

Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal Standard

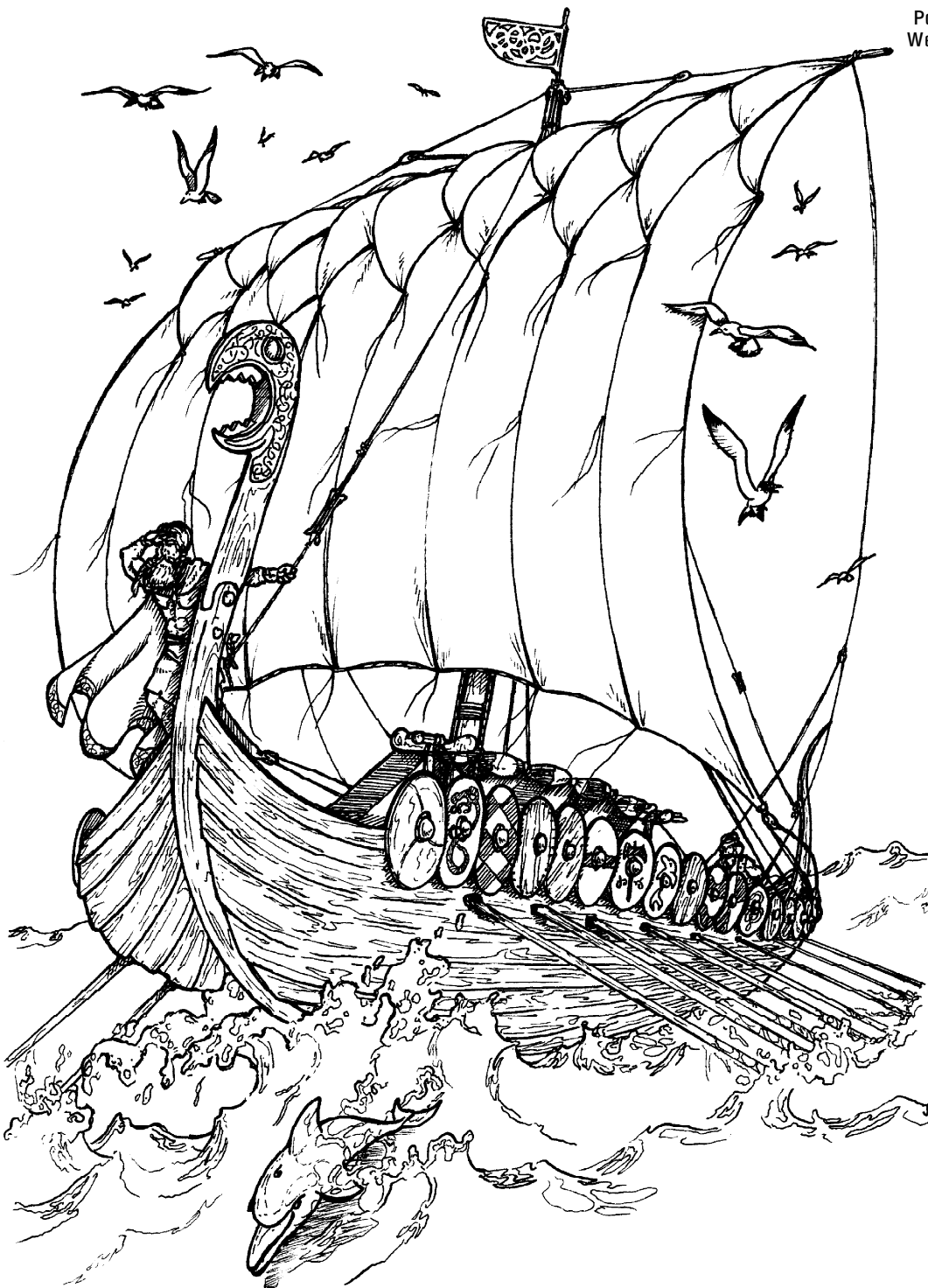


Nr. 8

Preis: 8,50 DM

Auslandspreise:

Kleingüldenland 4,50 Pfund,
Großferngüldenland 9 \$,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 9,50 S Fr,
Östlicher Zwergbergstaat 68 ÖS,
Froschland 35 FF,
Gurkland 10 Gulden,
Öreländer 40 Kronen,
Caesarien 10000 L,



Liebe Leser, liebe Leserinnen,

diejenigen von Euch, die meine Email-Rundbriefe bekommen, wissen es schon lange: Wir haben unseren billigen Drucker verlassen und daher - neben einer Senkung der Seitenzahl auf max. 84 S. pro Ausgabe - den Preis um 50 Pf. erhöhen müssen.

Entschuldigen muß ich mich mal wieder bei den Fans unserer Kampagne "Die Statue von Talûn" von Eckart Hopp. Mir bleibt nichts übrig, als Euch auf die nächste Nummer zu vertrösten (Eckart hat's versprochen ;-)) .

Die Nummer 6 und 7 des Thorwal Standards sind nun endgültig vergriffen. Deshalb haben wir uns dazu entschlossen, schon einmal eine "Betaversion" unserer geplanten Sonderbände zu Darpatien und Rommilys zu veröffentlichen, so daß neu hinzukommende Leser auch die ersten Teile noch bekommen können und nicht auf den Winter 98/99 vertröstet werden müssen, wo wir Komplettausgaben zu den beiden Themen planen. Für diese späteren Sonderbände werden die Texte dann auch nochmals überarbeitet, was den positiven Nebeneffekt hat, daß sich jeder mit Änderungs- und Verbesserungsvorschlägen zu dem bis zum Sommer 98 veröffentlichten Material zu Darpatien und Rommilys an uns wenden kann.

Endlich haben wir auch Dennys Abenteuer berücksichtigen können, das seit Hannover spielt 1996 auf eine Veröffentlichung wartete.

Als kleines Extra gibt es diesmal von Sascha einen Heldenbogen für Mohas.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe.

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 oder SH; auch wenn es nur Ideen oder Anregungen sind.

Dämonenkränzchen:

Branwen, Bernd, Caro, Claudia, Dietmar, Franca, Galia, Harro, Hofer, Jason, Jens, Katja, Lina, Ragnar, Sascha, Solveigh, Uli

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Ulrich Kenter (für den Thorwal Standard), Michelle Schwefel (Exil AA für alles), Jens Haller (für den Söldner)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Peter Diehn, Frank "Jay" Hagenhoff, Udo Kaiser, Sascha Teuber, Denny Vrandecic, Anton Weste, Matthias von Zedlitz

Zeichnungen: Jens Haller (Titel, S. 3, 5, 6, 7, 9, 11, 59, 61, 67), Christel Sheja (S. 37, 43, 50); Onyx (S. 14, 17, 21, 24, 25), Jason (S. 69) und wie immer geklaute

Druck: A&M, Bonn

Auflage: 600

Inhalt:

Thorwal Standard S. 3

Das Portal des Vergessenen

Abenteuer von Denny Vrandecic S. 8

Darpatienspielhilfe, 4. Teil S. 25

A. Geschichte Darpatiens S. 26

B. Land und Leute (3. Teil) S. 35

C. Die Stadt Rommilys (3. Teil) S. 37

- 3. Teil der Stadtteilbeschreibungen S. 37

- 3. Teil der Persönlichkeiten S. 50

- 2. Teil Rommilys für den Meister S. 54

Rommilyser Landrufer S. 55

Regelergänzungen

Basisregeln S. 57

Alternative Kampfregeln (Update) S. 58

Von der Magie des Stabes S. 62

Auszüge aus der **Encyclopaedia Magica**
von Anton Weste und Peter Diehn S. 64

Der (Wahre) Bote S. 71

Moha-Garethi-Wörterbuch S. 74

Söldner heute S. 75

Aventurisches Liedgut S. 79

Leserbriefe S. 81

Der Thorwal Standard Nr. 8 kostet: **DM 8,50 inkl. Porto** (Kto: 117080028, SpaKa Bonn 380 500 00) - bitte per Überweisung (zusätzl. Karte oder PM schicken).

