasch. Mehr als einmal hat Malzan seinen guten Ruf durch ein blutiges Duell wahren können und mancher schwatzhafte Lakai bekam die ganze Wucht seines Jähzorns zu spüren.

Am Hofe Fürstin Irmegundes erweist sich Malzan als rechter Ränkeschmied, der seinen Einfluß sehr wohl zu nutzen weiß. Gegenüber der eigenen Familie erweist er sich als absolut loyal, doch darf kein Außenstehender sich auf sein Wort verlassen, so es nicht im Sinne rabenmundscher Politik ist. Sein Bestreben ist es, in höhere Ämter berufen zu werden. Dabei zeigt er jedoch deutlich mehr Geschick und Einfühlungsvermögen als beispielsweise sein Vetter Answin d.J. (ä.H.). Zwar entspräche es seinem Naturell mehr, den direkten Weg zu wählen, doch hat er gelernt, den rechten Moment abzugreifen. Seine Erfahrungen während und nach der Answinkrise haben ihm hierbei wichtige Dienste geleistet.

12. Phex 3 v. Hal: geboren als Sohn Yanturs von Rabenmund und Idras v. Felsmoos

7 bis 10 Hal: Kadettenausbildung in Wehrheim

11 bis 15 Hal: Knappe des Ritters Melwyn von Galgenhain

15 Hal: Ritterschlag durch den Ritter v. Galgenhain

18 Hal: Baron von Echsmoos

21 Hal: Berufung zum fürstlichen Seneschall

Zitate:

"Wir waren immer schon dem Kaiserhaus treu ergeben."

"Es wäre durchaus angebracht, unsere Interessen auf ein gemeinsames Ziel zu vereinen, so mögen wir beide profitieren..."

Roderick Hlûthâr Garbit von Rabenmund zu Dettenhofen, Vogt von Dettenhofen, Junker von Hassloch

(s. TS 5, S. 58; Sammelband Vol.2, S. 94: Beschreibung der Baronie Dettenhofen)

Morella von Rabenmund und Geltring-Weiden, Baronin zu Mittenberge, Junkerin von Brambauer

Die jüngere Schwester von Malzan und Roderick ist eine überaus hübsche junge Dame, die sich ebenso auf höfische Etikette, als auch auf kriegerische Tugenden versteht. Nach dem Tode ihrer Eltern war Roderick ihr engster Vertrauter, Freund und Beschützer. Er war es, der sie Reiten und Fechten lehrte, mit ihm ritt sie aus zur Jagd und er war es, der ihr den geeigneten Gemahl aussuchte.

Und obschon Morella ihrem Gatten Baeromar von Geltring-Weiden, Baron von Mittenberge und Hochmeister des Ordens der Silberfalken, mit großer Sympathie gegenübersteht, so ist das enge Band zu ihrem Bruder nie zerrissen.

Die enge Beziehung zu Roderick sorgte schon im Darpatischen für einiges Gemunkel und auch in ihrer neuen Heimat im weidenschen Lande zerreißen sich Edle wie Bedienstete die Mäuler, wenn Roderick ihr einen Besuch abstattet.

Dabei ist Morella bei der mittenbergischen Bevölkerung ausgesprochen beliebt. Da der Baron oftmals durch seine Pflichten als Führer der Silberfalken daran gehindert ist, seine Amtsgeschäfte in der Baronie zu führen, übernimmt Morella diesen Part. Hierin beweist sie großes Geschick, wobei ihr Charme und ihre beeindruckende Erscheinung ihr von großem Nutzen sind. Mit ihren dunklen Augen und dem schwar-



zen Haar, der rahjagefälligen Figur und einem verheißungsvollen Lächeln kann sie manche Verhandlung mit Nachbarbaronen sprichwörtlich mit einem Augenaufschlag für sich entscheiden.

Ihrer Familie ist sie in Treue zugetan, wengleich sie auch eine vorsichtige Politik der Einflußnahme bevorzugt. Alles in allem vertritt sie das Haus Rabenmund in Weiden jedoch exzellent und weiß auch ihren Einfluß auf ihren Gatten gut zu nutzen.

9. Rahja 2 Hal: geboren als Sohn Yanturs von Rabenmund und Idras v. Felsmoos.

14 bis 16 Hal: Knappin bei Ritter Semper von Kaltenfels, jedoch kein Ritterschlag

16 bis 18 Hal: führt gemeinsam mit ihrem Bruder Roderick das Gut Hassloch

22 Hal: Hochzeit mit Baeromar Falk von Geltring Weiden, 6. Erbprinz von Weiden, Baron von Mittenberge, Hochmeister des Ordens der Silberfalken

Zitate:

"Bringt Ihr Nachricht von meinem Bruder Roderick?"

"Das Haus Rabenmund glänzt auch in Weiden."

Goswin von Rabenmund zu Bohlenburg, Haushofmeister der Fürstin von Darpatien

Ein fürstlicher Beamter, wie er im Buche steht, so ließe sich Goswin am trefflichsten beschreiben. Eigentlich wollte Goswin dem Ruf der Travia folgen und die Weißen annehmen, doch war ihm diese Laufbahn verwehrt, da er das Erbe seines Vaters Hilgert von Rabenmund als Baron von Bohlenburg antreten mußte. Die Verwaltung der Baronie überläßt er aber zu großen Teilen seiner Gattin Sumudai v. Roßhagen, welche ihm - in traviagefälliger Ausübung ihrer ehelichen Pflichten - bereits sechs Kinder gebar.



Seine Pflichten als Haushofmeister der Fürstin erfüllt Goswin mit Hingabe und absoluter Korrektheit. Dabei kann er jedoch keinesfalls als leidenschaftlich oder ehrgeizig bezeichnet werden. Selbst die privatesten Momente im Zusammensein mit seiner Frau betrachtet er eher als Pflichterfüllung, denn als Genuß. Ähnlich geprägt ist auch sein übriges Verhalten: stets korrekt, pünktlich, genau und zuverlässig. Ränkeschmieden oder höfischer Tratsch sind ihm zu wider.

Goswin ist sehr belesen, insbesondere im Bereich der Glaubenslehre Travias. Auch die höfische Etikette beherrscht er wie kaum ein anderer. Und obwohl er in die verborgensten Geheimnisse des Fürstenhofes eingeweiht ist, nutzt er sein Wissen nicht, um Einfluß und Macht zu gewinnen. Vermutlich ist es diese Verschwiegenheit und Zuverlässigkeit, welche Fürstin Irmegunde so an ihm schätzt. Seine Berufung an

ihren Hof in exponierter Stellung war die logische Konsequenz.

Zu Schwertkampf oder Jagdausritten ist der Baron von Bohlenburg jedoch wenig geeignet. Bereits in jungen Jahren ergraut, beginnt sich sein Haar schon zu lichten.

Wäre Goswin nicht von adeliger Herkunft, er hätte mit Sicherheit die Laufbahn eines einfachen Geweihten oder eines Schreibers in einer Amtsstube gewählt. Doch ist Goswin keinesfalls zu unterschätzen, auch wenn er ein so untypischer Vertreter seiner Familie ist. Angriffe oder Intrigen gegen die Fürstin verfolgt er unerbittlich. Sein reichhaltiges Wissen über Zusammenhänge und Hintergründe hat schon manchen vor-eiligen Lehensmann Irmegundes wieder zur Räson gebracht. Gegenüber Bestechungsversuchen ist er geradezu immun.

Am Hofe der Fürstin und auch innerhalb der Familie Rabenmund wird hingegen hinter vorgehaltener Hand einiges gespöttelt und gewitzelt. Seine überkorrekte Art und die Regelmäßigkeit, mit der sich sein Nachwuchs einstellt (alle zwei Jahre, jeweils kurz nach dem Traviafest) geben hierzu auch genügend Anlaß. Doch auch wenn Goswin auch über diesen Spott sehr wohl unterrichtet ist, scheint ihn dies nicht weiter zu kümmern.

8. Travia 4 v. Hal: geboren als Sohn Hilgerts von Rabenmund und Praiadanes von Streitzig

6 bis 13 Hal: Ausbildung und Aufenthalt im Traviakloster zu Perricum, jedoch keine Weihe aufgrund der Intervention seines Vaters

15 Hal: Heirat mit Sumudai von Roßhagen

16 Hal: Geburt des Sohnes Hilgert d.J.

16 bis 19 Hal: Verwaltung der Baronie Bohlenburg

18 Hal: Geburt der Tochter Traviata

20 Hal: Baron von Bohlenburg, Geburt der Tochter Anslind

21 Hal: Berufung zum Haushofmeister am Hofe Fürstin Irmegundes

22 Hal: Geburt des Sohnes Roderich

24 Hal: Geburt des Sohnes Barnhelm d.J.

Zitate:

"Habt Ihr hierfür ein Erlaubnisschreiben?"

"Bedaure, Ihre Durchlaucht ist für niemanden zu sprechen."

"Bei Travia, wo ist das Formular geblieben?"

"Alles zu seiner Zeit..."

Thyria von Rabenmund und Rallerfeste, Junkerin von Mittenberge

Schon früh zeigte sich, daß die einzige Tochter Hilgerts von Rabenmund (m.H.) und Praiadnes von Streitzig für nichts recht zu gebrauchen war: von der Konstitution her zu schwach für eine militärische Laufbahn, mit keinen arkanen Gaben gesegnet, die Stimme keines der Zwölfe hörend, schien es den Eltern das beste, Thyria eine allgemeine, den Göttern gefällige Ausbildung in Rommilys angedeihen zu lassen.

Nachdem der Vater gestorben war, gab ihre Mutter sie als Zofe in die Obhut der Gräfin von Hartsteen, einer weitläufig Verwandten. Dort wurde Thyria in den Tugenden einer Hofdame unterwiesen: der leichten Konversatio, dem Harfespiel und Gesang, dem Tanz, den Handarbeiten und in höfischem



Haus Rabenmund



Benehmen. Nachdem Irmegunde Fürstin von Darpatien geworden war, berief sie Thyria an ihren Hof, um sie unter ihre Fittiche zu nehmen. Sie sah die junge Frau als prädestiniert an, eine Rolle in ihrer Heiratspolitik zu spielen.

Im Jahre 24 Hal heiratete Thyria auf Wunsch von Irmegunde den zwielichtigen Baron Feron Hadarin von Rallerfeste. Ihr wurde schon kurz nach der Hochzeit Ludeger v. Rabenmund (ä.H.) als Vogt zur Seite gestellt, ihr behilflich zu sein, die Geschäfte der

Baronie zu verwesen und darauf zu achten, daß dies auch ganz im Sinne der Familie erfolge. Feron Hadarin wurde im Jahre 25 Hal des Hochverrates angeklagt und für schuldig befunden. Nach öffentlicher Demütigung wurde er in Gareth hingerichtet. Seine Witwe Thyria aber sah sich nicht in der Lage die Rolle als Baronin allein auszufüllen.

Und so führt bis auf den heutigen Tag Ludeger die Geschäfte der Baronie. Und es darf als gewiß gelten, daß der Vogt die Interessen der Rabenmunds, Verzeihung, will sagen Darpatiens in Tobrien trefflich zu vertreten weiß.

Jüngst freite ein Edler aus dem hohen Norden um die liebliche Schönheit, Baron Rondralrik W. von der Tann zu Nordhag. Zwar konnte der Recke aus dem Weidenschen

durchaus das Interesse der Dame wecken, doch blieb das zarte Pflänzchen der Liebe im Keime stecken, konnten sich doch Ludeger und Rondralrik nicht auf die genauen Modalitäten der Eheschließung einigen. Und so wartet Thyria noch heute auf einen Prinzen, sie aus ihrem wenig ereignisreichen Dasein zu erlösen - wenn er denn nur den Ansprüchen der Rabenmunds genügt ...

16. Firun 5 Hal: geboren als Tochter Hilgerts von Rabenmund.

13 Hal: Erziehung im Stift des Traviatempels zu Rommilys, aber keine Weihe.

19 Hal: Zofe am Hofe der Gräfin von Hartsteen.

23 Hal: Hofdame der Fürstin von Darpatien, Junkerin von Mittenberge.

24 Hal: Heirat mit Baron Feron Hadarin von Rallerfeste.

Ludian von Rabenmund zu Bohlenburg

Der erst 16 Sommer zählende Ludian ist der jüngste Bruder Goswins. Benannt nach dem legendären Helden der Ogerschlacht Ludian von Rabenmund zu Zwerch, erhofften sich seine Eltern wohl, daß der Knabe einstens in die Fußstapfen seines noblen Vorfahrens treten würde.

Krankheiten in zartem Kindesalter und eine daraus resultierende schwächliche Konstitution, ließen diese Wünsche wie Seifenblasen zerplatzen. Doch heilt die Zeit manches und im Laufe der letzten Jahre ist der zarte Knabe zu einem schmucken und vielversprechenden Jüngling herangewachsen, dem alle Wege offenstehen.

DIE FAMILIE RABENMUND

R DER EILUN IN DIE DREI U ER

Gerhelm
Fürst von Darpatien
geb. 99 v. Hal
gest. 59 v. Hal

Gerlind v. Weiden
geb. 97 v. Hal
gest. 64 v. Hal

Helmbrecht
Fürst von Darpatien
geb. 79 v. Hal
gest. 10 v. Hal

Rahjanda v. Ehrenstein
Gräfin v. Wehrheim
geb. 70 v. Hal
gest. 16 Hal

Aldana
Baronin v. Dergelsmund
geb. 75 v. Hal
gest. 56 v. Hal

Firon v. Fuchsfell
Baron v. Dergelsm.
geb. 76 v. Hal
gest. 12 v. Hal

Randolph
geb. 78 v. Hal
gest. 77 v. Hal

Herdfried
Hoher Vater der Travia-Kirche
geb. 56 v. Hal

Egilmar **Gorthin** **Junivera**

siehe danach die Stammbäume des älteren, mittleren und jüngeren Hauses im nächsten TS



Darpatischer Landbote

Offizielles Tractatum des Fürstentumes Darpatien, Mitteilungsblatt des Fürstlich-Darpatischen Hofes, des Adels, der Geweihtenschaft, der Magister und der Bürgerschaft zur Förderung der darpatischen Communitas, der schönen Künste und des traviagefälligen Tuns



Boron 27 Hal

Das Grauen von Eslamsbrück Darpatisches Blut für tobrischen Boden

Jammer und Wehklagen erfüllen die Weiler und Dörfer unseres Fürstentumes, denn darpatische Söhne und Töchter gaben ihr Blut und ihr Leben, um das Mittelreich vor dem Dämonenmeister zu bewahren.

Unter Graf Arve von Arvepaß und Trollgrimm von Rabenmund waren Einheiten des darpatischen Heerbannes in das bedrohte Herzogtum geeilt, um unseren bedrohten Brüdern im Osten in ihrem Überlebenskampfe beizustehen. Unter dem Befehl Wal-

purgas von Weiden, der Markgräfin von Heldentrutz, waren über 500 Söldlinge bei Eslamsbrück zusammengezogen worden, um die Stadt und die Brücke über den Tobimora zu halten. Doch vier Tage in einem Sumpf zehrten an den Nerven der Verteidiger, wobei es doch so einfach gewesen wäre, die Brücke zu verbrennen und sich auf die gut befestigte Stadt zurückzuziehen. Desertationen häuften sich deshalb, bevor endlich der Angriff stattfand. Aber wenig ron-

drianisch war das Gemetzel, Dämonenhorden fielen über unsere tapferen Soldaten her und trieben sie nach Eslamsbrück. Graf Arve von Trollzacken und Junker Trollgrimm fanden an der Spitze ihrer Krieger den Tod, als sie den Rückzug der Kaiserlichen deckten.

Derweil zieht sich der darpatische Herrbann über die Ogerklamm gen Osten zurück, um einen möglichen Vorstoß der sinistren Horden auf darpatischen Boden zu verhindern.

Wer wird Graf von Wehrheim?

Nachdem ohne großes Zeremoniell Helme Haffax, ehemals Reichsmarschall und Graf von Wehrheim, von SKM Brin zum Fürst-Marschall zu Maraskan eingesetzt wurde, ist die Frage nach der Neubelehnung Wehrheims nachwievor unbeantwortet. Größte Chancen werden dem Nachfolger Haffax' im Amte des Reichsmarschalls eingeräumt, Seiner Hochgeboren Leomar vom Berg zu Brig-Lo. Dieser Posten wurde meist in Personalunion mit der Würde eines Grafen von Wehrheim vergeben.

Doch auch Fürstin Irmegunde, die schon von der Ernennung Arve von Arvepaß' durch SKM Brin zum Grafen von Trollzacken überrascht worden war, wird nun ein gehöriges Wörtchen mitreden wollen. Favorit der Fürstin dürfte Wolfrat von Rabenmund (ä.H.) sein, seit kurzer Zeit Reichskommissar des Reiches zur Sicherung der nördlichen Lande. Er gilt als fähiger Soldat, der in seiner Karriere in der Reichsarmee stets hervorragende Leistungen zeigte.

Aber vielleicht wird in Gareth schon ein ganz anderer Favorit für das Grafenamt aufgebaut, denn es ist ungewöhnlich, daß der Reichsmarschall nicht zeitgleich auch seinen Thron in Wehrheim bestieg. Wie auch immer, bis zu einer Entscheidung verwaltet Wehrvogt Stordan von Dürenwald, bis dato Herr der Landmark Wehrheim, die

Allgemeiner Darpatischer Landt-Kongreß Erster seit mehr als 80 Götterläufen

Selten war's, daß Rommilys sich so herausgeputzt hatte. Doch es galt ein Ereignis zu gastieren, welches seit nunmehr drei Generationen kein Darpate mehr sah: ein Allgemeiner Darpatischer Landt-Kongreß! Adlige aus allen Teilen des Fürstentumes waren dem Aufruf ihrer Allertraviagefälligsten Durchlaucht Fürstin Irmegunde nachgekommen, einen Sitz im Kongresse einzunehmen, um über die Lage im Osten zu rat-schlagen. Geschmückt waren die Gassen und Alleen, die Plätze und Märkte. Über den Häusern wehten munter die Banner und Fahnen mit dem Stier-Wappen, schon Praiosläufe vorher waren Hotels und Gasthäuser zum Bersten voll.

Am ersten Tag des Efferd dann war es soweit, die Praiosscheibe war kaum erschie-

nen. Auf den Emporen drängte sich das Volk, als das Ereignis begann: Unter Fanfarenstößen schritten die Adligen in den Großen Thronsaal und ließen sich je nach Graf-schaft nieder. Da waren zur Rechten die Wehrheimer, die stolzen Schrittes unter der Führung des Wehrvogtes Stordan von Dürenwald in den Saal einzogen; die Männer aus Ochsenwasser unter Graf Barnhelm von Rabenmund (ä.H.), teils in die groben Gewänder der Berge, teils in bestes Tuch aus Almada gekleidet; die Zweimühlener, ihre Feindschaft mit dem Hause Rabenmund vergessend, unter dem Baron von Gallys sich in der Mitte aufstellend; die Männer und Frauen der Trollzacken, gefürchtete Kämpfer, deren Rat viel galt unter den Adligen; hernach die Vögte und Edlen

der fürstlichen Lehen am linken Rande, welche Seiner Prinzlichen Durchlaucht Ucurian von Rabenmund (ä.H.) als Ranghöchstem folgten. Den Abschluß bildeten die Geweihten der Tempel, die Vorsteher der Orden und der Magierakademie zu Rommilys.

Als dann schritt der Hofstaat in den Saal: Seneschall Malzan, Cronfeldherr Boronian, Truchseß Ludeger und Kanzlerin Ismena, sämtlich aus dem stolzen Hause Rabenmund. Schlußendlich, unter dem Jubel der Adligen und dem Fanfarenhall der Trompeter: Ihre Allertraviagefälligste Durchlaucht, die Fürstin von Darpatien, Irmegunde von Rabenmund, die sich auf dem Saphir-Thron Darpatiens niederließ, umringt von

Fortsetzung auf S. 3

Fortsetzung auf S. 2

Neue Kommunikationslinie eröffnet Großprojekt teilweise fertiggestellt

Unter der Anteilnahme des fürstlichen Hofstaates wurde dieser Tage das erste Teilstück der Semaphoren-Linie zwischen Rommilys und der Ogerklamm eingeweiht. Mit den übermittelten Worten „Gloria Darpatia“ wurde ein neues Kapitel in der Geschichte der Nachrichtenübertragung eingeläutet, denn in blitzesschnelle können nunmehr Nachrichten aus dem Osten des Landes in die Hauptstadt gelangen. Die Strecke Rommilys-Ogerklamm, die am West- und Nordufer des Ochsenwassers entlang zum Durchgang zwischen der Schwarzen Sichel

und den Trollzacken führt, ist nach nur acht Götterläufen Bauzeit nunmehr das erste Teilstück einer Kette von Semaphorenlinien, die von Warunk und Beilunk nach Wehrheim, von Rommilys gen Perricum reichen sollen, um so die Übermittlung von Nachrichten noch schneller zu machen. Die Funktionsweise ist erstaunlich einfach: Die hohen Türme bilden durch verschiedene Stellungen ihrer sechs Arme Buchstaben und Worte, die vom nächsten Turm dann zu sehen sind und der sie wiederum weiterleitet. Die Semaphoren haben vor allem an der Küste

des Lieblichen Feldes Erfolge gefeiert, ist diese Form der „Botenlinie“ doch kaum zu überbieten. Aus Beilunk kam derweil ein erstes Protestschreiben. Leon Rurakis, Oberster der Beilunker Reiter, schrieb an Fürstin Irmegunde, daß diese Form der Überbringung von Nachrichten ehrliche Reiter, die bisher mutig ihre Botschaften ans Ziel brachten, um Brot und Lohn bringen werde.

Private Nachrichten sollen aber vorerst nicht über die Semaphoren übermittelt werden, so daß die Befürchtungen wohl zerstreut werden können.

Verräter bestraft Betroffene Einheiten werden aufgelöst

Eines der traurigsten Kapitel der darpatischen Geschichte wurde am letzten Windstag abgeschlossen. Unter den Augen des fürstlichen Marschalls von Darpatien und seinen vier Obristen wurden die am Rebellionsversuch gegen die Fürstin überführten Offiziere im Morgengrauen ihrer Ränge entkleidet, unehrenhaft aus der Armee ausgestoßen und auf dem Galgenberg zu Rommilys gehängt. Schon vorher hatten die Untersuchungen zu Konsequenzen geführt: Die XII. Fürstlich-Darpatische Gardekompanie, Hellebardiere fast ausschließ-

lich aus der Landgrafschaft Zweimühlen, wurde aufgelöst, auch die hier Überführten wurden hingerichtet. Die Suche nach dem Verräter Merkenian wurde inzwischen eingestellt, da sich die Spur im Garethischen verlor. Leider wurden die Suchtrupps der Armee, die den ehemaligen Obristen bis an die Grenze zu unserer Nachbarprovinz verfolgten, dort von übereifrigen Bütteln aufgehalten, so daß sich der Verbrecher in Sicherheit bringen konnte. Trotzdem bleibt eine Prämie von 500 Talern auf seinen Kopf ausgesetzt.

Ferdoker Gesandtschaft eingetroffen

Fürstin Irmegunde empfing im Großen Saal eine Gesandtschaft des Kosch, die Seine Durchlaucht Fürst Blasius von Eberstamm selbstselbsten nach Rommilys entsandt hatte. Es soll die Aufgabe der Botschafterin Mechtessa von Lutzenstrand-See sein, die einstmals freundschaftlichen Verbindungen zwischen den

Fürstentümern wiederherzustellen. Dennoch ist ein Großteil des Hofes skeptisch gegenüber der Aufrichtigkeit der Bemühungen. Derweil wird eine darpatische Gesandtschaft zusammengestellt, die in nächster Zukunft nach Ferdok aufbrechen soll, um am Hofe Fürst Blasius' für die darpatische Sache zu werben.

Fortsetzung von S.1

Wer wird Graf von Wehrheim?

die Grafschaft im Namen des Reichsbehüters.

Nach dem Tode des Grafen von Trollzacken stellt sich heuer zudem die Frage, wer dessen Nachfolge antreten wird. Graf Arve war ein Vetter des Kaisers, blieb allerdings kinderlos. Auch hier rechnen Kenner mit einer harten Diskussion darüber, wer den Thron zu Altzoll erben wird, sind gerade die Bergbewohner doch schon seit Jahrhunderten der Familie Rabenmund treu ergebene Streiter, die in der Answinkrise zum Großteil auf der Seite des Usurpators standen bzw. den Kern des Heeres der Fürstin Hildelind bildeten.

Allgemein wird angenommen, daß der bevorstehende Hoftag zu Praske dazu genutzt wird, Verhandlungen um die Nachfolge zu führen und die Meinung der Fürstin kundzutun. Noch konnte kein aussichtsreicher Kandidat gefunden werden, man munkelt jedoch, daß Fürstin Irmegunde einen Kandidaten aus dem mittleren Hause bevorzugt.

Feiern in der Hauptstadt "Letzter Weibel" kehrt heim

An einem Windstage des Perainemondes ward zu Rommilys ein Fest abgehalten. Die Stadt hatte ihr schönstes Kleid angetan, mit Wimpeln und Fahnen wurden die Straßen und Gassen geschmückt. Schließlich galt es, einen Sohn der Stadt würdig zu empfangen: Weibel Corelian Winnelind vom II. Darp. Landwehrregiment, das bis vor kurzem auf Maraskan stationiert war, kehrte als letzter lebender Darpatier dieser ruhmreichen Einheit in unser geliebtes Fürstentum zurück. Der Weibel wurde nun bei der Auflösung des Regiments wieder nach Darpatien zurückbeordert. Der Marschall garselbst war zugegen, Boronian von Rabenmund (j.H.). Desweiteren viele hohe Damen und Herren der Stadt. Fanfaren kündigten den Einzug des im Volksmund liebevoll „Letzten Weibels“ genannten, flankiert von Soldaten der „Trollzacker Klingen“, an. Auf dem Großen Marktplatz hatten die Kavalleristen der „Hohensteiner“ ein großes Carree gebildet. Das fürstliche Musikcorps spielte „Gloria Darpatia“, als Weibel Winnelind unter dem Jubel des Volkes mit Tränen in den Augen meldete: „II. Darp. Landwehrregiment meldet sich in der Heimat, Herr Marschall!“ Dieser stieg von seinem Rappen und umarmte den wack'eren Kämpen. Danach ernannte Seine wohlgeborene Exzellenz Winnelind zum Hauptmann und verlieh ihm eine Parzelle Landes. Danach begann ein Fest zu Ehren dieses Mannes, der ein Beispiel ist für darpatische Treue und Pflichterfüllung. Wir wünschen dem Hauptmann noch viele gesunde Götterläufe und einen gesegneten Lebensabend!

Allgemeiner Darpatischer Landt-Kongreß

ihrer Leibwache, hinter sich das Blutbanner der Provinz, das Zeichen der Wehrhaftigkeit.

Zuvorderst sprach die Versammlung nach alter Vätersitte ein Gebet an Travia und Hesinde, welches helfen sollte, den richtigen Ratschluß zu finden. Sodann erklärte Ihre wohlgeborene Exzellenz Kanzlerin Ismena den Landt-Kongreß für eröffnet, der nicht auseinandergehen sollte, bis alle offenen Fragen geklärt seien. Und dies möge der werthe Leser wörtlich nehmen, denn nach altem Recht bleiben die Tore des Saales für die Adligen versperrt, bis die Fürstin selbst den Kongreß für beendet erklärt! Lange Stunden wurde nun beraten, was gegen die Bedrohung aus dem Osten zu tun sei. Schnell kristallisierten sich deren zwei Lager: das eine, welches abzuwarten gedachte und dessen Wort Graf Barnhelm von Ochsenwasser führte. Er riet zum Bau von Verteidigungsanlagen in den Bergen und wollte die Flußgrenze zu Tobrien nur mit Kavallerie-Verbänden und den Truppen Graf Arves halten, damit der Feind sich in der Altzoller Ebene totlaufe. Cronfeldherr Boronian war Führer des zweiten Lagers, er hielt eine flammende Rede, in der er die Gefahr nannte, die von einem Feind ausging, der lediglich wenige Meilen vom Radrom entfernt stand, die Verteidiger Beiluncks und Tobriens vor sich her treibend. Er plädierte für einen Angriff des gesamten Heeres, um den Vormarsch der Reichsfeinde zum halten zu bringen.

Schließlich, bereits spät am Nachmittage, kam es zu einem Kompromiß: Unter der Leitung Graf Barnhelms sollen die Pässe der Schwarzen

Sichel und der Trollzacken gesichert werden, daß es nicht einem Rotpüschel gelinge, hindurchzuschlüpfen. Die Lektion aus den Orkkriegen ist wohl gelernt, der Schwarze Marschall hatte es bei seinem Durchbruch gezeigt, daß auch anscheinend unzugängliches Gebiet bewacht werden mußte. Die Landwehren Zweimühlens sollten dabei helfen. Der Großteil des Heeres aber sollte unter dem Cronfeldherren gen Altzoll eilen und sich mit den Verbänden der Landwehren vereinigen, um von dort gegen den Feind zu marschieren. Graf Arve von Trollzacken und Junker Trollgrimm von Rabenmund (m.H.) befehligen die Expeditionstruppe, die sich aus Einheiten des fürstlichen Leib-Regimentes "Helmbrecht von Rabenmund" und trollzacker Miliz zusammensetzt.

Doch auch anderes mußte getan werden. Bis spät in die Nacht wurden folgende Punkte entschieden:

Primo:

Söldlinge sollten angeworben werden, um die Reihen der Darpaten zu verstärken.

Secundo:

Truchseß Ludeger wurde in den Kosch gesandt, um Sappeure für die Befestigung der Bergpässe beim Fürsten des Kosch zu erbitten. Desweiteren wurde er angehalten, weiter nach Almada zu reisen, um beim Vetter der Fürstin, Reichsvogt Dschijndar von Rabenmund, Getreide zu erbitten.

Tertio:

Baron Keven von Grassing, auf dessen Gebiet mehrere hundert Tobrier unter Graf Litprand von Mendena geflüchtet waren, wird ein La-

ger nahe dem Weiler Dobriach errichtet, in dem die Flüchtlinge für's erste unter dem Frieden der Fürstin bleiben. Später möge man sie auch in andere Lehen bringen, wo sie bei der Ernte die Männer und Frauen der Landwehr ersetzen mögen.

Ein letzter Punkt wurde im Lichte der aufgehenden Praiosscheibe erörtert, der Materie wohl angemessen: Der arkanen Bedrohung mußte begegnet werden. Lange überlegte der Rat, was zu tun sei, denn konnte man sicher sein, daß nicht schon Verräter auch in Darpatien waren? War nicht jeder Magus ein möglicher Companion der Koalition von Reichsfeinden, die in diesen Stunden Tobrien überrannte?

Markvogt Ucurian von Rabenmund zu Rommilys war es mit seinem Vorschlag, welcher die Entscheidung brachte: Eine Kommission solle eingesetzt werden, welche einen jeden Magus in scharfes Verhör nehme, um seine Denkweise zu ergründen. Ausgenommen davon sein sollten nur Magier der Reichsakademien, während vor allem südländische Meister des Arkanen um so strenger befragt werden sollten. Die Obrigkeit in jedem Lehen wurde dazu aufgerufen, selbst ebenfalls solche Ausschüsse zu bilden, um alle in Darpatien lebenden Magae und Magi zu überprüfen.