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

Thorwal Teil und Söldner heute: **ulrich.kenter@t-online.de**

<http://members.aol.com/ThorwalSt/private/index.htm>

Folgende Läden führen den Thorwal Standard:

Der Spieleladen Hannover; Trivial Game Shop Hannover; Die Spielburg Göttingen; Trivial Book Shop Braunschweig; Fantastic Shops; Seetroll Konstanz; Limbusspiele Bremen; Magic World Wuppertal; Strange World Bonn; Mikes Game Shop Bonn; Comic Laden Bonn; Das Drachenei, Hamburg; Spielzeit Krefeld; IMP's Shop Ulm; Badlands Bremen; Games In München; Fantasy En'counter Essen; Zwergenbinge Tübingen; Terminal Entertainment Karlsruhe; Merlin's Mainz und Wiesbaden, Dragon World Hamburg; Spieltraum Osnabrück; Pegasus Spiele Friedberg

Der Thorwal Standard, mit Sicherheit die richtige Entscheidung!

Schiffstyp soll als „Winddrache“ die klassische Otta ersetzen. Der dreimastige ozeanische Typ „Waldrache“ wird deutlich hochbordiger und etwas breiter ausgeführt, soll aber trotzdem schneller und wendiger als die Piratenthalukken der Südmeere sein. Ein Frachtraum unter der Wasserlinie, sowie ein Fracht- oder Geschützdeck bieten genug Raum für lange Reisen. Das Oberdeck soll bis zu 8 mittleren Geschützen Platz bieten. Die Masten werden mit dieser „Rahbesegelung“ (sogar dreifach!) ausgeführt, beim Heckmast wäre je nach Eigner auch eine Gaffel möglich. Sehr zum Mißfallen traditionell gesinnter Thormaler werden Gewicht und Tiefgang weder ein Auslaufen auf Strände noch das Rudern ermöglichen.

In den nächsten 8 Jahren, so Tronde, solle Meister Tiripütz im Rahmen des SM-Planes (SM wie „Swafnirs Macht“) 20 ozeanische Schiffe und eine doppelte Anzahl der kleineren Winddrachen fertigstellen, welche zwar in privater Hand gefahren, aber dem Hetmann unterstellt werden. Der dazu nötige Ausbau der Werften werde unmittelbar nach dem Hjalding in Angriff genommen, ebenso die Vertiefung einiger Häfen.

Daß so was einen Berg Dukaten kosten würde, das konnte nun jeder leicht erkennen. Das aufwallende Behöhen erstickte der Hetmann mit der Forderung nach einer Wiedereinführung eines Wehrzehnts von allen Ottjaskos, Jarltümmern und Städten.

Jetzt war allen deutlich nach Gemurre und Geheul zumute, aber Tronde war noch nicht am Ende. Dank Swafnir, daß er unserem Hetmann eine solch starke Stimme gegeben hat. „Ein jeder, der Grips genug hat, meinen Plan zu unterstützen, dem soll das nicht schlecht bekommen!“ so Tronde. „Meister Rederson wird alle Ottajaskos, die sich dem Plan anschließen, in seine Geheimnisse einweihen. Außerdem sollt ihr tatkräftige Unterstützung beim Bau Eurer eigenen neuen Winddrachen erhalten.“ Die deutlichen Worte des Hermanns sorgten für unterschiedlichste Reaktionen. Insbesondere die Anhänger der Jarlschaften um Olport, Traditionalisten reinsten Wassers, brachten Trondes Wortes in regelrechte Wut. Zornig taten sie ihren Unmut kund. „Tronde will aus uns Knechte machen!“ – „Wir wollen freie Kinder Swafnirs bleiben!“ – „Deine Steuern kannst du dir in die Futt schieben!“ – „Wer Thormaler an Steuereintreiber verrät, wird selbst verraten sein!“ – so nur einige der Zwischenrufe.

Doch Tronde blieb die Antwort nicht schuldig: „So fern wie es euch scheint, Brüder und Schwestern, sind wir uns gar nicht, das wohl! Auch ich will ein starkes Thormal, wie ihr! Ganz gleich, ob es nun Hjaldingard, oder Thormal genannt werden soll, wir alle wollen der Welt zeigen, aus welcher Steineiche wir geschnitzt sind; daß Einigkeit unsere Stärke ist! Denn wäre denn Hjaldingardern die gefährvolle Überfahrt gelungen, wenn sie sich uneins gezeigt hätten? Unsere Vorfahren wußten, daß sie sich nur gemeinsam den Gefahren ihrer Zeit stellen konnten. Deshalb laßt uns diesem Grundsatz folgen: „Eine einig Otta ist eine erfolgreiche Otta. Und ein einig Thormal ist ein starkes Thormal!“

Zwar gab es immer noch Buhrufe, die aber gingen im lauten

Beifall unter. Als auch noch die sturm- und kampferprobte Hetfrau Carla Tönitsdottir überzeugend darlegte, daß einzelne Ottas in der Tat keine Chance mehr gegen die wohlgerüstete Flotte des Lieblichen Feldes hätten, da wurde auch mancher Maulkopp mit einem mal kleinlaut. Mancher erinnerte sich wohl nur zu gut der letzten Löcher im Kumpf, die er so einer Laffenrotze verdankte.

„Man könne bislang nur von Glück sprechen“, so die Hetfrau weiter, „daß die rückständigen Mittelreicher weder die Mittel noch den Willen hätten, ihre Flotte nachzurüsten: Machen wir uns doch nichts vor, die goldenen Zeiten sind vorbei! Raum noch ein Küstendorf, in dem es etwas zu holen gibt, daß nicht befestigt ist. Selbst al'anfänger Rauffahrer sind kaum noch mit zwei oder drei, geschweige denn mit einer Otta zu knacken! Und von den verfluchten Walschlächtern ganz zu schweigen! Wenn man die Stärke Thormals erhalten wolle, dürfe man nicht länger einzeln zuzuschlagen. Zusammenarbeit, das sei das Zaubermort. So wie der Wolf im Rudel jage, so müssen es auch die Thormaler tun: nicht einsam und allein, sondern gemeinsam. Dazu aber tue es Not, daß bei der Jagd einer das Sagen habe. Es sei an der Zeit, dem Säbelrasseln der Horasier entsprechend zu begegnen. Das aber könne man nur, wenn der oberste Hetmann das Recht habe, einzelne Ottjaskos für spezielle Operationen zusammenzuziehen. Sollen sich die Liebfelder doch wie Schafe aneinanderpressen und hoffen, daß ein Söldlingshund sie beschützt. Uns wird es gemeinsam gelingen, den Horasknechten zu nehmen, was Swafnir uns zugeeignet hat. Die schnellsten Ottas des Rudels suchen ein lohnendes Ziel und mit Hilfe der Rapermagiern aus Olport wird der ganze Verband an den Feind herangeführt! Und wir brauchen bald das Dutzende des neuen Ottatyps von Meister Rederson. Wollen mal sehen, ob die Pfeffersäcke dann auch noch über uns rückständige Thormaler feixen ...“

Hetmann Eldgrimm, der alte Recke, sorgte am zweiten Tag für den Kompromiß, den das Hjalding dann mit knapper Mehrheit beschloß: Die Zahl der neuen Hochseeschiffe wird auf vorerst 20 beschränkt. Dafür werden unter Beteiligung klassischer Ottas zwei solcher Hochseegruppen aufgebaut, welche vom Hetmann zur Wahrung thormaler Interessen eingesetzt werden können. Angesichts der zunehmenden Bevölkerung (wir berichteten schon mehrmals) stimmten insbesondere fast alle Hetleute und Jarle südlich von Waskir diesem Vorschlag zu. Angesichts immer weniger lohnender Ziele für einzelne Ottjaskos waren sich diese Hetleute und Jarle einig, daß man künftig koordiniert vorgehen müsse. Allerdings wurde die Entscheidung darüber auf das Sommerhjalding vertagt, wenn die ersten der neuen Schiffe schon fertiggestellt sein sollten.

Einig war man sich, daß das Holz für die Drachen aus Nostria kommen sollte. Hetmann Eldgrimm wurde damit beauftragt, die entsprechenden Schritte in die Wege zu leiten. Eine Aufgabe, die der kühne Recke mit einem Grinsen annahm, denn Salzahafen wird sich sicher an den letzten Besuch der „Swafnirs Rache“ und ihrer Jungs und Mädels erinnern.