Als Vorsitzenden dieser Kommission setzte ihre Allertraviagefälligste Durchlaucht ihren Bruder Ucurian von Rabenmund ein, welcher bekanntermaßen als Ritter des Orden des Lichtes das Vertrauen der Heiligen Inquisition besitzt.

Herdann entließ die Fürstin ihre treuen Vasallen, um am

dritten des Efferd auf dem Marschfeld der Stadt zu erscheinen, denn dort sollte sich der Heerbann versammeln. Zur ersten Praiosstunde am besagten Tage dann war es, als unter dem Handgeklapper der Stadtbevölkerung und dem Hall der Trompeten das stolze Heer der Darpaten seiner Fürstin zeigte, daß es bereit ist, einen jeden Feind des Reiches in den Staub zu werfen. Gar prächtig waren die Banner und Schwadronen des Fürstlichen Leibregiments "Helmbrecht von Rabenmund" anzusehen, funkelnde Waffen und flatternde Standarten mit sich führend. Viele gedachten in diesen Momenten der Darpaten, welche bereits ihren bedrohten tobrischen Brüdern zur Hilfe geeilt waren.

Den fürstlichen Männern und Frauen folgten die Krieger und Söldlinge der Grafen, ihre Treue zu Reich und Fürstin bekundend. Doch noch lange war das Ende der wehrhaften Schar nicht erreicht, denn auch die Landwehren von Ochsenwasser hatten sich im Grafensitz Rommilys gesammelt, und so sah man entschlossene Mienen des Landvolkes, aber auch die grimmen Gesichter der Zwerge aus den Stollen des Gebirges, die sich mit dröhnenden Pfeifenbälgen den Truppen anschlossen, ihre Heimat zu verteidigen. Stolz ergriff das Herz eines jeden rechten Darpaten, als die Armee unter klingendem Spiel gen Altzoll abmarschierte, denn wahrlich, wer mag im Stande sein, eine solch prächtige Armee zu schlagen? Die Gebete der Provinz aber gehen an die Götter, diesen mut'gen Recken den Sieg zu schenken.

GLORIA DARPATIA!

Nachrichten aus den Baronien

Grassing:

Freudige Nachrichten erreichen uns aus der Burg Baron Kevens von Ventorian zu Grassing. Am 25. Hesinde erblickte zwei Stunden nach Untergang der Praiosscheibe Ildika, das zweite Kind des Barons, das flackernde Fackellicht der Burg Grassing. Die Redaktion gratuliert den stolzen Eltern!

Dergelsmund:

Noch immer wird nach dem Secretarius Alik Rossinger, der in verräterischer Weise den Baron, Truchseß Ludeger von Rabenmund, zu schaden suchte (s. AB 62), gesucht. Die Spuren verlieren sich jedoch in den Trollzacken. Die Belohnung wurde derweil auf 125 Dukaten erhöht, tot oder lebendig.

Rammholz:

Ein Feuer im Dorf Bachenburg hat die Mühle und einige Kornspeicher zerstört. Baronin Jannilde von Kahlmanswalde wandte sich derweil hilfeschend an Graf Barnhelm zu Ochsenwasser, der auch schnelle Hilfe ankündigte.

Angriffe auf arkane Magister

Wie uns aus verschiedenen Teilen der Provinz gemeldet wurde, häufen sich Angriffe auf Magister der arkanen Künste. Verantwortlich sind zumeist sogenannte "Komitees", welche es sich zur Aufgabe gemacht haben, einen jeden Zauberkundigen zu finden und für "begangene Verbrechen" sühnen zu lassen. Mehrere Magister wurden bereits von einem anstürmenden Mob aus ihren Magiertürmen gezerrt und verprügelt, bevor der Rote Hahn auf das Dach gesetzt wurde. Nicht bestätigt werden konnte das Gerücht, daß ein fahrender Magier in einem kleinen Weiler gelyncht wurde.

Die Fürstin riet zur Besonnenheit und erließ eine Proklamation, die in jedem Dorfe angeschlagen werden soll: Daß nämlich nur die vom Darpatischen Landt-Tag eingesetzte "Kommission wider die Umtriebe reichsfremder Magier" dazu berechtigt sei, Magier zu vernehmen und ggf. zu arretieren und nach Rommilys zu verbringen. Die Kommission unter Prinz Ucurian von Rabenmund und Greifenberg zu Rommilys

reist derweil durch das Fürstentum, um eines jeden Magiers habhaft zu werden.

Der Hohe Vater zu Rommilys gab derweil zu bedenken, daß sich niemand an den Heiligen Gesetzen Travias versündigen solle, so er nicht als Frevler behandelt werden wolle. Die Große Graue Gilde des Geistes und die Bruderschaft des Wissenden brachten derweil eine Protestnote im Fürstenpalaste ein, da die Magister weder der kirchlichen noch der weltlichen Gerichtsbarkeit unterlägen und der Aufruhr die Maßnahmen gegen den Dämonenmeister gefährdet würden.

Das fürstliche Hoch- und Blutgericht erklärte derweil, daß die Magier nicht von einem weltlichen Gerichte vernommen würden, sondern mit dem Magister Gobert von der Tommel, einem Vertreter der Pfeile des Lichtes, ein Gildevertreter die Kommission in ihrer Arbeit unterstütze.

An den Grenzen wurden einige Magister gesehen, die sich in die angrenzenden Provinzen absetzten. Zu rau ist das Klima in Darpatien für sie geworden.

Neuste Mode in Rommilys Letzter Schrei in Form und Farbe

„Piraten“ und „Corsaren“ bevölkern dieser Tage den Hof zu Rommilys, zumindest scheint dies dem Uneingeweihten so. Junkobald von Hirschfurt, Kanzler der Grafschaft Ochsenwasser, machte es vor, nachdem er von seiner zwei ½ Monde dauernden Reise nach Brabak zurückkehrte. Weite, bestickte, die unbehaarte Brust zeigende Hemden aus Seidenstoffen, knappe Reithosen und glänzende schwarze oder gar rote Lederstiefel prägen das Bild des gehobenen Standes. Dies wäre an und für sich nichts ungewöhnliches, war diese Art des Aufzuges doch schon vor einigen Götterläufen modern, doch um das südländisch-exotische Flair noch weitergehen zu lassen, glänzen Mutige nun mit durchstochenen Ohrläppchen, welche sie mit gülden oder silbernen Ringen schmücken. Junkobald ging wieder einmal voran und zeigt sich seinen Bewunderern mit einem besonders aparten Brillanten, den er eigener Aussage nach „einem alten Freibeuter in einer Haventaverne in Brabak“ abkaufte. Die Damenwelt, von solchen Abenteuer Geschichten sichtlich begeistert, reicht den jungen Mann nun von Fest zu Fest, um mehr über seine Erlebnisse im Südmeer zu erfahren. Diese Mode scheint immer weitere Kreise zu ziehen, war doch erst beim Frühlingsfest des Grafen von Ochsenwasser vor wenigen Praiosläufen das beliebteste Verkleidungsmotiv ein Corsar, während die Damen sich in feine Seidengewänder hüllten. Man kann schon jetzt gespannt sein, was sich Junkobald von Hirschfurt für die nächste Saison ausdenken wird.

Allianz von Bär und Stier

Heirat zwischen Rabenmund und Weiden

Freude allerorten, glückliche Mienen in den Gassen prägen Rommilys Anfang des Praiosmondes. Isira von Geltring-Weiden, kaiseliche Kammerfrau und Nichte des Herzogs von Weiden, ging mit Truchseß Ludeger von Rabenmund den Travia-Bund ein.

Unter der Anteilnahme von Adligen aus dem Kosch, Weiden, Almada, Garethien und natürlich unserem Fürstentum leitete Großvater Herdfried, Hochgeweihter

der Travia, im Friedenskaiser-Yulag-Tempel die Zeremonie. Abschluß der Feierlichkeiten war das Fest im Fürstenpalaste, welches gekrönt war durch die Illusionen der "erstaunlichen Eyllin" von Allamad, Magisterin zu Zorgan, die das Publikum in Erstaunen versetzten.

Welche Auswirkungen diese Verbindung zweier der mächtigsten Häuser des Reiches haben wird, ist noch nicht abzusehen. Zwar waren Weiden und Darpatien schon seit

den Tagen des Königreiches Rommilys Mark traditionell verbunden, doch kam es durch die Usurpation Answins zu einer Krise. Erst jetzt konnte wieder ein Konsens hergestellt werden, der dem Reiche nur Vorteile bringen kann.

Gerüchten zufolge gibt es derweil weitere Heiratspläne. So sieht man dieser Tage Emissäre aus Warunk im Palaste ein und aus gehen, wenn auch nicht klar ist, wem das Interesse gilt.

Der dritte Mann

Eine Abenteueridee für 3 bis 5 Helden niedriger bis mittlerer Stufen in Darpatien

von Holger Ruhloff

unter Mitarbeit von Jay, Michelle und Ragnar

Vorbemerkungen

Dieses Szenario eignet sich für reichstreuere Charaktere, von denen mindestens einer dem Adel angehören sollte. Selbiger sollte keine Ressentiments gegen das Haus Rabenmund hegen. Nötigenfalls reicht es auch, wenn einer der Helden in (darpatischen) Adelskreisen wohlbekannt und -gelitten ist - wie z.B. ein bekannter Barde, der in höfischen Kreisen zu Ansehen gekommen ist. Der Umgang mit und in adeligen Kreisen sollte für diesen Helden selbstverständlich sein. Ebenso ist es von Vorteil, wenn mindestens ein Held gebürtig oder ansässig aus Darpatien stammt. Dieses Szenario eignet sich nicht für eine Heldengruppe, die sich bereits in einer Borbarad-Kampagne befindet. Als Auftakt zu einer entsprechenden Kampagne läßt es sich jedoch gut verwenden. Das Szenario spielt vor dem Überfall der dunklen Horden auf Tobrien.

Zu Beginn des Abenteuers solltest du mindestens einem der Helden (dem Darpatier/Barden oder Edlen) folgende Hintergrundkenntnisse über den Konflikt zwischen der Fürstin/dem Hause Rabenmund und der Landgräfin Ragnar der Roten bzw. ihrer Tochter geben: Fürstin Irmegunde setzt alles daran, die Landgrafschaft, der im Jahre 16 Hal anlässlich einer Reform des Adels und damit verbundenen Lehensvergabe und ein zweites Mal nach der Answinkrise erhebliche Landgewinne zugebilligt wurden - jeweils zu Ungunsten der Grafschaft Ochsenwasser-, wieder auf ihren Ursprung zu recht zu stützen: Die Baronien Zweimühlen und Zwerch.

Answin d.J., ältester Sohn des Grafen von Ochsenwasser, in der festen Annahme, eines Tages seinen Vater als Graf zu beerben, möchte gern das seinige dazu beitragen, die verlorenen Baronien wiederzugewinnen. Dazu ist ihm nahezu jedes Mittel recht.

In Folge wird davon ausgegangen, daß sich die Helden von Westen her ihrem Ziel nähern. Sollte sich dies für deine Helden nicht fügen, mußt du die Gegebenheiten entsprechend anpassen.

Szene 1

Auf Einladung des Vogtes von Dettenhofen, Roderick v. Rabenmund, wollen die Helden zu einer Jagdgesellschaft (o.ä.) nach Dettenhofen.

Gründe, warum der Vogt sie einlädt, können sein:

- sie haben vor einiger Zeit das Abenteuer "Koboldspiele" aus dem TS 5 bestanden und haben seitdem einen "guten Draht" zu Roderick.

- Vogt Roderick ist mit dem adeligen Helden der Gruppe mehr oder minder bekannt.

- Der Barde ist zu diesem Anlaß geladen worden, die Gäste zu unterhalten. Die Gastung für seine Gefährten nimmt Roderick angesichts des weithin gerühmten Talentes des Sängers in Kauf.

- Einer der Helden interessiert sich für die Wehrheimer Doggen, die der Vogt züchtet. Die Jagd/das Fest bietet eine gute Gelegenheit, sich die Tiere einmal anzusehen.

- jede andere plausible Möglichkeit. So z.B., wenn du dieses Abenteuer als Einstieg in eine längere Kampagne nehmen willst und Vogt Roderick als Auftraggeber an sie herantritt und sie um Hilfe bittet.

Der kürzeste und zugleich komfortabelste Weg aus westlicher Richtung nach Dettenhofen führt zum Ochsenwasser, von wo aus sie mit einem Fischerboot zur Vogtei übersetzen können. Doch so weit soll es erst einmal nicht kommen:

Auf dem Weg dorthin finden die Helden, wenige Meilen, bevor sie das Ufer des Ochsenwassers erreichen, eine übel zugerichtete Person, die dem Tode näher als dem Leben ist. Der Mann wurde offenbar gefoltert und blutet aus zahlreichen Wunden. Für Heilkunde-Experten: da ist selbst mit einem BALSAM SALABUNDE oder einem Heiltrank nichts mehr zu machen, fließt doch in seinen Adern obendrein ein tödliches Gift (*nicht nur, versteht sich - die AA im Exil*) der Stufe 9, doch bis die Helden dies herausgefunden haben, ist es mit dem Armen längst vorbei.

Eine knackig erschwerte Heraldik- oder Etikette-Probe (bei einem Darpatier entsprechend leichter) bringt ans Tageslicht, daß es sich um den Edlen **Herbold von Zwillingsquell** handelt, einem Intimus der Landgräfin Ragnar der Roten von Zweimühlen-Zwerch.

Der Sterbende vermag nur noch einige kaum verständliche Worte zu stammeln (sollten Heraldik- und Etikette-Proben versagt haben haucht er auch noch seinen Namen): "*Ans...Answ..., Arrgh, Komplott - die Herrin - Rag*" (*mit Blick auf einen Raben, der auf einem Pfahl am Wegesrand hockt*) "*Oh nein, hier auch, alles zu spät! Raben... arrrgh!*"

Dann sackt er mit einem letzten Gurgeln tot zusammen. Wie ein mahndendes Zeichen weist sein Arm auf etwas am Wegesrand (Intuitions-Probe: nur wenn diese gelingt, ahnen die Helden, daß der Verblichene weder das große Darpatrind auf der Weide noch die Wildgans, die auf der sumpfigen Wiese hockt, gemeint hat). Etikette- oder Heraldikundige mögen sich selbst zusammenreimen, daß der Rabe nicht nur Symbol Borons, sondern auch das Wappentier des Hauses Rabenmund ist - jedenfalls sollte es keine auffälligen Meisterhinweise hierauf geben.

Szene 2

Es ist nicht weit bis zur Burg Zwillingsquell, die etwa 4 Meilen entfernt auf einem Hügel thront. Eine Bäuerin, die auf einem Ochsenkarren vorbeikommt (und sich ob der Leiche reichlich erschrocken zeigt, sich aber hoffentlich durch die



vertrauenserweckende Art der Helden schnell wieder beruhigt), wird ihnen diese Auskunft geben können.

Von halbwegs zivilisierten Untertanen des Reichsbhüters kann man getrost erwarten, daß sie dem Verbliebenen ein borongefälliges Begräbnis zu

verschaffen trachten, und ihn zurück auf seine Stammburg bringen. Sollte die Gruppe hingegen Anstalten machen, den edlen Herrn am Wegesrand zu verscharren, mach sie darauf aufmerksam, daß eine solche Art Begräbnis hier inmitten der Zivilisation - gelinde gesagt - unüblich ist - zumal für einen Adeligen!

Burg Zwillingsquell erweist sich als ansehnlicher Rittersitz: ein festes Haus mit einem Turm, Nebengebäuden und Mauerumfriedung auf einem steilen Hügel, an dessen Flanke sich ein Dorf schmiegt. Auf der Burg erwartet die Helden eine Überraschung: Als sie dem Torwächter vom Tod seines Herrn berichten, reibt dieser sich nur die Augen und eilt davon, bevor man ihm den Leichnam (die Helden werden ihn doch wohl pietätvoll in einen Umhang o.ä. gehüllt haben ...) zeigen kann.

Doch eine noch viel größere Überraschung erwartet die Helden, als ein Mann auf sie zukommt, der dem Edlen bis auf's Haar gleicht - von den Blessuren einmal abgesehen-, und sich ohne Frage bester Gesundheit erfreut.

Er bittet die Helden, den Leichnam ins Haus zu bringen und in einem Gemach aufzubahren. Von Zwillingsquell zeigt sich ob des grausigen Fundes überaus bestürzt, kann sich aber so ohne weiteres keinen Reim darauf machen (die Bestürzung ist echt, wenn auch aus anderem Grunde). Weder weiß er von einem Doppelgänger, noch hat er einen Zwillingsbruder.

Wird der Edle zunächst den Mutmaßungen der Helden lauschen (wohl auch um herauszubekommen, ob sie etwas von dem Sterbenden erfahren haben), auf Fragen jedoch nur zögerlich, ja unwirsch antworten. Eventuelle Anerbieten der Helden, Licht in dieses Dunkel zu bringen, weist er strikt von sich. Er werde den Fall der Landgräfin berichten, und ihr die Sache überlassen, wie es am vernünftigsten sei. Schlußendlich wird er die neugierigen Frager unter einem fadenscheinigen Vorwand aus der Burg kom-

plementieren - eine Tat, die hoffentlich den Argwohn der Helden weckt.

Szene 3

Das der Burg vorgelagerte Dorf hat etwa 400 Einwohner, drei Schenken, diverse Geschäfte und eine Dorfwache mit 2 Bütteln. Auf der Burg sind 8 Soldaten stationiert. So ihr Mißtrauen einmal geweckt ist, werden die Helden vermutlich versuchen, Informationen im Dorf einzuholen.

Als ganz so leicht erweist sich das nicht, die Helden haben es mit einfachen Leuten vom Land zu tun, für die bewaffnete Glücksritter nur Ärger und Unruhe bedeuten. Gerüstete Kämpfer sind hier seit der Answinkrise nicht mehr aufgetaucht. Da auch der Edle kein großer Krieger ist, hat man Angst vor vagabundierenden Söldnern und "Helden" von eigenen Gnaden, die mordend und branntschatzend durchs Land ziehen (spiele hier ruhig einmal den Aberglauben und die "Gerüchteküche" der einfachen Landbevölkerung aus).

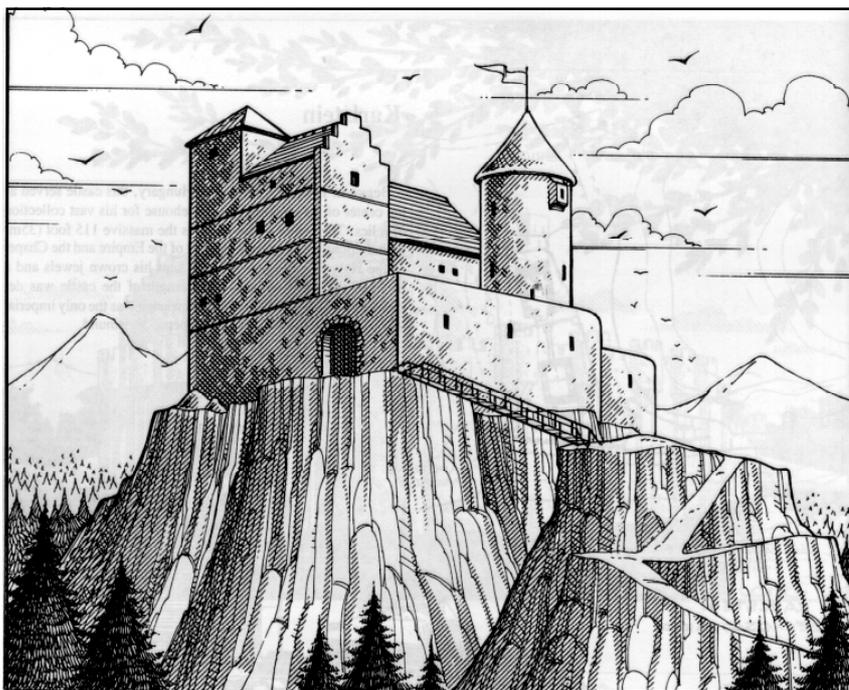
Einzig die Wirte, einige der Jugendlichen, die vom Abenteuerleben träumen und die wenigen weltoffenen Bürger mögen das anders sehen und sich den Helden gegenüber aufgeschlossen zeigen.

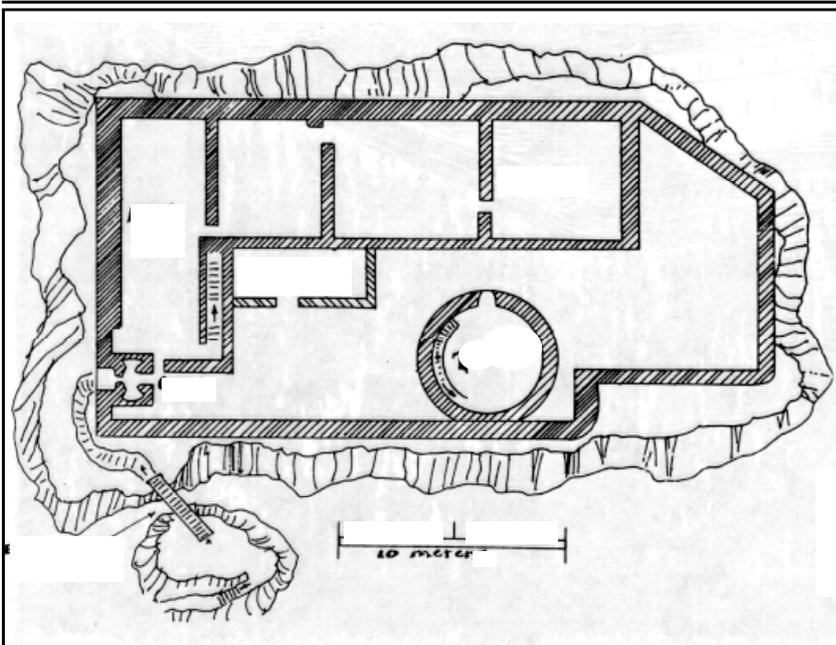
Deine Helden müssen sich schon etwas einfallen lassen, wenn sie neben dem reichlichen Dorfklatsch auch verwertbare Informationen erhalten wollen. Viel Geduld, geschickte Gesprächsführung und gezieltes Nachfragen zeitigen jedoch Erfolge, die eine oder andere Runde in der Schenke kann ebenfalls hilfreich sein.

Folgende Informationen sind bruchstückhaft von der Bevölkerung und Dienerschaft zu erfahren:

Der Edle v. Zwillingsquell ist recht beliebt, gleiches gilt für die Landgräfin.

Der Name Rabenmund genießt einen schlechten Ruf, da die Answinkrise zahlreiche Opfer unter der Dorfbevölkerung gefordert hat.





Vor einiger Zeit ging ein Edelmann (nur sehr wenige wissen, daß es sich hierbei um Answin d. J. von Rabenmund handelt und diese werden nicht darüber im Dorf schwatzen) auf Burg Zwillingsquell ein und aus.

Offenbar hat der Edle sich darum bemüht, freundschaftliche Kontakte zu Herbold zu knüpfen (wissen die Dörfler von einem der Bediensteten).

Herbold hat vor einiger Zeit einen Hofmagier eingestellt (auf Empfehlung Answins - wissen nur wenige Bedienstete der Burg). Vor einigen Tagen soll es zu einem heftigen Streit zwischen Herbold und Answin gekommen sein, so zumindest hat eine der Dienstmägde behauptet. An jenem Abend sei Answin in Begleitung des Magiers und einer unbekanntes dritten Person auf die Burg gekommen.

Noch in dieser Nacht hat der Magus die Burg verlassen und ist seitdem nicht mehr gesehen worden. Von dem Magier fehlt seit dem Streit jede Spur, man nimmt an, daß Herbold ihn verjagt hat. Auf Nachfrage läßt sich in Erfahrung bringen, daß niemand den unbekanntes Dritten beim Verlassen der Burg beobachtet hat.

Herbold genießt das volle Vertrauen der Landgräfin. Sie scheinen nicht nur ihre Ansichten zu teilen ...

Answin d.J. gilt bei der Landgräfin als "persona non grata" nachdem er diese öffentlich beleidigt hat. Herbold war früher häufiger in der Schenke "Eisenfaust" zu Gast. Seit einigen Tagen allerdings hat er seine Burg nicht mehr verlassen (genau genommen seit dem Streit mit Answin d.J.). Auch die Diener haben berichtet, daß sich ihr Herr seit einiger Zeit merkwürdig und abweisend verhält.

Auch der Leibdiener des Edlen, Wulfherd, wurde seit Tagen nicht mehr gesehen. Allerdings kann man sich nicht genau erinnern, ob er ebenfalls seit dem Streit nicht mehr aufgetaucht ist oder schon länger .

Der Name des Hofmagiers lautet Gelphart Czalander (dies weiß der Wirt der "Eisenfaust", wo

sich der Magier eine Nacht lang einquartierte). Mehr ist über den Magier nicht bekannt, wohl aber mag jeder seine Vermutungen loswerden, die von "ganz ordentlicher Gesell" über "finsterer Borbaradianer" bis zu "Dämonenbrut, dessen Augen im Dunkeln so seltsam leuchteten" reichen.

Wer der unbekanntes Dritte ist, weiß niemand zu sagen.

Diese bunte Mixtur solltest du mit weiterem Dorfklatsch würzen: Von der dicken Naria, die Ziegen bezaubern kann bis zur Magd, die angeblich die Geliebte des Edlen ist...

Szene 4

Ziehen die Helden Informationen über den Magier ein (z.B. bei der Akademie in Rommilys), können sie mit einigen Mühen erfahren, daß dieser ein früherer Schüler von G.C.E. Galotta gewesen sein soll,

nach dem, wie nach seinem einstigen Meister, wenngleich auch weniger vehement, gesucht wird [hä?! - der Setzer] (will sagen, die Akademie ist an allen Informationen über den Magus interessiert, wird aber nicht augenblicklich eigene Leute losschicken). Unzweifelhaft folgt er ebenfalls dem Linken Pfad der Magie. Spezialgebiet des Magiers war die Beherrschung (keine Verwandlungsauber!).

Falsche und richtige Verdächtigungen:

Ziehen die Helden aus den bislang zusammengetragenen Informationen die richtigen Schlüsse, so müßte ihnen klar sein, daß der Edle entweder

- a) durch einen Zauber beherrscht wird,
- b) der Magier selbst in die Rolle des Edlen geschlüpft ist und sich mit magischen Formeln das Aussehen des Burgherren gegeben hat, oder
- c) der echte Edle durch einen Doppelgänger ausgetauscht wurde und
- d) in jedem Fall Answin d.J. v. Rabenmund in die Angelegenheit verwickelt ist.

Die Punkte a) und b) stellen sich letztlich als falsch heraus. Ist ein Magier in der Gruppe, wird er bei Anwendung der entsprechenden Magie feststellen, daß keine magische Aura bei dem Edlen spürbar ist. Ein Beherrschungs- oder Verwandlungsauber dürfte somit ausgeschlossen sein, ebenso, daß der Magus die Rolle des Edlen eingenommen hat.

Sollten keiner der Helden über entsprechende magische Fertigkeiten verfügen, aber trotzdem einen solchen Verdacht hegen, kannst du ihnen bei ihrer Recherche die Information zuspielen, daß der Magier kürzlich in Ysilia gesichtet wurde.

Sollte nun jemand auf die Idee kommen, Answin d.J. (Beschreibung im TS 5/bzw. TS-Sammelband) aufsuchen zu wollen, so stellt dies ein schwieriges - und nicht ganz ungefährliches, wie sich noch erweisen wird - Unterfangen dar.

Selbst wenn die Helden das Glück haben, ihn z.B. in Rommilys anzutreffen, wird er kaum geneigt sein, sich mit ihnen zu

Szenario "Der dritte Mann"

unterhalten. Ganz anders sieht das aus, wenn die Helden im Besitz eines gewissen belastenden Briefes sind (siehe weiter unten). Auf Burg Zwillingsquell wird Answin keinesfalls anzutreffen sein!

Fakt ist, daß Answin mit Hilfe des Schwarzmagiers **Gelphart Czalander** den Edlen von Zwillingsquell gegen einen Doppelgänger ausgetauscht hat.

In Wirklichkeit steckt ein Gestaltwandler in der Rolle des Burgherren. Ausgehend von der Theorie, daß Gestaltwandler natürliche Wesen mit einem Knorpelskelett und zahlreichen "Hautblasen" sowie dehnbaren Stimmbändern sind, die sich auf diese Weise Aussehen und Stimme jeder beliebigen Person geben können, läßt sich mit magischen Mitteln nichts herausbekommen. Falls nötig trägt der Gestaltwandler ein magisches Amulett von Czalander, das ihn vor Hellsicht- und Beeinflussungszaubern schützt. In diesem Fall läßt sich natürlich bei einem magischen "Scan" eine entsprechende Aura des Amulettes feststellen. Selbstredend ist es nicht überaus ungewöhnlich, daß ein Adeliger im Besitz eines magischen Amulettes ist.

Ursprüngliches Ziel Answins war es, den echten Herbold insoweit zu beeinflussen, die Landgräfin zum offenen Widerstand gegen das Haus Rabenmund bis hin zum Verrat anzustiften, um sie so in Mißkredit zu bringen. Answin hoffte, daß seine Ränke letztendlich dazu führen würden, daß Ragnar die Rote zumindest Teile ihrer Ländereien, besser noch gleich ihres Titels verlustig ginge. Doch alle Versprechungen und Drohungen konnten den Edlen nicht dazu bewegen, Answin zu unterstützen.

So verfiel Answin - angestiftet von Gelphart, der auf diese Weise sein ganz eigenes borbaradianisches Süppchen kocht - auf die Idee Herbold durch einen Gestaltwandler auszutauschen. Answin wollte den Edlen lediglich so lange verschwinden lassen, bis seine Pläne gefruchtet haben, ihm aber nichts antun. Nun, der gute Answin d. J. war noch nie besonders glücklich in der Wahl seiner Verbündeten ...

Czalander und sein Helfer, der Gestaltwandler **Gnahiy** folterten den Burgherren jedoch, um mehr Informationen über die Gewohnheiten des Burgherren, seinen Charakter und Informationen über ihn zu erhalten.

Als Answin dies verhindern wollte, kam es zum Bruch mit dem Magier. Da Answin nicht in der Lage war, den Magier zur Raison zu bringen, noch ihm sonstwie beizukommen, zog er es vor, zu schweigen und die Burg zu verlassen. Er ist derzeit in Rommilys damit beschäftigt, Maßnahmen zu treffen, die beiden Zeugen seiner Intrige beseitigen zu lassen, kann doch jeder Beweis für seine Verstrickung in diese Ränke Answin in arge Schwierigkeiten bringen.