Unruhe unter den Thorwalern im Norden

Während des Frühjahrshjalding zeigte sich einmal mehr, wie sehr sich unsere Landsleute im Norden Thorwals von uns modernen Thorwalern unterscheiden. Der Swafnirgeweihte Hjalder Swafnirson aus der Meerdrachen-Ottjasko (an der Nordküste beheimatet) sorgte mit einer Predigt am Tag nach dem Beschluß zum Flottenbauprogramm für eine Massenschlägerei. Er hatte in sei-



ner Predigt vom Ende des freien Thorwals gesprochen, das Hjalding steuere unweigerlich auf eine Monarchie zu, wenn es weiter nach Trondes Kopf ginge.

Ihm sei vor einigen Monaten ein Abgesandter Swafnirs erschienen. Dieser hätte ihm offenbart, daß Swafnir sich von seinen Kindern abwendet, weil sie den Glauben an ihn

verraten hätten. Viel zu viel hätten die Thorwaler von all den dekadenten Nachfahren der verhassten Gildenländer übernommen, nicht nur den Irrglaube, daß es neben Efferd und Swafnir auch noch andere Götter gäbe, sondern auch die Sprache, Währung und Zeitrechnung. Efferd hat die Welt geschaffen und mit soviel Meer versehen, damit seine Kinder, die Hjaldinge in aller Freiheit über die Meer für ihn herrschen können. Sein Sohn Swafnir sollte über das Wohlergehen der Hjaldinge wachen. Es sei jetzt höchste Zeit zur Umkehr, damit man die Gunst Swafnirs wiedererlange. Dann würde er uns auch wieder in die alte Heimat führen.

Anwesende Swafnirgeweihte aus Prem und Thorwal beschmähten ihren Kollegen aus dem Norden als Eiferer und Wichtigtuier. Allerdings hatten sie wohl die Zahl seiner Anhänger unterschätzt. Selbst der berühmte Starkad, der Ruhelose ergriff für Hjalder Swafnirson Partei, mit ihm seine Otta und viele andere Recken aus dem Norden. Es dauerte geraume Zeit, bis die Stadtwache wieder für Ruhe im Swafnirtempel gesorgt hatte. Bislang ist nicht absehbar, ob Hjalder auch im Süden mit seinen Thesen Erfolg haben wird.

anzeigen:

Heute schon gepoppt?

Wenn nicht, dann komm zu „Haus Røsi“ nach Prem

Unsere Otta: Alles was ein Schiff braucht!
Immer? Immer!

Schiffsbau E. Thalerðsson, Olport

**Abilachter Stinker aus Geshwick:
Die Barbaren-Streitaxt
unter den Käsesorten.**

Ist er zu stark, bist du zu schwach.

**Führende Thorwaler sagen:
"Frau Swantje ißt Käse aus Geshwick."**



Werfteigner Ansir Arilsson ist in Swafnirs Hallen eingezogen

Im stolzen Alter von 92 Götterläufen ist Ansir Arilsson in seinem Schreibtischsessel eingeschlafen und nicht wieder aufgewacht.



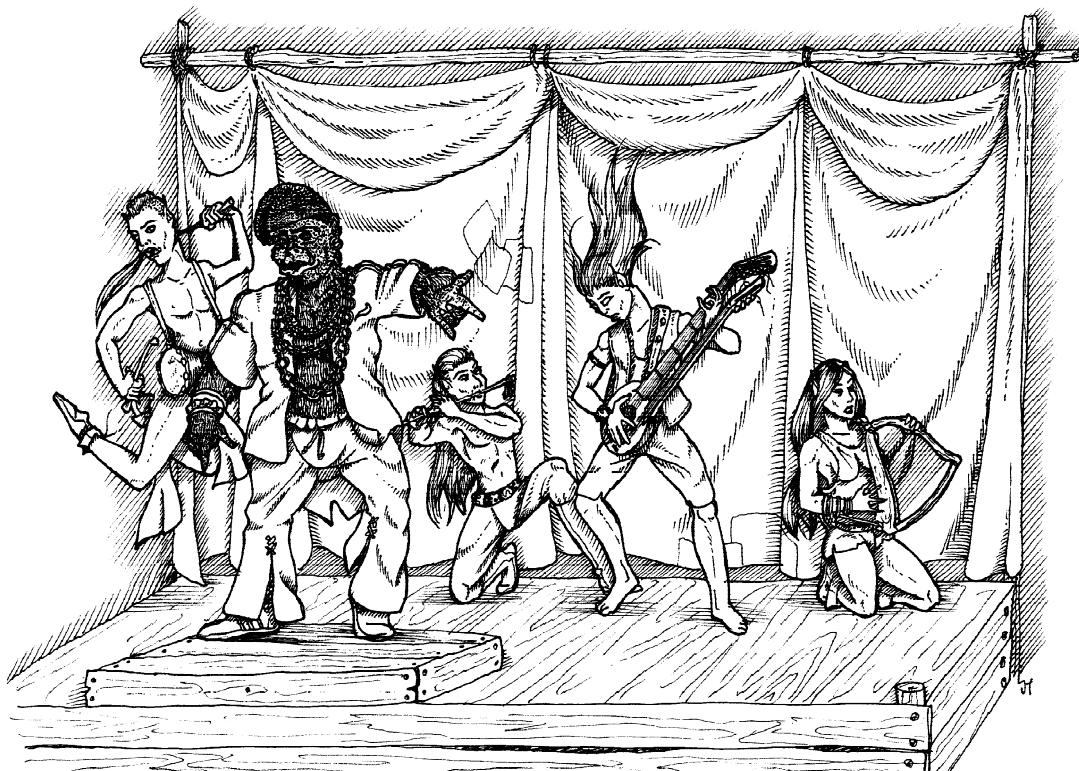
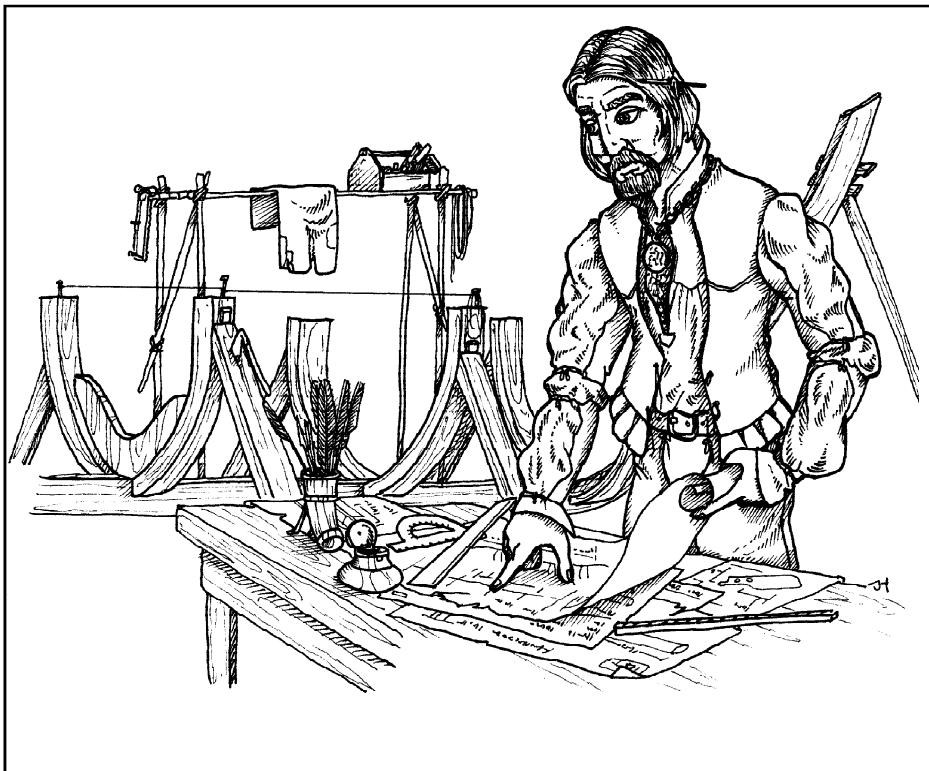
Nach dem plötzlichen Tode seines langjährigen Freundes Garald Garaldsson in seiner Werft (s. a. Bericht im A B 69), ist dies der zweite altgediente Recke Thorwals, der unerwartet von uns fing. "92 ist doch noch kein Alter" schluchzte sein Enkel, Aki Akjasson in der ersten Trauer. Er erbt zusammen mit dem Neffen Ansirs, Schiffsbaumeister Innowatz Tiripütz, die große Werft Thorwals. Beide wollen auch die Arbeit an Ansir Arilssons großer Monographie über die Verknüpfung südländischer und nordländischer Schiffsbaukunst fortsetzen.

Von Akis Neuentwicklung, die sogenannte "Zhorwalsche Karavelle", war Anstoß zu den mutigen Weiterentwicklungen von Meister Tiripütz, die dieser auf dem Hjalding präsentierte (s.a. vorstehenden Bericht).

Innowatz Tiripütz entwarf Schiffe auf renommierten Werften nicht allein in Olport und Thorwal, sondern er studierte im Bornland und auf den Zyklopeninseln den Schiffsbau, während Aki Akjasson bei seinem Großvater lernte. Nach dem Großauftrag durch Hetmann Tronde, wird zunächst

die Werft nochmals erweitert. Was das nötige Holz angehe, so setzen die beiden voll und ganz auf Hetmann Eldgrimm.

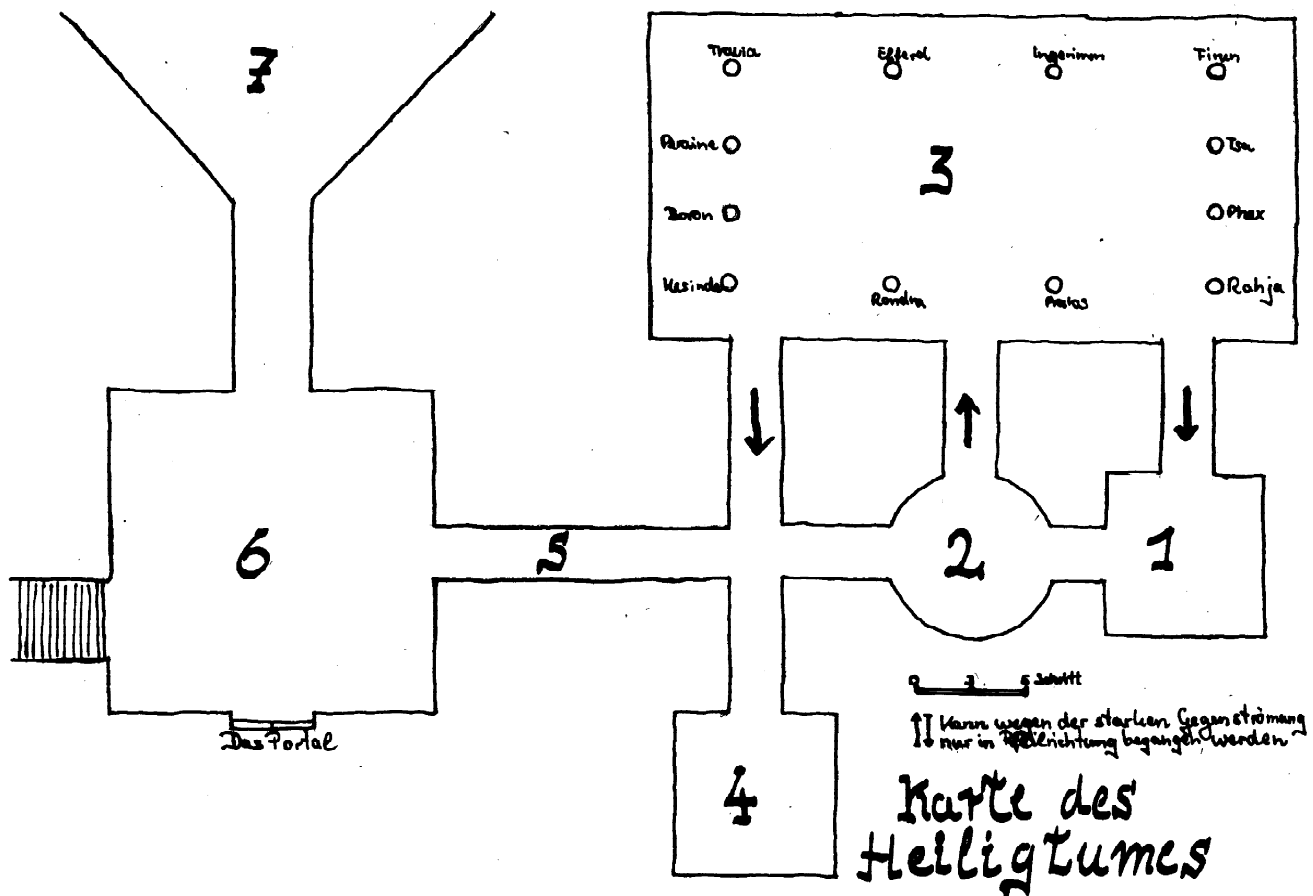
Akis frisch angeheiratete, Kapitänin Garalda Garaldsdottir befindet sich mittlerweile auf Handelsfahrt im Südmeer, wo die Kolonien des Lieblichen Feldes als erstes in den Genuß des größeren Frachtraumes der neuen Karavelle kommen werden.



Steppenelf

präsentiert:
Bruder O.
auf der "Siebbe
Gezeichnete' Fahrt".
Demnächst
auch in
Thorwal und Prem.

Das Portal des Vergessenen Meisterplan



Auch Orks würden beim Imp's Shop kaufen,
wenn sie Schreiben und Lesen könnten...

Versand + Ladengeschäft! – Neuer Katalog lieferbar (3.-)

Tel: 0731 / 61 94 63, FAX: 0731 / 61 95 84

E-Mail: impsshop@aol.com

Wir führen alle aktuellen
Rollenspiele (auch Exoten!)
Ab sofort könnt Ihr auch
bequem per E-Mail bestellen!
Eigene Internet-Seite: <http://members.aol.com/impsshop>
Riesige Auswahl an
Zinnminiaturen!

Wir führen das volle DSA-
Programm! Abenteuer, Boxen,
DSA-Figuren, Romane,...
...und natürlich auch den
Thorwal Standard!



Jetzt getz los! Jetzt getz los! Jetzt getz los!

Wir fahren das volle Programm!

Alle Rollenspiele!
Auch Exoten! Viele Miniaturen!