Der Leibdiener des echten Edlen, Wulfherd, erkannte die Wahrheit. Es gelang ihm, seinen Herrn aus dem Turmgewölbe, in das man ihn gesperrt hatte zu befreien. Allerdings wußte er nicht, daß im Körper des Edlen bereits ein tödliches Gift wirkte. Dem todgeweihten Adeligen gelang die Flucht, unbemerkt konnte Wulfherd ihn aus der Burg schaffen. Die Wachen oder sonst jemanden einzuweihen, wagte der Diener nicht, fürchtete er doch zu recht, daß ihm niemand glauben, eine Offenbarung für seinen Herrn jedoch unkalkulierbare

Gefahren bergen würde.

Als der Gestaltwandler die Flucht bemerkte, wußte er zwar um die Gefährlichkeit seines Lapsus, allerdings blieb ihm keine Wahl, er mußte ausharren konnte er doch schlecht seine Soldaten "hinter sich selbst" herschicken. Immerhin gelang es Gelphart, den Diener als Helfershelfer zu entlarven und tötete ihn.

Gelphart Czalander

(MU 13, KL 15, IN 13, CH 14, FF 15, GE 15, KK 10, ASP: 85, LE: 41, TP W+2, AT 13, PA 15, MR 10)

Zauberfertigkeiten: Gelphart hat gute Kenntnisse in allen Borbaradianersprüche, zudem beherrscht er alle gildenmagischen Beherrschungszauber, dazu den Bannbaladin, diverse Kampfzauber (nur das Übliche, kein Ignispähro oder ähnliche Gimmicks!) und was ein Magus noch so braucht.

Czalander ist einer jener finsternen Gesellen, die sich dem Dämonenmeister Borbarad verschrieben haben. Quasi als Vorhut ausgesandt, ist es seine Aufgabe, in Darpatien möglichst viel Verwirrung zu stiften und die Verteidigungskraft des Reiches auf diese Weise zu schwächen.

Zu diesem Zweck bedient er sich des Gestaltwandlers Gnahiy, einem Diener seiner Weggefährtin Kysira, einer berühmten Borbaradianerin, die vor einigen Jahren in einem Kampf mit Prinz Ucurian M. von Rabenmund zu Rommilys und seiner Gattin ums Leben kam.

Gnahiy

KK 17, AT 16, PA 15, TP W+7 Schwert, MR 15* (*+ 5 mit Amulett),

Gnahiy ist seinem neuen Mentor nicht minder treu ergeben als zuvor Kysira, und er wird versuchen ihn zu schützen, solange dies nicht aussichtslos oder selbstmörderisch ist. Was den Gestaltwandler zu seiner engen Bindung an die Magistres bewegt, bleibt im Dunkel. Es ist nur schwer vorstellbar, daß die Kreatur der Lehre der Borbaradianer anhängt. Doch wer weiß schon Näheres über diese geheimnisvolle Spezies, die für die meisten Derenbürger eine reine Schöpfung der Phantasie ist.

Czalanders Plan ist, die Landgräfin von Gnahiy in der Rolle des Edlen zu Zwillingsquell töten zu lassen und Answin d.J. als Drahtzieher die Tat in die Schuhe zu schieben. Auf diese Weise sollen die innerdarpatischen Händel bis zu Fehde und Krieg geschürt werden.

Szene 5

Die einzige Möglichkeit, die Wahrheit ans Licht zu bringen, sind Nachforschungen innerhalb der Burgmauern. Gelingt den Helden ein unbemerktes Eindringen (laß dich vom Einfallsreichtum der Helden animieren), haben sie Gelegenheit, das private Schreibzimmer des Edlen zu durchsuchen. Dort finden sie einen Brief (siehe Handout) der aus der Feder Answin d.J. stammen muß (zu diesem Schluß können die Helden aber nur kommen, wenn sie den Namen schon vorher von jemandem im Zusammenhang mit dieser Geschichte gehört haben).

Der Brief ist an Gelphart Czalander gerichtet. Unvorsichtigerweise hatte der Magus das brisante Schriftstück bei seiner Abreise vergessen. Ein eifertiger Diener hatte es daraufhin seinem vermeintlichen Herrn überbracht - ohne es zu lesen!. Dummerweise hat Gnahiyr den Brief im allgemeinen Trubel vergessen - gar so leicht ist es nicht, einen fremden Menschen in dem für ihn vertrauten Umfeld überzeugend zu spielen. So liegt das Schreiben zwischen der restlichen Privatkorrespondenz Herbolds. Den übrigen Briefen läßt sich übrigens entnehmen, daß der Edle ein recht intimes Verhältnis mit der Landgräfin unterhielt.

Nunmehr haben die Helden drei Möglichkeiten, weiter vorzugehen:

1. Sie können sich an offizielle Stellen wenden (z.B. den KGIA). In diesem Falle geht es direkt weiter zum Epilog.
2. Deus ex machina könnte in dieser Geschichte eben jener schon erwähnte Ucurian M. von Rabenmund werden, falls die Helden in eine aussichtslose Situation geraten oder nicht weiter wissen. Denn die von ihm geleitete Kommission jagt genau solche Magister wie Gelpart Czalander (s. Bericht im Darpatischen Landboten, in diesem Standard)
3. Sie wenden sich mit dem Schreiben an Answin d. J., worauf dieser sich plötzlich überaus gesprächsbereit zeigt. Answin wird das Schreiben an sich nehmen (und später vernichten) und die Helden über die näheren Zusammenhänge aufklären - zumindest so weit dies nötig ist. Er wird sie darum bitten, den Gestaltwandler unschädlich zu machen (was mit einer saftigen Belohnung verbunden sein dürfte). Ganz klar ist dabei allerdings auch, daß den Helden, nun, da sie sich als Mitwisser gezeigt haben, gar keine andere Wahl bleibt, als Answins "Bitte" zu erfüllen, möchten sie nicht in nächster Zeit einem "Unfall" zum Opfer fallen ...
4. Sie brechen nochmals in die Burg ein oder bleiben gleich vor Ort, um den falschen Edlen zu stellen und zu entlarven.

Entscheiden sich die Helden für eine der letzten beiden Alternativen, so kommt es unweigerlich zum Showdown innerhalb der Burgmauern. So die Helden den falschen Edlen stellen, wird Gnahiyr alles daran setzen, einem Kampf aus dem weg zu gehen und ins Freie zu fliehen. Dort will er sich an einem vor neugierigen Blicken geschützten Ort in die Gestalt eines Vogels verwandeln und entfliehen

Überhaupt sind die Möglichkeiten jede Gestalt anzunehmen für den Meister sehr reizvoll. was ist z.B. wenn der Gestaltwandler von den Nachforschungen der Helden erfährt? Er hat sie alle gesehen und ist in der Lage, einen der Gefährten zumindest leidlich nachzuahmen. Zumal, wer weiß schon,

wie lange Gnahiyr braucht, um die Gestalt eines Menschen täuschend echt anzunehmen ...

Du kannst als Meister eine wilde Verfolgungsjagd durch die Burg veranstalten (ein Geheimgang steht Gnahiyr auch zur Verfügung), die einiges an Pfeffer dadurch gewinnt, daß man den Soldaten der Burg erst einmal glaubhaft klarmachen muß, daß ihr Herr, der von dahergelaufenen Vagabunden (andernorts auch "Helden" genannt) verfolgt wird, in Wirklichkeit "der Böse" ist ...

Letztlich sollte es aber gelingen, den falschen Edlen zu stellen.

Solcherart in die Enge getrieben, wird Gnahiyer versuchen, mit seinen Verfolgern ins Geschäft zu kommen. Töten sie ihn, werden sie kaum die ganze Wahrheit erfahren.

Möglicherweise kann Gnahiyr aber die Helden überreden, ihn laufen zu lassen, wenn er ihnen alle Einzelheiten preisgibt. Dann (und auch nur dann) wird er alle Einzelheiten von Czalanders Plan enthüllen. Auch kann er relativ präzise angeben, wohin Czalander gereist ist: zunächst nach Ysillia, später in die von den Borbaradianern besetzten Gebiete Mendenas (solltet ihr das Abenteuer zu einem früheren Zeitpunkt spielen, entfällt letztere Information). Answin d.J. kennt er nicht mit Namen, kann ihn aber vage beschreiben. Für einen klaren Beweis reicht diese Beschreibung allein nicht aus. Auch dürfte die Aussage eines Gestaltwandlers wenig Gewicht haben. Unzweifelhaft wird die Inquisition Gnahiyr umgehend in Arrest nehmen, eingehend "befragen" und später hinrichten, sobald sie seiner habjaft werden. Selbiges gilt ebenfalls für die KGIA (s. Meisterhinweise Rommilysbeschreibung in diesem Heft "Die Graue 6"). Der einzige Beweis, der gegen Answin d.J. vorliegt (so die Helden ihn gefunden haben), ist der besagte Brief.

Als Variante ist es selbstverständlich auch denkbar, daß Gelphart Czalander nach Zwillingssquell zurückkehrt, nachdem er Wind von den Nachforschungen der Helden bekommen hat. Alsdann präsentiert sich den Helden ein weiterer nicht zu unterschätzender Gegner zum Showdown!

So für deine Gruppe ein Abenteuer nur dann ein gutes Abenteuer ist, wenn man sich am Ende ordentlich schlägt, kannst du sie mit dem Gestaltwandler, dem Schwarzmagier und zumindest einem Teil der Burgwachen, die in dem guten Glauben handeln, ihren Burgherrn zu verteidigen - konfrontieren. Keine rondragefällige Tat, diese schlicht niederzumetzeln! Von den späteren Folgen wie einer offiziellen Untersuchung und dem unvermeidlichen Abenteuerpunkteabzug einmal ganz zu schweigen ... Probateste Möglichkeit, die Wachen von ihrem Irrtum zu überzeugen ist es sicherlich, den Gestaltwandler zu zwingen, seine Fähigkeiten vor ihren Augen einzusetzen.

Epilog

Sollten die Helden den falschen Edlen überführen, überwältigen oder töten, so ist die Gefahr - zumindest für den Moment - gebannt.

Alsdann hängt alles davon ab, an wen sich die Helden wenden. Unzweifelhaft werden die Gefolgsleute des Edlen auf eine Untersuchung durch offizielle Stellen - in diesem Fall wohl die Landgräfin - drängen. Doch bleibt es selbstverständ-

lich den Helden überlassen, ob sie selbigen Investigatoren die ganze Suppe einschenken wollen.

Sollten die Helden sich tatsächlich dafür entscheiden, ihr Wissen an die Landgräfin weiterzugeben, so mag es allzu gut passieren, daß schon bald finstere Gesellen versuchen werden, sie daran zu hindern oder - falls das Kind bereits in den Brunnen gefallen ist, nachträglich Rache zu üben. Überhaupt

dürfte sich die Unfall-Gefahr der Helden deutlich erhöhen (ein "fehlgeleiteter" Pfeil bei der Jagd, ein schwerer Balken, der sich plötzlich löst, eine durchgehende Kutsche...).

Gleiches gilt im Übrigen auch, wenn sie sich vertrauensvoll an die KGIA, die Inquisition oder das Informations-Institut zu Rommilys wenden.

Sollten sie das Schreiben an jemanden aus dem Hause Rabenmund übergeben (mit Ausnahme von Ucurian oder Wolfrat von Rabenmund - diese werden sie lediglich knapp entlohnen und die Informationen an die Fürstin weitergeben) werden sie reich belohnt und dürfen sich des Patronats der Familie Rabenmund erfreuen.

Handelten die Helden zum Schluß gar im Auftrage Answins, so gilt dies ebenfalls. Möglicherweise ergibt sich hier gleich ein Anschlußabenteuer. So nämlich Gelphart Czalander schon früher die Burg verlassen hat oder entkommen konnte, wird Answin die Helden vielleicht engagieren, um den letzten unliebsamen Zeugen zu finden und unschädlich zu machen.

(Den letzten Zeugen? Wieviel wissen die Helden jetzt eigentlich ... ?)

KGIA, Informations-Institut und u.U. auch die Inquisition werden den verräterischen Brief Answins an Fürstin Irmegunde weiterleiten, was hinter den Kulissen zu einigen Problemen für den verhinderten Ränkeschmied führen wird. Dennoch wird die Fürstin gemäß dem Grundsatz der Rabenmunds, alles Unbill von Mitgliedern der Familie fernzuhalten und Streitigkeiten nur hinter verschlossenen Türen auszufechten, dafür sorgen, daß keine öffentliche Anklage gegen Answin erhoben wird. Man hat im Hause genug vom Nimbus des Verrätertums.

Den meisten Gewinn (in barer Münze) ernten die Helden allerdings, wenn sie die Informationen an Espinosa (s. Persönlichkeiten Stadt Rommilys, dieses Heft) verkaufen, doch steht diese Möglichkeit nur Helden offen, die sich in Rommilys sehr gut auskennen, dort lange gelebt haben oder immer noch ansässig sind. Möge Phex sie allerdings behüten, wenn es Espinosa eines Tages gefallen sollte, Nutzen aus seiner Erwerbung zu ziehen. Sobald ruchbar wird, daß dieser seine Informationen zweifelsfrei von den Helden hat, sind ihre friedvollen Tage in Darpatien gezählt. Und wer weiß schon, wie weit der Schatten des Rabens tatsächlich reicht ...

Schließlich noch ein Wort zu unserem Gestaltwandler. Möglicherweise haben ihn die Helden im Kampf getötet (das war's dann wohl für ihn). Sollten sie versuchen ihn an irgendeine Stelle auszuliefern (Garde, KGIA, Rabenmunds, Landgräfin etc.), - es ist übrigens gar nicht so einfach, einen Gestaltwandler in Fesseln zu halten - so ist ihm der Tod ebenfalls gewiß. Nicht zuletzt deshalb wird alles versuchen davonzukommen.

So es ihm nicht mittels seiner Fähigkeiten gelingt zu fliehen, wird er die Gefährten flehentlich beknieen, Gnade vor Recht ergehen zu lassen, und ihm die Freiheit zu schenken. Er wird alle Eide schwören, sich zu bessern und von nun an ein anständiges Leben zu führen und, und, und ... Du kennst deine Helden besser als wir und kannst eher abschätzen, auf welche Weise man sie becircen kann.

Sollten die Helden sich tatsächlich dazu überreden lassen, ihn laufen zu lassen (*selbst schuld! - und viel Spaß, wenn sie das der Inquisition erklären müssen*) liegt es an dir, ob die Helden ihm noch einmal begegnen, und wenn ja auf welche Weise. Vielleicht hilft er ihnen ja tatsächlich in einem späteren Abenteuer mal aus der Patsche (in einer gänzlich neuen Gestalt, versteht sich).

Wiewohl es zu unserer Überzeugung gehört, daß ein Wesen, in dessen Natur es liegt, mittels ihrer namenlos anmutenden Fähigkeit andere Kreaturen nachzuahmen und diese nicht selten beiseitezuschaffen (zumindest wenn es sich um menschliche Opfer handelt), kaum dazu geschaffen sind, ein braves Leben als Bauersmann oder Kutschpferd zu führen. Vielleicht gibt es ja doch das ultimativ Böse ...

Doch wir wollen dir da nicht dreinreden. Genausogut mag man der Überzeugung folgen, daß auch in einem faulen Apfel noch ein guter Kern steckt...

Wer am Ende noch Lust hat - oder Lust haben muß, weil das Abenteuer ohnehin dort weitergeht -, kann an der Jagd in Dettenhofen teilnehmen. Gejagt wird jedoch kein Wild, vielmehr zieht Vogt Roderick mal wieder mit seinen Wehrheimer Doggen los, um marodierende Strauchdiebe oder Trollzacker zu jagen!

Nun ja, wem's gefällt...

Handout:

Werter Gelphart Czalander,
in der Hoffnung, daß unser P lan gelingen moege, senden W ir Euch nochmals letzte A nweisungen.