Imp's Shop
Herrenkellergasse 20
89073 Ulm

Das Portal des Vergessenen

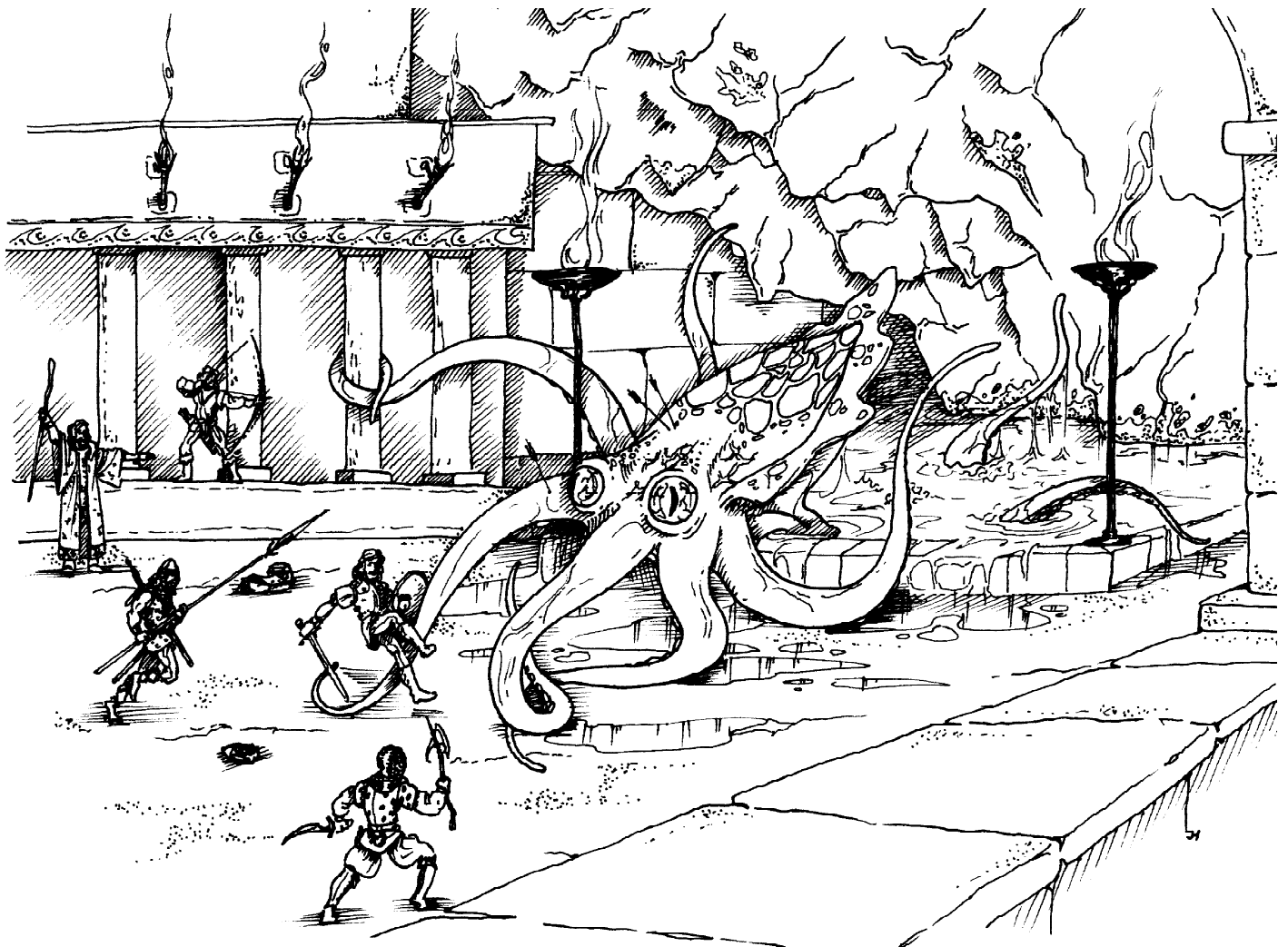
von Denny Vrandečić

Ein Abenteuer für 4 - 6 Helden der Stufen 5-9

Diese Abenteuer war einer der Beiträge zum Wettbewerb um den **Goldenen Becher**, ein Abenteuerspielpreis der Gilde der Fantasyrollenspieler (GFR) e.V. Regionalvertretung Hannover, der zum ersten Mal auf Hannover Spielt! 4 1996 verliehen wurde.

Der Autor hat uns sein Werk freundlichst zur Veröffentlichung zur Verfügung gestellt.

Die im Abenteuer verwendeten Karten und Handouts stammen ursprünglich von Dirk Remmecke, sie wurden ergänzt durch den Autor und hier gezeichnet von Michelle Schwefel. Das Titelbild stammt von Jens Haller und die Bilder im Abenteuer von Onyx.



Das Abenteuer

(Hintergrundinformationen für den Meister)

Das Portal des Vergessenen spielt in der Roten Sichel, dem Grenzgebirge, das Tobrien und Darpatien scheidet. Zum Zeitpunkt der geschilderten Ereignisse ist das Kommen Borbarads nicht mehr als eine bloße Prophezeiung. Meistermagier Taphîrel 'ar Ralahan bittet die Helden darum, ihm dabei behilflich zu sein, das Geheimnis zweier alter Dokumente zu lüften, in dem von einem sagenumwobenen Portal die Rede ist, das der alte Magus für einen Zugang zur Siebten Sphäre hält. Ihre Suche führt die Helden nach Horkan, einem Dorf in der Roten Sichel.

Dort stellen sich den Charakteren Schwierigkeiten bei der Lösung ihrer Aufgabe, ist doch der Herr von Horkan ein Ritter von zweifelhafter geistiger Gesundheit, der eifersüchtig

seinen Schatz - der im übrigen für die Helden von keinerlei Bedeutung ist - hütet und bei jedem Fremden argwöhnt, er wolle diesen entwenden.

Die Helden landen im Kerker des Ritters. So es ihnen nicht aus eigener Kraft gelingt, hilft ihnen ein Kobold aus ihrer Bredouille, doch nur unter der Bedingung, daß die Helden ihm dabei behilflich sind, seinem alten Widersacher einen Streich zu spielen - einem Druiden.

Wie der Zufall es will, kann der Druide den Helden bei der Lösung des Geheimnisses helfen. Er führt sie zu einem Feenring, in dem sich das gesuchte Portal befindet. Nun können sich die Helden mit seiner Hilfe daran machen, das Rätsel zu lösen. Doch leider öffnen die Helden das Portal dabei - und dies hat ungeahnte Folgen...

Die Helden

(Immer noch für den Meister)

Das Abenteuer wurde für 4 - 6 Helden der Stufe 5 - 9 geschrieben. Ein Zauberkundiger sollte zu der Gruppe gehören, bevorzugt ein Gildenmagus. Es wäre auch hilfreich, wenn sich ein Geweihter der Zwölfe unter den Helden befindet, auch wenn das nicht unbedingt nötig ist.

Sollte sich in deiner Gruppe kein Gildenmagus befinden, bietet sich folgende Alternative:

Magister Taphîrel (s.u.) hat bei der Akademie zu Punin um Beistand gebeten, das Geheimnis, mit dem er sich nun schon so lange beschäftigt, zu lösen. Die Akademie entsendet eine ihrer Absolventinnen, Sheriana nar Shebilla, dem weithin bekannten Meister beizustehen, eine zwar profunde Wissen-

schaftlerin und Magotheoretikerin, die jedoch vom Leben außerhalb der sicheren Mauern der Akademie in etwa soviel Ahnung hat, wie ein thorwalscher Krieger vom Spitzeklöppeln (Ausnahmen bestätigen einmal mehr die Regel ...) Aus diesem Grund wirbt die Akademie Leute an, die Magisterin zu begleiten. Spiele die lebensuntüchtige aber hochgebildete Wissenschaftlerin getrost ein wenig klischeehaft aus, sollen die Helden sich einmal mit solchen Tücken beschäftigen, wie mit jemandem zu reisen, der weder reiten kann, noch in der Lage ist längere Strecken zu Fuß zurückzulegen, zumal in der Wildnis, der es gewöhnt ist, daß man alle Alltäglichkeiten von ihm fernhält, ohne jedoch arrogant zu sein: die Magistra weiß es halt nicht besser.

Der Weg zu Taphîrel

(oder: Das Abenteuer beginnt endlich)

Das Abenteuer nimmt seinen Anfang in Vallusa¹. Dort erfahren die Helden, daß Meister Taphîrel 'ar Ralahan nach Abenteurern sucht, die bereit sind, ihm gegen reiche Belohnung einen Auftrag zu erfüllen.

Selbstredend können sich die Helden auch nach Meister Taphîrel² erkunden. Wiewohl Vallusa weder Hesindetempel noch Magierakademie beherbergt, kennen überraschend viele den alten Magier.

Folgende Gerüchte sind zu vernehmen:

- der Alte ist ein gefährlicher Schwarzmagus, der sein Leben durch die Opferung junger Knaben verlängert (*falsch*)
- er ist ein erbitterter Feind aller Dämonen, würde aber auch Feuer mit Feuer bekämpfen (*nur der erste Teil ist wahr*)
- Taphîrel ist ein uralter, seniler und blinder Mann, der keine Ahnung hat, was eigentlich in der Welt los ist (*der erste Teil ist wahr, doch beim zweiten hätte man sich kaum mehr irren können*)
- Ach, der Alte lebt noch? Ein mittleres Wunder, nicht? (*wohl wahr*)
- Ihr wollt wissen, wo er wohnt? So ein Turm im Ysilischen, glaub' ich, geht aber kaum einer hin. Verkaufen tut er ja nix, der Alte. Möchte wissen wovon der eigentlich lebt... (*wahr*)

- Vor siebzehn Sommern ist im Nachbardorf die spinnerte Tochter der Müllerin verschwunden. Ist im Wald spazierengegangen und nimmermehr zurückgekehrt. Die hat sich bestimmt dieser alte Magus geholt. Wäre nicht das erste Kind, das hier wegkommt (*In der Tat hat sich der Meister früher einmal seine Scholaren in der Umgegend gesucht. Der letzte ist allerdings jetzt schon selbst weit über sechzig und lehrt an der Akademie zu Rommilys*)

- Da dürft Ihr nicht mich fragen, am besten Ihr wendet Euch an den magischen Zirkel hier. Der trifft sich öfters im *Schlange und Federkiel*, ist gleich an der Hauptstraße. (*wahr, und ausserdem der einzige Hinweis der die Helden weiterbringt*)

- Ein Auftrag? Na, da seid auf der Hut. Vor einigen Jahren sind ein paar Burschen und Maiden losgezogen, die sollten dem Alten einen Drachenzahn oder so was besorgen. Die hat nie wieder ein Mensch gesehen. Ich wette um mein Holzbein, daß die ratz-fatz aufgeffressen worden sind, bei Travia und Praios. (*nur zum Teil wahr*)

Im *Schlange und Federkiel* werden die Helden freundlich aufgenommen. Zwei der Angehörigen des Zirkels, Marrikel und Zerdla, erklären sich bereit, die Helden zum Turm des Meisters zu geleiten.

Außerdem können die Helden hier noch folgendes erfahren:

Meister Taphîrel ist ein puniner Metamagier, der über ein beeindruckendes Potential an Erfahrung und Wissen verfügt. In jüngster Zeit beschäftigt er sich damit, einen Weg zu finden die Pforten der Niederhöhlen nach Aventurien zu schließen³.

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt euch durch unwegsames Land, schwer nur kann man dem wenig begangenen Pfad durch das hohe Heidekraut und Gesträuch folgen. Ihr folgt zunächst dem Lauf

der Misa, bis zur Mündung eines kleinen Fließchens, der Misella. Nach vier Wegstunden ist es endlich so weit: vor Euch ragt düster die Silhouette eines Turmes in den nachmittäglichen Himmel.

Meisterinformationen:

Es liegt bei dir, ob du auf dem Weg durch die Wildnis noch die ein oder andere mehr oder minder unliebsame Begegnung einstreuen willst. Nach vier Wegstunden erreichen die Helden endlich den Turm, ein düsteres und altes Gebäude.

Der Auftrag

Allgemeine Informationen:

Schon bald nach eurem Klopfen öffnet ein junger Mann in der Robe eines Magus die Tür und fragt nach eurem Begehr. Nachdem ihr ihm mitgeteilt habt, daß ihr gekommen seid, um dem Meister eure Dienste anzubieten, läßt euch der Jüngling ein und bittet euch kurz zu warten. Dann eilt er eine enge Wendeltreppe nach oben.

Marrikel und Zerdla verabschieden sich von euch, sie wollen noch vor Anbruch der Dunkelheit zurück nach Vallusa gelangen.

Meisterinformationen:

Der junge Magier (Leomar) ist ein Absolvent der Akademie zu Punin, der sich Magister Taphîrel als Scholar angeboten hat, um bei dem versierten Meister seine Kenntnisse zu vertiefen, wie schon viele vor ihm.

Allgemeine Informationen:

Der Lehrling öffnet die Tür zu Meister Taphîrels Gemach. Als ihr eintretet, schlägt euch muffige Luft entgegen, durchsetzt von zahlreichen Gerüchen, teilweise angenehm, wie die Rosenblätter in einer tönernen Schale auf einem kleinen Regal, teilweise auch unangenehm, wie der süßliche Geruch der Verwesung, der aus einem Glas dringt, in dem der Körper einer schwarzen, zwei Ellen langen Schlange ruht. In dem Gelaß sieht es so aus, wie Klein-Alrik sich die Behausung eines Magus vorstellt: Die Kammer ist bis zur Decke mit Schriften, Präparaten, Apparaten und mysteriösen Fläschchen und Tiegelchen vollgestellt, Bücher stapeln sich auf dem Boden, der Schreibtisch quillt schier über vor Werkzeugen, magischen Paraphernalien, Schriftrollen etc.

Doch dient der Raum nicht allein als Studierstube.

In einem weichen Bett in einer Nische liegt, tief in den Federn versunken, ein uralter Greis. Seine Augen sind geschlossen, kaum kann man das Heben und Senken der Brust wahrnehmen. Straff spannt sich die wie Papier wirkende, durchscheinende Haut über die Knochen des Schädels, daß das Antlitz des Alten einem Totenschädel gleicht.

Plötzlich aber öffnet Taphîrel seine Augen, überraschend klar und blau sind sie, doch scheint der Magus euch gar nicht wahrzunehmen, ziellos blickt er auf einen Punkt in weiter Ferne. "Ich begrüße Euch in meinem Haus." Überraschend kräftig klingt seine Stimme, steht ganz im Gegensatz zu der Gebrechlichkeit seines Leibes.

Meisterinformationen:

Es ist zwar wenig wahrscheinlich, aber immerhin möglich, daß einer der Helden Taphîrel schon aus *Die Tage des Na-*

menlosen oder einem anderen Abenteuer kennen. Alsdann wird er ihn/sie selbstverständlich mit seinem/ihren Namen begrüßen, und nachfragen, was ihm/ihnen in der letzten Zeit widerfahren ist, bevor er zur Sache kommt und ihnen von seinem Anliegen erzählt.

Allgemeine Informationen:

Meister Taphîrel holt tief Luft und hebt dann an: „Vor einigen Monden kamen einige Gegenstände in meinen Besitz, die von vitalem Interesse für ganz Aventurien sein könnte.“ Er gibt seinem Schüler einen Wink, der ihm eine hölzerne Kassette reicht.

“Seht selbst.“ Er reicht euch zwei Pergamente, an denen deutlich der Zahn der Zeit genagt hat. “Wie Ihr seht befinden sich die Dokumente leider in keinem guten Zustand.“

Spezielle Informationen:

Bei den beiden Pergamentrollen handelt es sich um eine Karte sowie ein nur bruchstückhaft vorhandenes Schriftstück (*siehe Handouts*). Taphîrel läßt den Helden einige Minuten Zeit, sich die Schriftstücke anzusehen, reagiert auf Fragen jedoch nur mit einer besänftigenden Geste.

Allgemeine Informationen:

Schließlich reicht ihm Leomar einen runden Edelstein, der in allen Farben des Tsabogens funkelt. “Dieses Artefakt aber ist das eigentliche Kernstück meiner Studien. Ich habe eine genaue Studie des Steines vollzogen und bin zu äußerst interessanten Schlüssen gekommen. Ihr habt die Dokumente selbst vorliegen. Dort ist von einer Öffnung die Rede, einem Portal. Einen solcherart bezeichneten Ort werdet Ihr auch auf der Karte finden.“ Ein spindeldürrer Finger weist auf die entsprechende Stelle der Karte und Ihr wundert Euch. Hieß es nicht, Taphîrel sei blind? Doch schon fährt der alte Magus fort: “Ein Portal also, aber wohin führt es? Nun, ich habe eingehende Forschungen betrieben und bin zu dem zwingenden Schluß gekommen, daß es sich dabei um eine Pforte in die Niederhöhlen handelt.

Bevor ich aber weiter davon berichte, möchte ich wissen, ob Ihr gewillt seid, mir bei meinem Vorhaben zu helfen. Es erwartet Euch eine überaus wichtige Aufgabe. Wenn ich mich nicht täusche, eine Aufgabe, die für ganz Aventurien von großer Bedeutung ist.

Spezielle Informationen:

Zu weiteren Ausführungen ist der Greis erst bereit, wenn die Helden sich bereit erklärt haben, ihm zu Diensten zu sein. Er bietet den Charakteren für ihre Hilfe Edelsteine und Gold im

Wert von 150 D. Zudem ist er bereit, ihnen ein oder zwei Artefakte aus seinem Besitz zu überlassen, wenn sie erfolgreich waren. Einem Magier mag Taphîrel seine Dienste damit vergelten, indem er ihm nach getaner Tat Unterricht erteilt oder ihm Zugang zu einem seltenen (aber zu keinem lästerlichen oder schwarzmagischen!) Buch aus seiner Bibliothek gewährt.