Bedenkt, dasz W ir nicht wuenschen, dasz dem Edlen von Z willingsquell ein L eid geschieht. J edoch solltet I hr Eure magischen F aehigkeiten alsbald nutzen, um ihm seine Erinnerungen an das Geschehene zu rauben. Z iel soll es sein, daß unser M ann die L andgraefin derart aufbringt, gegen das Haus Rabenmund zu ziehen, auf daß sie den L andfrieden bricht und sich durch ihr V erhalten entsprechend unmoeglich macht. D ies duerfte genügen, um sie vor dem Reichsbehueter als untragbar erscheinen zu lassen.

Der T rank, von dem I hr sprachet, welcher ihren W illen und ihr Handeln zu beeinflussen vermag, erscheint uns recht geeignet. D enkt aber daran, dasz keinerlei S pur auf das Haus Rabenmund, geschweige denn U nsere Person deuten darf. Eure B elohnung wird wahrlich fuerstlich ausfallen, seid dessen gewisz!

Modifizierte Kampfgeregeln für DSA

von Michael Hartrich (und seiner Spielrunde)
unter Mitarbeit von Udo Kaiser (Regeln für Verteidigungswaffen)
und dem Dämonenkränzchen Konstanz (Fernkampfgeregeln, Stangenwaffen, Ausweichen oder Parieren)
Unter Verwendung der Ergebnisse eines Workshops auf "Hannover spielt!" 1997

Einleitendes

Die hier beschriebenen Regeln sind dadurch entstanden, daß ich nicht einsehen konnte, warum ein Krieger, der aus einer der großen Akademien wie z.B. Wehrheim kommt, bei ca. 40% aller seiner Angriffshiebe daneben schlägt. Wenn ich Graf Helme Haffax oder einer der anderen Akademieleiter wäre, so würde ich einem solchen Versager auf keinen Fall den Abschluß an meiner Akademie gestatten. Doch leider sind auch die großen Leiter der Kriegerschulen an die DSA-Regeln gebunden. Daher mußte man sich etwas einfallen lassen, damit diese Herren und Damen wieder voller Stolz und Fug und Recht sagen konnten, daß ihre Schüler wirklich wohl ausgebildete Kämpfer sind.

Allerdings soll nicht der Eindruck entstehen, daß diese Regeln nur für Krieger gelten. Keiner, der in Aventurien eine Waffe zu führen vermag verfehlt seinen Gegner in 40% aller Fälle, ohne daß sich der Angegriffene auch nur bewegt. Sogar ein kleiner Bauer, der sich gegen einen Räuber wehren muß, verfehlt sicher nicht in 50% aller Fälle dieses doch recht große Ziel. Bei Tieren war die bisherige Regelung nun noch verwunderlicher. Man mußte sich ernsthaft fragen, wie z.B. die Grimwölfe überleben können, da sie doch in 55% aller Fälle selbst ein stehendes Reh nicht beißen können.

Ich machte mich also daran, die Kampfgeregeln zu ändern. Nach einigen Diskussionen mit etwas konservativen Spielern in unserer Runde und mehreren eingearbeiteten Verbesserungsvorschlägen entstanden die hier vorliegenden Regeln, nach denen bei uns seitdem auch gespielt wird. Diese gehen nun davon aus, daß jeder, der auch nur ein bißchen mit seiner Waffe umgehen kann, nicht daneben schlägt. D.h. jede Attacke (AT) trifft und kann nur durch eine Parade (PA), die besser als die Attacke ist, pariert werden.

Der Kampf - Attacke und Parade

Jeder der Kontrahenten darf abwechselnd angreifen bzw. parieren, wobei der Angreifer mit dem höheren Mut-Wert (MU) die erste Attacke führen darf, sofern er nicht auf irgendeine Weise überrascht wurde.

Der Kampf sieht regeltechnisch folgendermaßen aus:

1. Der Angreifer würfelt mit 1W20 und subtrahiert vom gewürfelten Wert seinen AT-Wert (der natürlich auch durch irgendwelche Zuschläge modifiziert sein kann). Das resultierende Ergebnis zeigt an, wie gut die Attacke war.
2. Die PA des Verteidigers ist um den AT Wurf des Angreifers erschwert bzw. erleichtert, wenn der Angreifer mit seinem Wurf über seinem (ggf. modifizierten) AT Wert lag.

Bsp.: Alrik hat eine AT von 13 und würfelt eine 15. Alrine hat folglich eine um 2 erleichterte Parade.

Rondralrik hat eine AT von 16, durch Meisterentscheidung ist die AT erschwert um 2, würfeln tut Rondralrik eine 8. Damit liegt er 6 besser als sein modifizierter AT Wert. Rondrines Parade ist somit um 6 erschwert.

Dabei gilt, daß eine AT bzw. PA von 19 stets als mißlungen

gelten, eine 20 ist, wie gehabt, ein Patzer.

Nach diesen Aktionen ist der andere Charakter (sofern er nicht kampfunfähig, bewußtlos oder gar tot ist) mit seiner Attacke an der Reihe und die ganze Prozedur beginnt mit vertauschten Rollen von vorne.

Gute Aktion/Patzer

Würfelt der Angreifer bei seinem Wurf mit 1W20 eine „1“, so war seine AT ein Meisterstreich. Diesen zu parieren ist sehr schwer - gerade für einen schlechteren Kämpfer. Sie kann jedoch entweder nach den oben beschriebenen Regeln oder durch eine "1" oder "2" beim Parade-Wurf abgewehrt werden. Außerdem fügt eine solch geniale Attacke, sofern sie trifft, wie gewohnt mehr Schaden zu.

Bei der Schadensermittlung wird entweder der Schaden mit dem W20 ermittelt oder optional einer der für die Waffe angegebenen W6 durch einen W20 ersetzt (ein Schwert richtet also 1W20+4 SP, ein Zweihänder 1W20+1W6+4 Schadenspunkte an), und außerdem sind die ausgewürfelten Punkte als Schadenspunkte (SP) zu betrachten, von denen kein Rüstschutz (RS) abgezogen werden darf.

Würfelt der Verteidiger bei seinem Wurf mit 1W20 eine "1" oder "2", so war seine PA so meisterlich (sei es nun durch Glück, bei einem schlechteren Kämpfer, oder durch Können, bei einem Meister des Kampfes), daß er damit jede Attacke abwehren kann, wie gut sie auch immer gewesen sein mag.

Würfelt der Angreifer bei seinem Wurf mit 1W20 eine „20“, so ist ihm ein verhängnisvolles Mißgeschick unterlaufen. Sofern ihm nicht sofort eine Gewandtheits-Probe +8 gelingt, muß er die Folgen gemäß der Tabelle aus: „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“ (Seite 71) erleiden. Gelingt die Probe jedoch so zählt die Attacke 19 und mißlingt folglich, denn wer sich gerade noch auf den Beinen halten kann, trifft nichts mehr.

Würfelt der Verteidiger bei seinem Wurf mit 1W20 eine „20“, so ist ihm ein verhängnisvolles Mißgeschick unterlaufen. Sofern ihm nicht sofort eine Gewandtheits-Probe +8 gelingt, muß er die Folgen gemäß der Tabelle aus: „Mit Mantel, Schwert und Zauberstab“ (Seite 71) erleiden. Gelingt die Probe jedoch so zählt die Parade als 19 und mißlingt. Nur bei einer "1" waren die Zwölfe mit ihm, die Parade gelingt.

Gezielte Attacken (AT+)

Das neue Kampfgregel-System läßt auch weiterhin gezielte Attacken zu. Um eine gezielte Attacke zu schlagen, muß angesagt werden, um wieviel man sie erschwert. Daraufhin wird der AT-Wert um die angesagte Zahl vermindert und mit diesem neu erhaltenen Wert eine Attacke, wie oben beschrieben, geführt. Wird diese AT nicht pariert, so wird die angesagte Erschwernis den Trefferpunkten hinzugerechnet. Bei der nun folgenden Parade wird der PA-Wert um genau die gleiche Anzahl von Punkten reduziert (PA-Erschwernis nach AT+).

Wenn die PA des Verteidiger mißlingt, hat dieser immer noch

SÖLDNER HEUTE

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

DIE TEMPELSCHMAUCHER DOPPELARMBRUST IM TEST

Wie wir in der letzten Ausgabe angekündigt haben - und wir machen keine leeren Versprechungen - bringen wir hier den Bericht über das Testschießen mit der neuen Doppelarmbrust aus dem Hause TEMPELSCHMAUCH. Wir haben unsere erfahrene Schützin Afra "Boronsstachel" Barcken mit der Durchführung beauftragt - hier ist ihre Meinung:



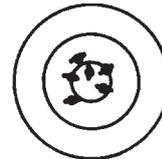
Vorab: TEMPELSCHMAUCH hat uns zwei Ausführungen der neuen Waffe zur Verfügung gestellt, die beide in der gleichen Weise getestet wurden. Die Bogen der Standardausführung sind aus gewöhnlichen Waffenstahl geschmiedet.

Das Gewicht beider Waffen liegt bei knapp 190 Unzen, beide sind hervorragend ausgewogen. Das Spannen der Bogen ließ sich bei beiden Ausführungen unter Zuhilfenahme der Erd- bzw. Mauerspieße am Schaft und mit etwas Schmalz im Arm gut ohne Hilfsmittel bewerkstelligen. Für dünnarmige Weichlinge allerdings liefert der Meister auf Wunsch auch eine Spannhilfe, will sagen einen Geißfuß, der je nach Ausführung im Stil und Verzierung passend zur Armbrust gefertigt werden kann - das aber ist auch nicht allzu billig, wie man sich denken kann.

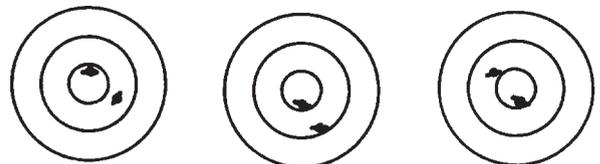
Die Wurflistung des Standardmodells ist etwa vergleichbar der einer gemeinen leichten Arm-

brust, entsprechend ist auch die Durchschlagskraft. Sowohl der klassische Koscher Armbrustbolzen als auch das neue Geschöß mit Wehrheimer Doppelter Invert-Nocke (DIN-Bolzen) werden problemlos verschossen. Das klappbare Absehen zeichnet auch bei leichter Dämmerung noch klar und sauber.

Zum Schießen: der Schloßgang ist hervorragend! Kein Verreißen des Schusses durch handgelenksbrechende Abzugsgewichte; die Nussen lösen sanft und spielfrei aus. Die Schußgenauigkeit ist gut, wie das Schußbild von sechs Bolzen auf vierzig Schritt im Einzelabschuß zeigt:



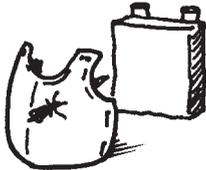
Nun zur Besonderheit: der Doppelschuß, an wählbar durch einen gut zu erreichenden Hebel auf der rechten Kolbenseite, der - am Rande erwähnt - für Linkshänder gegen Aufpreis auch auf der linken Seite angebracht werden kann. Die stärkeren Erschütterungen in der Waffe, die vom gleichzeitigen Vorschnellen beider Bogen verursacht werden, sorgen zwar für eine etwas höhere Streuung; die Leistung ist aber immer noch gut - Schußbild dreier Doppelschüsse auf vierzig Schritt:



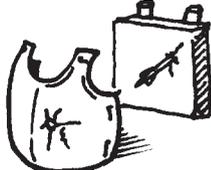
Und nun zum Zuckerchen: die teurere Ausführung, erkennbar an zwei kleinen Luchsköpfen, die auf der linken Innenseite der Bogen eingraviert sind; eine Marotte des Meisters, der diese Ausführung darum auch "De Luchs" nennt. Sei's drum. Für diese Ausführung gilt genau dasselbe wie für das Standardmodell - bis auf die kleine Sensation, daß hier die Bogen aus

Maraskanstahl gefertigt wurden, was bei gleichem Gewicht eine deutlich höhere Durchschlagskraft bringt, die sogar über der einer gewöhnlichen leichten Armbrust liegt. Hier zum Vergleich je ein Schuß mit der einfachen und der "De Luchs"-Ausführung auf dreißig Schritt; Ziel war jeweils ein gewöhnlicher Brustharnisch.

Standard



De Luchs



Klar, daß solche Qualität sich auch im Preis niederschlägt - die Auflistung von Wurffleistungen und Preisen folgt am Ende des Berichts. Auch was Verzierungen angeht, ist alles möglich: Schnitzereien, Monogramme, Einlegearbeiten aus Hirschhorn, Bein, Mohagoni oder Mammuton, je nach Geschmack und Geldsäckel. Und wer Zeit hat und das nötige Kleingeld investieren will, der kann auch - so er dem Meister sympathisch ist - aus Zwergenstahl geschmiedete Bogen bestellen, die zwar noch nie hergestellt wurden, meiner Meinung nach die Wurffleistung aber sicherlich noch zu steigern vermögen.

Alles in allem: eine äußerst feine Waffe für die Jagd wie für's Gefecht, die zwar - auch in der Standardausführung - nicht ganz billig ist; ihr Geld ist sie aber allemal mehr als wert!

Ganz zum Schluß liegt es mir am Herzen, mit einem Ammenmärchen aufzuräumen, das auch über diese Waffe, neu wie sie ist, schon im Umlauf ist: es ist NICHT möglich, mit einem Doppelschuß zwei verschiedene Ziele zu treffen! Zwar kann der eine Bolzen durchschlagen, der zweite aber, der ja etwas tiefer auftrifft, abgelenkt werden und als Querschläger ein zweites Ziel treffen - niemals aber werde ich einem Schützen glauben, der behauptet, er könnte solche Kunststückchen willentlich vollbringen!

TEMPELSCHMAUCHer Doppelarmbrust

Ausführung	TP	Ge	Reichweite	Preis
Standard	1W+4	190	50	70 D
De Luchs	2W	190	80	ab 200 D
Geißfuß	---	40	---	ab 5 D

Wir können von diesem kleinen Sahnehäppchen einfach noch nicht lassen. Für die nächste Ausgabe versprechen wir zum einen die Vorstellung einer passenden Zielhilfe, die - Wunder über Wunder! - unter Verwendung von geschliffenen Gläsern und Linsen Erstaunliches zu leisten vermag und weiteres Hochendzubehör vom Geschößsektor. Dazu hat unser Korrespondent das Magische Institut bzw. die Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash' Hualayin Khunchom besucht. Mehr verraten wir nicht; man muß ja seiner Leserschaft auch die Lezzen fädig triefend halten, nicht wahr?

Da beim Doppelschuß durch die stärkere Erschütterung die Trefferleistung leiden kann, gilt: Probe um zwei erschwert, Treffer 2 x 1W+4 bzw. 2 x 2W.

Wenn im Kampf beide Bogen gespannt werden müssen, so dauert das - natürlich - doppelt so lange wie bei einer gewöhnlichen Armbrust. Ein Spannen der Bogen ohne Geißfuß ist nur bei einer KK von 15 oder mehr möglich, vor dem Spannen muß eine KK-Probe abgelegt werden.

Da wir schon beim Thema TEMPELSCHMAUCH sind: wir haben die Gelegenheit genutzt und mit Meister Ragroschox, Sohn des Xaksch gesprochen und ein Portrait von ihm an seinem Arbeitsplatz anfertigen lassen.

Söldner Heute: Zunächst einmal, Meister, herzlichen Glückwunsch zum gelungenen Auftakt.

R.S.d.X.: Danke. (trinkt Bier)

S.H.: Äh - ja. Wie läßt sich das Geschäft denn an?