Allgemeine Informationen:

“Ich habe das Artefakt gründlichst untersucht und dabei einen seltsamen Spruch gefunden, der in seinen Grundmustern einem FORAMEN entfernt ähnelt, aber auch Elemente limbischer Energien aufweist. Der Auslöser, so zeigen die Muster, ist die gleichzeitige Berührung zweier Giganten.” Er schüttelt den Kopf. “Doch das scheint mir unwahrscheinlich.

Dieses Horkan, das auf beiden Dokumenten genannt wird, das existiert noch heute. Es handelt sich um ein kleines Dorf inmitten der Roten Sichel. Seht her, ich verfüge über eine Karte des Gebietes um Horkan. Sie ist älteren Datums”, er lächelt kurz, “wie so manches hier. Wie Ihr seht, befindet sich die Burg gar nicht allzuweit entfernt. Radvarek liegt nur zwei Tagesreisen gen Efferd, auf halben Weg nach Weiden. Etwas südlicher davon befindet sich die Kronstraße, an der Horkan liegt. Ich bin mir sicher, daß Ihr keine Schwierigkeiten haben werdet, es zu finden.

Taphîrel strafft sich: “Wenn nun dieser Stein“, er hebt den ungeschliffenen Stein in seiner offenen Handfläche empor, der in verschiedenen Farben funkelt, “die Tore zu den Niederhöhlen öffnet,” Taphîrel macht eine kurze Pause, bevor er mit bebender Stimme fortsetzt, “dann muß die Umkehrung dieses Spruches die Tore doch schließen!”

Ein seltsames Leuchten liegt sich in seinen Augen, und ihr könntet schwören, wenn ihr es nicht besser wüßtet, daß der Greis euch sehen kann.

Spezielle Informationen:

Besonders Magiern und Hesindegeweihten sollten die Fragen auf der Zunge brennen. Was für ein Spruch hat der alte Meister entdeckt, wie gedenkt er, den REVERSALIS zur Umkehrung anzusetzen, wie hat er den Auslöser ausfindig gemacht und wo, meint er, könne der mögliche Fehler liegen, der zu der Einschätzung geführt haben mag, den Taphîrel erwähnt. Taphîrel beantwortet diese Fragen mit ersichtlicher Kompetenz:

“Wie ich darauf komme, daß dieser Stein Schlüssel zu einem Tor der Niederhöhlen ist? Nun, allein diese limbische Präsenz

läßt darauf schließen. Und auch einige der eingewobenen Formeln sprechen dafür. Es handelt sich um eine Kombination des FORAMEN mit einem PLANASTRALE ANDERSWELT, sowie ein DURCH STEIN UND ERZ und schließlich die Beschwörung einer elementaren Gewalt, wahrscheinlich eines DSCHINNES DER LÜFTE, hier ist das Muster schwer zu entschlüsseln, da die Kraftlinien sich eng überlagern und ein dichtes Geflecht bilden. Die Sprüche sind eigentlich, bis auf den FORAMEN, nur fragmentarisch enthalten, in mir unbekannten Modifikationen, zusammengehalten von einem mir fremden Netz astraler Energien. Ein ARCANOVI wird im Spiel sein, ohne Zweifel, doch zeigt sich das sonst typische Muster nicht. Bislang ist mir ein solches Geflecht noch nicht untergekommen. Wahr-



haft verblüffend...

Wie ich einen REVERSALIS darauf anwenden will? Ja, gerade dazu brauche ich Euch ja. Ihr sollt herausfinden, wie das Artefakt wirkt, dann kann ich mich daran machen, die reversalierte Formel zu entwickeln.

Der Auslöser? Nun, um ehrlich zu sein, den hat Leomar ausgeknobelt, aber ich halte es, unter uns gesagt, für wissenschaftlich wenig fundierte Herumdeuterei!”

Leomar zeigt sich ob der harschen Worte seines Meisters sichtlich indigniert, verliert aber kein Wort darüber. Zu seinen Methoden befragt, beschreibt Leomar, daß man in Punin in jüngster Zeit eine Abwandlung des ANALUS erprobt, die es einem ermöglicht, einen bestimmten Aspekt eines komplizierten, mehrschichtigen magischen Musters, wie man es in magischen Artefakten in der Regel vorfindet, genauestens zu erforschen. Bei gelungenem Versuch erscheint innerhalb des ARCANOVI-Geflechtes ein Zhayad-Muster, das den Auslöser preisgibt⁴. Taphîrel schüttelt nur den Kopf und murmelt was von ‘Unfug!’ und ‘Moderner Krimkrams’.

Meisterinformationen:

Sollte den Helden jetzt der Kopf von magischen Wörtern schwirren⁵, hast du genau das erreicht, was erwünscht ist.

Vielleicht vergessen die Helden sogar, die nächsten Fragen zu stellen.

Spezielle Informationen:

Auf die Frage, welche Gefahren die ganze Sache denn berge, runzelt sich die Stirn des Greises. Mit leiserer, getragener Stimme antwortet Taphîrel: "Das ist schwer vorauszusagen. Wenn man sich auf die Deutung meines Schülers einläßt, bestünde die Gefahr, die Pforte unabsichtlich zu öffnen, wenn zwei Giganten das Artefakt berührten. Dann hätten die Scharen des Dämonensultans freien Zugang zu Aventurien. Aber wie wahrscheinlich ist das? Selbst wenn wir davon ausgehen, daß die Deutungen Leomars stimmen. Nein, das was wir erreichen können, rechtfertigt es in jedem Fall, dieses doch eher hypothetische Risiko einzugehen.

Meisterinformationen:

Taphîrel wird auf weitere Fragen der Helden geduldig ant-

worten. Allerdings ermüdet der Greis schnell, nach etwa einer Stunde (wenn Dir auf die Fragen der Helden nichts mehr einfällt auch früher) nickt er mitten im Satz ein. Leomar bittet die Helden, den Meister nunmehr in Ruhe schlafen zu lassen.

Er führt sie hinauf in den Turm, wo eine Kammer mit provisorischen Lagerstätten auf sie wartet. Selbstredend ist Leomar noch bereit, sich mit den Helden zu unterhalten, doch verfügt der junge Magus nur über einen Bruchteil des Wissens, seines Meisters. Zudem steht ihm auch mehr der Sinn danach, mal wieder unbeschwert mit jungen Leuten zu plaudern.

Am nächsten Morgen geht es nach einem Frühstück schließlich auf den Weg. Sollten die Helden es wünschen, gibt Taphîrel jedem von ihnen schon einmal 5 Dukaten für die Reise. Auch einen Brief, der sie als Leute in seinen Diensten ausweist, läßt er auf Bitten der Helden von Leomar ausstellen und siegelt ihn mit seinem Zeichen (die Magistra aus Punin erbittet in jedem Fall ein solches Schreiben).

Die Reise nach Horkan

Allgemeine Informationen:

Der Morgen zeigt sich von seiner freundlichen Seite. Die Praiosscheibe hängt noch tief über den Drachensteinen, das Wetter ist frostig-klar, aber trocken.

Nach einem recht kargen Frühstück zieht ihr euch eure Stiefel an und verabschiedet euch von Taphîrel und Leomar.

Meisterinformationen:

Die Reise nach Horkan kannst du nach deinem Geschmack ausgestalten. Die Straßen sind zwar nicht in bestem Zustand, nichtsdestotrotz kommt man leidlich gut voran. Wenn es dir gefällt kannst du ein paar natürliche Hindernisse einbauen:

- eine Unterspülung macht den Weg in gebirgigem Gelände schwer gangbar, der ganze Weg droht abzurutschen
- ein Baumstamm liegt über der Straße (hier könnten die Helden auch leicht einen Hinterhalt vermuten ...

- schwere Regenfälle machen einen Paß schier unpassierbar etc.

Die Helden werden bisweilen Goblins ansichtig werden, am ehesten Jägern, die sich kaum an die schwergerüsteten Helden heranwagen werden, sondern ihr Heil lieber in der Flucht suchen.

Auch menschliche Jäger und Händler könnten die Helden treffen, letztere vor allem deshalb, weil diese den Goblinsteg über Irberod nach der Katastrophe von Weiden umgehen müssen⁶. Diese könnten den Helden auch einige vage Informationen über Horkan (s.u.) geben.