R.S.d.X.: Kann nicht klagen. Obwohl's den Leuten hier oben grade nicht so gut geht, wissen sie immer noch Qualität zu schätzen - und die kriegen sie von mir zu vernünftigen Preisen. (trinkt Bier)

S.H.: Was hat Euch auf die Idee mit der Doppelarmbrust gebracht?

R.S.d.X.: Was Neues. Kein so'n Krampf wie der alte Eisenwalder - sechs Bolzen im Magazin, miserable Wurffleistung und beim Schießen das angroschverfluchte Gehoppel mit dem Spannhebel. Kein Wunder, daß ein paar Gneisköpfe 's immer wieder geschafft haben, mit so'nem Ding



Berufskolleg im Söldner heute

Zum Abschluß bringen wir eine Unterredung, die von unserem Mitarbeiter Gero Harbinger mit der renommierten Medica Freifrau Jensa von Schall und Hall geführt wurde. Die bekannte Medica ist Tochter des hochdekorierten Wehrheimer Oberstfeldmedicus Freiherr Harrondrian von Schall und Hall. Sie hat die Schlachtfeldwundkunde somit von klein auf erlernt. Gero hat sich zu diesem Zweck nach Nordhag begeben, wo die Medica derzeit weilt und praktiziert. Das Thema wird die meisten unter uns interessieren: Rauschkraut als Hilfsmittel im Kampf - ja oder nein?

auf zwei Schritt an 'nem besoffenen Oger vorbeizuschießen! Meine is' besser. Um Klassen. (trinkt)

S.H.: Das leuchtet ein. Werden in Zukunft denn noch andere Neuheiten zu erwarten sein?

R.S.d.X.: Hm. Ja. Klar. (trinkt)

S.H.: Ah - zum Beispiel?

R.S.d.X.: Weiß noch nich'. Geht Euch auch nix an (trinkt und rülpst). Muß jetzt wieder an'n Amboß. Hab' zu tun.

S.H.: Na dann- danke für die Auskünfte, Meister, und....

R.S.d.X.: Raus jetzt.

Ja, so sind sie, die Zwerge. Geschwätzig wie ein Prellstein und so charmant wie eine eingesperrte Packratte. Trotzdem: wenn man Qualität zu einem angemessenen Preis zu schätzen weiß und nicht unbedingt Wert auf einen Etikettegrundkurs legt, ist man bei TEMPELSCHMAUCH ganz sicher in guten (wenn auch etwas groben) Händen.

Söldner heute: Hochgeboren, die erste Frage: wie steht Ihr allgemein zum Rauschkraut?

Freifrau v.S.u.H.: Oh, zuerst: nicht Hochgeboren, bitte. Sprecht mich nur mit Freifrau an, wenn's beliebt. Ja - zum Rauschkraut: ich selbst habe es bereits öfters als Absud zur Betäubung verwendet, so etwa bei Geburtsschmerzen oder beim Zahnreißen. Andererseits kommt einem immer und immer wieder zu Ohren, daß es Väter gibt, die durch ihre unselige Krautsucht ihre Familien ins Unglück stürzen. Man sieht - es kommt, wie auch bei den meisten anderen Mitteln und Tinctures, auf den Verwendungszweck an.

S.H.: Aha. Und als kraftsteigerndes Mittel im Kampf? Auch davon hört man ab und zu.

Freifrau v.S.u.H.: Nun. Es ist mit Sicherheit ausgeschlossen, durch den Genuß von Rauschkraut die Körperkraft zu erhöhen. Ich weiß, daß viele eurer Zunft vor einer Schlacht Kraut rauchen, kauen oder sich Tee bereiten. Solche Maßnahmen vermögen wohl den Mut zu steigern, in gewissen Grenzen. Auch die sensibilitas doloris...

S.H.: Die WAS?

Freifrau v.S.u.H.: ... Pardon. Das Schmerz-



kann, etwas geringer zu sein...

S.H.: Ja. Und wenn...

Freifrau v.S.u.H.: ... andererseits ist belegt, daß ein solcherart präparierter Kämpfe - grob geschätzt - eineinhalb mal bis doppelt so lange braucht, um sich sowohl von seinen Verletzungen als auch von seiner Erschöpfung zu erholen, als wenn er nüchtern gewesen wäre. Tja.

S.H.: Also, was wollte ich... ja. Ist Rauschkraut vor dem Kampf dann nun empfehlenswert oder nicht?

Freifrau v.S.u.H.: Sagte ich das noch nicht? Nun - diese Entscheidung muß wohl jeder für sich selbst treffen. Ich persönlich rate davon ab, zumal berauschte Patienten, ganz speziell die der kämpfenden Zünfte, solange sie noch enragiert, will sagen in Raserei, sind,

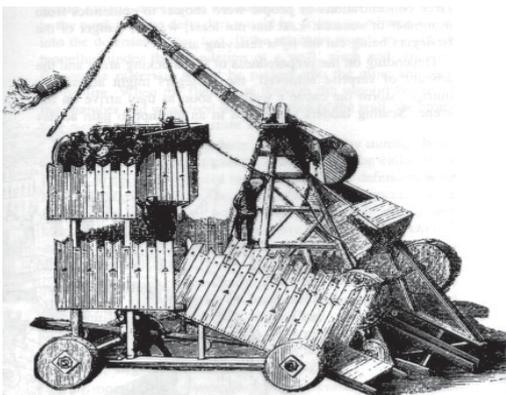
empfinden wird herabgesetzt. Ich gebe aber zu bedenken: in aller Regel wird auch das Reaktionsvermögen vermindert, wobei gleichzeitig die Bereitschaft, Risiken einzugehen, steigt. Was noch schwerer wiegt, ist das factum - die Tatsache - daß Wunden, die im berauschten Zustand empfangen wurden, aufgrund der Erweiterung sämtlicher Blutgefäße langsamer heilen...

S.H.: Aha, aber wenn...

Freifrau v.S.u.H.: ... die Gefahr, Wundfieber zu bekommen, scheint zwar, soweit ich das sagen

recht...diffizil zu behandeln sind und dem Medicus oder Feldscher die Arbeit noch schwerer machen, als sie ohnehin schon ist. Es besteht auch immer die Möglichkeit, daß berauschte Verwundete ihren Zustand durch ungebärdiges Verhalten noch verschlimmern oder gar den Medicus, der sie behandelt, ebenfalls verletzen. Und das ist ein ganz und gar unerfreulicher Aspect dieser ... Angelegenheit.

S.H.: Freifrau, unseren ergebensten Dank für Eure lehrreichen Ausführungen, die von großem Interesse für unsere Leser sein werden.



Probleme bei Belagerungen?

Dergelholz

Die erste Adresse wenn es um gute Waffensysteme geht!

DER VARIO 30 - Ein idealer Kompromiß zwischen Panzerung und Beweglichkeit.

Spezialanfertigungen sind für uns selbstverständlich. Fragen Sie uns einfach. Wir fragen Sie auch nicht, wofür sie unser System brauchen.
Wehrheim - Punin - Perricum

die Möglichkeit, auszuweichen (Wurf auf dem W20 minus AW-Wert +2 ("Überraschungsmoifier"!)). D.h., daß der Verteidiger in diesem speziellen Fall zweimal abwehren kann. Dies erklärt sich damit, daß er zwar nicht mit dem geschickten Schlag des Gegners gerechnet hat, doch angesichts der drohenden Gefahr reflexartig beiseite springt, was ihm jedoch nur mit viel Glück gelingen kann.

Infanterie- oder Stangenwaffen

Durch eine AT des Angreifers, die vom Verteidiger nicht pariert werden konnte, wird die Stangenwaffe beiseite geschlagen. Durch eine GE-Probe kann sich der Träger der Stangenwaffe nun dem Schlag des Angreifers entziehen. Gelingt diese nicht, so muß er eine unparierbare Attacke einstecken. Will der Stangenwaffenträger wieder genügend Distanz zwischen sich und den Angreifer bringen, so wird nach folgendem Schema verfahren:

Stangenwaffenträger macht GE-Probe+BE, um durch einen Sprung auf Distanz zu kommen

GE-Probe gelingt => es herrscht wieder so viel Abstand zwischen den Kontrahenden, so daß die Stangenwaffe erst wieder beiseite geschlagen werden muß

GE-Probe gelingt nicht => Angreifer hat nun eine AT, der der Stangenwaffenträger nur ausweichen darf der Stangenwaffenträger darf erst dann wieder mit seiner Waffe parieren bzw. attackieren, wenn ihm eine GE-Probe+BE gelungen ist; diese Probe wird immer an Stelle seiner AT ausgeführt.

Unparierbare Attacken

Das Regelsystem von DSA sieht an vielen Stellen unparierbare Attacken vor, z.B. wenn mehrere Gegner gegen einen Helden kämpfen, oder wenn einem Kämpfer bei der Attacke oder Parade ein Mißgeschick unterlaufen ist. Nach den Original-Kampfregeln von DSA treffen diese Attacken teilweise jedoch nicht. Bei den hier vorliegenden Regeln gilt auch hier der Grundsatz: Eine Attacke trifft immer (außer bei einer gewürfelten "20" oder "19"). Allerdings kommt man an dieser Stelle zu einem Konflikt zwischen Realität und Spielspaß. Wenn nämlich ein Angreifer die Möglichkeit hat, einen Hieb völlig frei zu führen, den der Verteidiger in keiner Weise ablenken kann, so würde es in der Realität wahrscheinlich so aussehen, daß der Verteidiger an dieser Attacke stirbt. Das hier vorliegende System gestattet es, dies zu spielen, da theoretisch eine AT+100 möglich ist, die auch trifft, sofern der Angreifer keine „20“ würfelt. Wenn man jedoch nicht möchte, daß ein Held beim ersten Kampf gegen 2 Orks stirbt, so sollte man bei allen unparierbaren AT die AT+ ausschließen, was hiermit getan ist.

Allerdings werden die TP mit dem Über- bzw. Unterschuß der AT verrechnet. D.h. bei AT=15 und Wurf 10 gibt es 5 TP drauf, bei 18-Wurf 3 runter.

Der Ausfall (Die Attacke-Serie)

Die AT-Serie sieht so aus, daß ein Kämpfer nacheinander mehrere Attacken schlagen darf, ohne dem Verteidiger die Möglichkeit zu einem Gegenangriff zu bieten.

Die AT-Serie endet:

1. AT-Wurf schlechter als AT-Wert, Gegner muss zwar noch (erleichtert) parieren, aber der Angreifer ist in seinem Kampf-

rausch unterbrochen. (Auch hier gilt: Gegner hat sehr gute Parade 1 + 2). Serientäter hat bei nächsten Angriff seines Gegners nur eine halbe Parade.

2. Wenn der Angreifer den Ausfall freiwillig beendet.

3. Wenn der Angreifer die Höchstzahl möglicher Attacken (Anzahl = KK-Wert) geschlagen hat.

Die Finte

Wenn ein Angreifer eine angesagte Finte schlägt, so hat der Verteidiger die Möglichkeit diese zu parieren. Gelingt ihm dies, so wurde die Finte zunichte gemacht. Gelingt es ihm nicht, so kann der Angreifer seinen AT-Wert für den nächsten Angriff um einen Punkt erhöhen bzw. den Gegner dazu zwingen seinen PA-Wert um einen Punkt zu senken. Das Ansammeln dieser Bonus-Punkte durch mehrere hintereinander geschlagene Finten sollte nicht möglich sein, da hier, meiner bescheidenen Meinung nach, keinerlei Bezug zur Realität vorhanden ist.

Eine Finte+ sollte jedoch die entsprechende Anzahl von Bonus-Punkten einbringen, sofern sie vom Gegner nicht pariert wurde.

Fernkampf

Es gelten weiterhin die Entfernungs- und Erschwernistabellen der Schusswaffen. Anders allerdings der Schuss/Wurf selbst:

Zuerst die harte, realistische Variante: Wenn nach Abzug der Entfernungs-, Bewegungs- (ggf. weiteren) Erschwernisse der Schütze trifft:

- Zu den Regel-TP der schweren Schuss- und Wurfwaffen (Bogen, Speer, Axt etc) gibt es den Überschuß der aktuellen Probe als TP dazu. Schwere Waffen in o.a. Sinne sind solche ab 1W+3 TP.

- Zu den Regel-TP der leichteren Schuss- und Wurfwaffen (Blasrohr, Schleuder, Messer, Wurfstern) gibt es den halben Probenüberschuß an TP dazu.

Die Memmenvariante halbiert einfach die o.a. Zuschläge durch Probenüberschüsse. Angesagte TP-Zuschläge gibt es in beiden Fällen nicht mehr.

Ausweichen

1. Ausweichen im Nahkampf

Muß einer AT ausgewichen werden, weil man z.B. gerade keine Waffe in der Hand hat, so muß auch das Ausweichen besser sein als die Attacke. D.h. der Angreifer würfelt, wie oben beschrieben, eine normale Attacke und errechnet seine Angriffs-Zahl. Der Ausweichende würfelt mit einem W20 und subtrahiert davon seinen, um die Behinderung (BE-2) verminderten, Ausweichen-Wert (AW). Dann werden die beiden Zahlen wieder mit einander verglichen und wer die niedrigere Zahl hat, hat auch Erfolg. Ist das Ausweichen gelungen und beträgt die Differenz der beiden Zahlen mehr als 5, so darf der Ausweichende in der folgenden Kampfrunde attackieren, ansonsten darf er nur parieren oder wieder ausweichen. Im Kampf mit einem Gegner, darf selbstverständlich nur pariert oder ausgewichen werden.

Im Kampf gegen zwei Gegner darf ein Schlag pariert und einem Schlag ausgewichen werden.

2. Ausweichen im Fernkampf

Ausweichen im Fernkampf ist bestenfalls ab 10m Entfernung bei langsamen Geschossen wie Messer, Axt, Speer möglich; bei Bogen, Schleuder erst ab 25 m, bei der Armbrust ist kein Ausweichen möglich! Wer näher dran ist, den rettet evt. eine nach Meistermaßgabe erschwerte IN- Probe. Wer weiter steht, dem sollte eine mod. Ausweichenprobe zugestanden werden, aber nur wenn er den Abschluß beobachten kann.

3. Sonstiges Ausweichen (z.B. bei herunterfallenden Steinen)

Hat ein Charakter die Erlaubnis des Spielleiters irgendetwas auf ihn zukommenden Geschossen auszuweichen, so gelten die gleichen Regeln, wie beim Ausweichen im Fernkampf.

Ausweichen oder Parieren?

Wie kommt es eigentlich, daß behende Tiere wie Fledermäuse eventuelle Attacken mit ihrer Mörderparade von 4 begegnen, statt sich lieber auf ihre Gewandtheit zu verlassen und seitlich wegzufattern? Statt eines PA-Wertes sollten die meisten Tiere einen angemessenen Ausweichen-Wert bekommen; z.B. für die Fledermaus 16. Aber auch ein Drache wird es sich sicherlich zweimal überlegen, ob er eine Scharfe Klinge pariert, oder ob er nicht lieber seinen Hals beiseite schlängelt.

Regeln für Verteidigungswaffen

Wenn ein Held sich mit einem Schild / Parierdolch verteidigen möchte, so unterliegt er gemäß der in "Mantel, Schwert und Zauberstab" veröffentlichten Regeln erheblichen Nachteilen. Da dies die Verwendung von Verteidigungswaffen, welche in der irdischen Geschichte eine nicht unerhebliche Rolle spielten, in Aventurien ad absurdum führt, soll hiermit der Versuch gemacht werden, eine vielleicht bessere regeltechnische Handhabung des Schildes / Parierdolches vorzustellen.

In dieser Regel wird das Schild/ der Parierdolch mit einem Talentwert geführt, dessen Höhe Aufschluß darüber gibt, ob die Verteidigungswaffe von ihrem Anwender beherrscht wird und damit nützlich ist, oder ob er sie nicht richtig anzuwenden weiß, weshalb sie im Kampf sogar hinderlich sein kann. Um den Talentwert mit entsprechenden Effekten auf das Kampfgeschehen in Verbindung zu bringen, dient folgende Tabelle:

Talentwert Verteidigungswaffe	Auswirkung auf den Paradowert	Auswirkungen auf den Attackewert (nur bei Schilden)
-7 bis -3	-2	-3
-2 bis 0	-1	-2
1 bis 4	0	-1
5 bis 7	0	0
8 bis 10	+1	0
11 bis 13	+2	0
14 bis 15	+3	0
16 bis 17	+4	0
18	+5	0

Den Talentwert "Verteidigungswaffe" muß man wie den für Schuß- oder Wurfaffen nur für die beiden Gruppen von Verteidigungswaffen, nämlich **Schilde**, zu denen auch Buckler und Panzerarme zählen, und **Parierdolche** getrennt steigern.

Die Startwerte:

Die Startwerte für den Talentwert Verteidigungswaffe liegt für Bürger und im folgenden nicht genannte Abenteurer grundsätzlich bei -3.

Druiden, Tsa-, Peraine- und Rahjageweihete, Schelme, Magier	-7
Hexen, Hesinde-, Boron- und Traviageweihete	-5
Phexgeweihete (nur Parierdolch)	-1
Streuner (nur Parierdolch), Norbaden, Ingerimmgeweihete	0
Nivesen (Schilde), Jäger, Efferd-, Firun- und Praiosgeweihete	2
Novadis (Schilde), Söldner (wahlweise Schild oder Parierdolch), Krieger, Rondrageweihete	4
Zwerge (Schilde), Thorwaler (Schilde)	6

Der Talentwert "Verteidigungswaffe" darf pro Stufe nur um einen Punkt gesteigert werden, doch zu Beginn seiner Abenteurerlaufbahn kann ein Held bis zu dreimal diesen Talentwert steigern. Dies soll ausdrücken, daß es sicherlich Söldner gibt, die als Schildwache weitaus besser mit dieser Verteidigungswaffe umgehen können, als ein durchschnittlicher Zwerg.

Bei Verwendung dieser Regeln entfällt ein Behinderungswert für Schilde.

Lösen aus dem Kampf - Flucht

Manchmal ist es nötig, daß auch der mutigste Krieger fliehen muß, um einer drohenden Niederlage zu entgehen.

Um sich aus einem Kampf zu lösen wird folgender Ablauf verwendet, der darauf basiert, daß der Flüchtende versucht wegzuspringen und sein Gegner ihm unter Umständen nachspringt, um den Kampf fortzusetzen:

Voraussetzung für einen Absetzversuch ist, daß der Flüchtwillige in der letzten bzw. aktuellen KR keinen Treffer bekommen hat. Nun muß er auf die eigene AT verzichten. Stattdessen macht er eine Probe auf GE + BE. Der Gegner macht ebenso diese Probe, wenn er den Kampf fortsetzen will:

- a) Ist der Fliehende in der bestandenen Probe besser (höherer Probenüberschuß oder Gegner hat gefehlt)- ist die KR zuende und er hat sich erfolgreich aus dem Kampf gelöst.
- b) Sind Proben ausgeglichen, ist KR zu Ende und der status quo ante bleibt gewahrt. Nächste KR wieder zu a).
- c) Ist der Gegner in der bestandenen Probe besser (höherer Probenüberschuß), so mißlingt der Absetzversuch und Gegner fängt er die nächste KR mit einer AT an.
- d) Schafft der Fliehende seine Probe nicht, der Gegner aber sehr wohl (wenn dem Gegner auch nicht, dann bleibt es beim status quo ante), steht dem Gegner eine unparierbare AT zu, nächste KR weiter im status quo ante.

ado - Gold
afrika - Heimat
bruno - rufen, skifahren, Impotenz
buddha - Baum
camillo - Weihe, Geweihter
deflora - das erste Mal
embargo - inkonsequent, sinnlos
estonia - unten
falco - Büttel
fiesta - unbequem
fifa - Bestechung, korrupt
guido - Hoffnung, hoffen
halleluja - Anruf an kamaluq
hiroshima - Verzweiflung, Niederlage
hisbolla - dumm geboren, nichts dazugelernt
herzegowina - flüchten
hurra - Freude
jagoda - schade
java - einmischen, unerwünscht
jena - Sehhilfe
kajubo - tauchen, Perle
kamera - erinnern, Erinnerung
kuka - daneben
lätta - gepanscht, verwässert
lauda - abstürzen, Absturz, Unfall
livio - Öl
madonna - lüstern, geil
maja - klatschen, tratschen
malaria - Unvorsichtigkeit, Leichtsinn
mandela - Staatskunst
medusa - Spiegel, Basilisk
meica - unterwegs, Wanderlieder
mephisto - 13, namenlos
montezuma - flinker Difar
sakko - Winterkleidung
sambuca - Kaffee
schufa - erkundigen, Mißtrauen, ablehnen
siesta - Mittagszeit
sombbrero - Schatten
swapo - wir können auch anders
takatuka - Insel
toyota - kaufen, Geldbeutel
uhura - reden, Kontakt (aufnehmen)
vespa - Steigerung von kakerlak
vileda - Haussklave, Küchenhilfe,
putzen
villabacho - später, langsamer
villariba - schneller, früher
wontorra - Babypause

**Rollenspiel auf andere Weise:
»Zum Grünen Eber«**
Ein aventurisches Tavernen-Szenario wird
im Internet ausgespielt

„Zum Grünen Eber“ ist der Name eines kleinen Landgasthauses im Lieblichen Feld, gelegen an der Straße zwischen Pertakis und Bethana. Ein Gasthaus, wie man es wohl überall auf Dere finden kann, möchte man meinen, doch das ist ein Irrtum!

Dieses Gasthaus ist deswegen so einzigartig, weil es seit Januar '96 den Schauplatz für ein Tavernen-Szenario bildet, in dem sich aventurische Helden zu Plausch, ein paar gemütlichen Bieren und vielem mehr treffen können.

Gespielt wird via Email in einer Mailing-Liste.

Interesse?

Schaut doch mal rein!

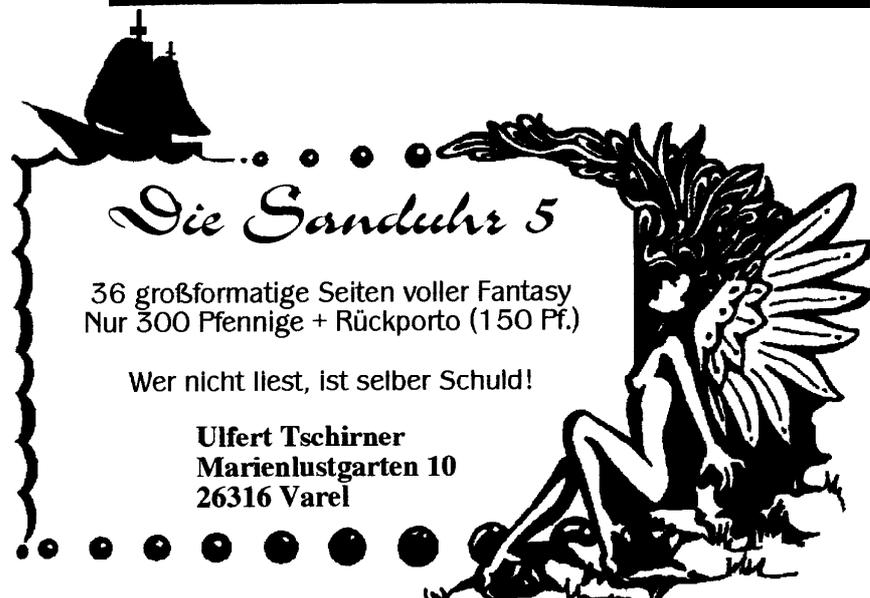
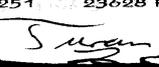
Smail: A. Michael, Ahornweg 35, D-34414 Warburg,
Tel: (+49) 5641/50979 Email:
stony@stony.mayday.nev.sub.de (please start topic
with 'ZGE')

TEMPORA HEROICA
Die Zeit der Helden

Freunde des phantastischen Rollenspiels!
Nach langen Jahren der Reifung. Es ist soweit. Das Spiel für die zufällige Kurzweil in Aventurien ist erschienen. Ein Karten-Rollenspiel für kurze, spontane Abenteuer ohne Meister-Vorbereitungen.
Alles in liebevoller Schreibstuben-Handarbeit erstellt.
Na? Interessiert?
Tempora Heroica gibt es in zwei Versionen.

Der Kasten
Mit allem Zubehör für ein sofortiges Spiel für 44,44 Dukaten

Das Schnelheft
Mit allen Karten zum Schnippeln für 14,14 Dukaten
Schickt einen Boten an die Schreibstube, so Ihr ein Exemplar für Euch sichern wollt oder wenn Ihr noch neugierige Fragen habt.
Tempora Heroica Postfach 251 23628 Krummesse



Die Sanduhr 5

36 großformatige Seiten voller Fantasy
Nur 300 Pfennige + Rückporto (150 Pf.)

Wer nicht liest, ist selber Schuld!

Ulfert Tschirner
Marienlustgarten 10
26316 Varel

Hier wieder eine Rezi vom fleißigen Hartmut für die Z-Netz-Gemeinde:

[...] Das Layout hat mir sehr gut gefallen (dickes Lob). Da hat man sich wirklich Mühe gegeben. [...], eine Seite aber wurde beim Druck verhunzt [...] (*Tja, leider...*). Die Qualität der vielen Zeichnungen und Grafiken ist im allgemeinen gut. Ein paar haben mir sogar ausgezeichnet gefallen. [...] Die beiliegende Karte ist sehr schön.[...]

Ein Korrekturlesen hätte zum Teil nicht geschadet! (*Wie recht Du hast, doch ist das Heft wieder einmal nur eine halbe Stunde vor der Abfahrt zum Drucker fertig geworden...*

Außerdem verneigen wir uns damit vor der offiziellen Redaktion. Das gleiche gilt für diese Ausgabe, insbesondere wenn ihr auf NSC's wie Xyz und Verweisen à la XXX stoßt, schließlich wollen wir der DSA Redaktion in allem naheifern)

Thorwal Standard

[...] Die Mischung aus Berichten aus der Welt der Thorwaler und hintergründigen Humor (und zum Teil nicht so hintergründigem Humor) ist gelungen. Besonders der „kleine weisse Moha“ war super, ein Schelm wer an jemand bestimmten denkt? (*Uli hört's gern...*) Auch das Lied von Alrik dem Schmied, einfach nur Klasse. (*Matz, der die meisten bei uns veröffentlichten Lieder geschrieben hat, hat sie sogar vertont und plant irgendwann sie auf CD zu veröffentlichen*)

[...]

Der wahre Bote

Diesmal hat mir der „Wahre Bote“ deutlich besser gefallen als die letzte Ausgabe. Zwar mochten die Autoren nicht auf ihren haudrauf Humor verzichten, aber er dominiert nicht das Blatt, [...]

Abenteurer „Das Ende eines Sommers“

Dieses Abenteurer entschädigt voll dafür, das der zweite Teil von Eckart Hopps Kampagne in dieser Ausgabe fehlt. Das Abenteurer ist in der Nähe der Borbarad-Kampagne angesiedelt und kann problemlos eingebaut werden. Das Abenteurer ist ausführlich ausgearbeitet, mit Karte, Zeittabelle und allem was sonst noch so dazugehört. Gliederung und Trennung der Informationen ist sehr gut und auch sonst macht das Abenteurer einen sehr professionellen Eindruck. Die Geschichte, die dem Abenteurer zu grunde liegt, hat mit ausgezeichnet gefallen, ebenso wie die Einbindung der Helden. Die Stimmung ist richtig schön düster. Das Ende unterscheidet sich vom Üblichen, ist aber gerade deshalb wunderbar. Ich werde dieses Abenteurer auf alle Fälle verwenden, und kann es nur empfehlen.

Spielhilfe für das Fürstentum Darpatien (1.Teil) In diesem ersten Teil der Spielhilfe findet sich schon eine Menge an Informationen über Darpatien, die man durchaus verwenden kann, zum Teil aber auch einfach nur nett zu lesen sind. Besonders die Sagen und Legenden finde ich klasse. [...]

Darpatischer Landbote

Ganz nett, nicht schlecht, aber auch nix besonderes. [...]

Kurzabenteurer Koboldspiel

Dieses Kurzabenteurer kränkelt, daran, dass es eben kurz ist. [...] Insgesamt ist es ziemlich schwach, neben der Einbindung der Rasse der Bolde bietet es nichts Interessantes. Im Grunde handelt es sich lediglich um eine Suchen & Finden Geschichte. Um das Abenteurer spielen zu koennen muesste man noch sehr viel ausarbeiten, und in der Zeit kann ich auch ein eigenes Abenteurer schreiben. [...]

Söldner heute

Der Soeldner heute praesentiert sich als die Postille fuer den versierten Kämpfen auf Lohnbasis. Obwohl nur kurz gehört er zu den witzigsten und besten Teilen dieses TS. Besonders die Forderung „Gebt die Langeisen frei!“ fand ich spitze (ROTFL), und die Wahl zu Söldner der Monats ... [...]

Hartmut Lehmler, Bonn

Eines der wenigen Fanzines, die nicht nur durch Inhalt, sondern auch durch schieren Umfang erschlagen können - und auch auf die Darpatien-Spielhilfe warte ich schon geraume Weile.

Tina Hagner, Obereisesheim

Das Fanzine macht süchtig!

Marc Dereser, Nürnberg

Der TS ist eines der wichtigsten DSA-Fanzines, die es zur Zeit gibt, [...] - da ist vor allem das ausgereifte und atmosphärische Abenteurer "Das Ende eines Sommers" zu nennen, in dem ein dämonischer Sendbote den Helden sehr zu schaffen macht... und dann vor allem der erste Teil [...] von Darpatien, [...] Jedenfalls war ich von dem Inhalt des TS sehr angetan und kann ihn vor allem den DSA Spielern empfehlen, die ein Stück hinter die Kulissen blicken wollen [...]

Christel Scheja für das Rezi-Zine ARG! Nr. 4

Wie schon im Editorial geschrieben, etwas mehr Leserbriefzeilen können wir hier schon unterbringen...

Weitere positive Kurzbesprechungen des TS 5 gab es im Falcken 14 und der Windgeflüster 33. Negative Besprechungen sind uns nicht bekannt. Sollten Euch weitere Besprechungen unterkommen, sendet uns doch bitte eine Kopie.

Die Zeichen des Nanduria

a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v a w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Die astrologischen und alchimistischen Symbole

Das Zhayad

a b c d e f g h i j k l m n o
p q r s t u v w x y z

Die Zeichensätze gibt es als True-Type Schriften bei Ralf D. Renz, Rodderweg 76, 50321 Brühl.

Alle drei Schriften kosten zusammen 20 DM (bitte gewünschten Diskettentyp angeben)



Stolmerin unter
südlichen Sonne
Schalla '96

Ausblick:

Geplanter Inhalt des **TS 7:**

Thorwal Standard
Der (wahre) Bote
Söldner heute
Darpatischer Landbote



"Das Portal des Vergessenen"

Abenteuer von Danny Vrandecic

3. Teil der Kampagne "Die Statue von Talun" von Eckart Hopp

3. Teil der Darpatienspielhilfe:

Stadt Rommily 2. Teil (mit Stadtplan)

Ausgewählte Baronien 2. Teil

Geschichte Darpatiens

Haus Rabenmund 3. Teil

Erscheinungstermin: Frühjahr 1997