Neben 'normalen' Wildtieren, wie Wölfen, Wildschweinen, Schlangen, Bären etc. bietet sich auch die Begegnung mit einem Baumdrachen, eventuell auch mit einem größeren Verwandten, der in angemessener Entfernung majestätisch über die Gipfel der Sichel kreist.

Radvarek

Meisterinformationen:

Radvarek ist wie Horkan der Mark Drachenstein zugehörig, aber in der Baronie Kevûns Brück gelegen. Die Wildheit und Unwegsamkeit des Landes und die Ferne der herzoglichen Burg, geschweige denn Gareths, haben dafür gesorgt, daß anders als im Herzen des Mittelreiches die traditionellen Adelsstrukturen kaum funktionieren. Ein jeder Flecken ist auf sich selbst gestellt und die Edlen sind für die Sicherheit des ihm anvertrauten Lehens allein verantwortlich. Truppen der Markverweserin sind in Zeiten der Gefahr nur mit Mühen herbeizurufen, unfraglich ist eine Räuberbande längst über alle Berge, bevor nur der Bote Gräflich Drachenstein erreicht hat. Die Leute haben sich darauf eingestellt, und sind als eigenbrötlerisch und wehrhaft bekannt.

In Radvarek können die Helden noch einmal rasten und ihre Ausrüstung nötigenfalls vervollständigen, doch sind hier die Preise um bis zu 40% höher als in Vallusa. Folgende Informationen lassen sich hier einholen:

- Horkan ist ein kleines Dorf nahe dem Madasee in der Baronie

Eisenrath, etwa 1 Tagesreise entfernt. Herr über den Flecken ist ein Edler, Rateral von Lilienforst zu Horkan, dessen Burg sich etwa eine halbe Tagesreise südlich des Ortes am Ufer des Sees befindet. Einen Baron hat das Gebiet schon seit vielen Jahren nicht mehr vorzuweisen.

- Entsprechend wohl unterrichtete Leute (durchreisende Händler, die Wirtin, der Schmied, die Krämerin) wissen über den Ritter zu berichten, daß dieser angeblich einen immensen Schatz bewache. Ritter Rateral hüte diesen Schatz eifersüchtig, zu diesem Behufe habe er eine große Gruppe Reisiger in seine Dienste aufgenommen.

Ein fahrender Händler fügt voller Empörung hinzu, daß der Ritter ohne Frage von allen guten Geistern verlassen sei. Als er durch Horkan gekommen sei und an der Burg Halt gemacht habe, um seine Waren feilzubieten, da hätten die Schergen des Ritters ihn auf dessen Geheiß mit Waffengewalt davongejagt.

Ein weiterer Gast in der Wirtschaft weiß zu berichten, daß dies schon öfter vorgekommen sei. Händlervolk meide Burg Horkan.

Ein anderer teilt den Helden zu späterer Stunde unter der Hand mit, daß der Händler ein berüchtigter Betrüger sei, kein Wunder also, daß man ihn in Schimpf und Schande davongejagt habe. Er könne froh sein, daß es nicht schlimmer für ihn ausgegangen sei.

Die Schmiedin berichtet, daß ein Bedienter Lilienforsts sie anwerben wollte, in der Burgschmiede zu arbeiten. Sie aber habe Radvarek nicht verlassen wollen. Schließlich habe der Dienstmann bei ihr ein halbes Dutzend Breitschwerter geordert.

In der Garnison von Radvarek wird eine Chronik der Stadt geführt. Dort finden sich auch einige Notizen zu Horkan, so auch eine kurze Geschichte der Burg Horkan: Sie wurde vor dreihundert Jahren von Falk vom Lilienforst erbaut. Der jetzige Ritter Rateral vom Lilienforst zu Horkan ist ein direkter Nachfahre des Erbauers.

Die Burg wurde in den letzten zehn Götterläufen zusätzlich stark befestigt und erweitert. Der Edle unterhält immerhin ein Dutzend Reisige und zwei Ritter. Zum Vergleich: ein mittelreichischer Edler verfügt in der Regel über nicht mehr als drei Büttel (nicht selten nur bedingt waffenerprobte Knechte), die Wälle seiner Burg (meist nur ein befestigtes Haus) zu bemannen. Einen Ritter zu unterhalten, können sich wohl allein die reichsten Edlen in Almada oder im LF leisten. In der Garnison kann man auch das Gerücht hören, daß der Edle wohl schon längst mit der Baronie belehnt worden wäre, wenn er nicht als ein wenig wunderlich gälte (was darunter zu verstehen ist, wird nicht näher erläutert, da man hier auch nicht über mehr Informationen verfügt, als die Helden sonst in Radvarek aufschnappen können).

Über das Portal weiß niemand etwas zu berichten.

Horkan (Ankunft)

Allgemeine Informationen:

In der Ferne erblickt ihr eine Feste, die auf einem Hügel thront. Nicht mehr lange und ihr habt Horkan erreicht!

Als ihr euch nähert, erblickt ihr eine kleine Brücke, die über ein nicht besonders breites, aber reiðendes Flößchen führt. Auf dem scheinbar einzigen Übergang über den Fluß wartet ein lanzenbewehrter, wohlgerüsteter Ritter auf seinem Pferd.

Als ihr näher kommt, hebt der Ritter die Hand: "Halt, im Namen des Ritters Rateral vom Lilienforst zu Horkan! Warum wünscht Ihr des Ritters Grund und Boden zu betreten, wer seid Ihr und welche Waffen führt Ihr mit Euch?"

Meisterinformationen:

Ritter Gerobald ist ein erfahrener Kämpfer, den Rateral vor fünf Jahren nach der Schlacht um Greifenfurt in seine Dienste nahm.

Er dient seinem Herrn treu, auch wenn ihm das Gebaren des Ritters bisweilen merkwürdig anmuten mag. Treueeid ist Treueeid.

Berichten die Helden wahrheitsgemäß von ihrer Suche nach einer geheimen Pforte oder einem Portal, verneint Gerobald, je von etwas desgleichen hier gehört zu haben.

Das Ersuchen, den Herrn der Burg zu sprechen, schlägt Gerobald entschieden ab, es sei denn, es befindet sich ein Adeliger (der auch als solcher zu erkennen ist) unter den Helden. Einem Edlen des Mittelreiches (bei einer 1-10 auf dem W20 ist dem Ritter das Wappen/Siegel/der Name des Helden bekannt) wird Gerobald auch nicht die Gastung verweigern, so dieser sie einfordert.

Der Verweis auf Meister Taphîrel mag der Gruppe das Tor der Burg öffnen. Jedoch besteht der Ritter auf einem schriftlichen oder sonstigen Beweis dafür, daß sie im Auftrage des berühmten Magiers reisen. Alsdann läßt er sie passieren.

Sollten sie behaupten, sie kämen im Namen einer Autorität (der Markverweserin oder des Herzogs gar!), wird der Ritter

die Helden bitten, ihm die entsprechende Legitimation zu zeigen.

Auch wenn den Helden ein anderer, in deinen Augen triftiger Grund einfällt, mag der Ritter sie passieren lassen.

Geben sie vor 'nur auf Durchreise' zu sein, weist der Ritter sie höflich, aber bestimmt an, das Gut zu umreisen, indem sie einfach dem Fluß bis zur Kronstraße folgen.

Sobald der Ritter das Gefühl hat, daß die Helden ihn anlügen, wird er keine weitere Zeit mit ihnen verschwenden, wohl aber deutlich machen, daß er nicht dulden wird, daß sie irgendwelche Schwierigkeiten machen.

Einer der Helden mag auf die Idee kommen, den Ritter anzugreifen. Immerhin stehen die Chancen nicht schlecht, angesichts ihrer Übermacht, doch solltest du ihnen - selbst wenn sie letztendlich obsiegen - auf schmerzhaft Weise klarmachen, daß ein Ritter in Rüstung ein veritabler Gegner ist, den man nicht unterschätzen sollte! Allerdings sollten die Charaktere auch bedenken, welche Folgen das gewaltsame Eindringen in das Refugium des Ritters für ihre weiteren Nachforschungen haben wird.

Selbstredend bietet sich auch die Magie an, den Ritter für das Anliegen der Helden gewogener zu machen oder sich seiner zu entledigen. Doch gilt es auch hier, die möglichen Folgen für den weiteren Verlauf des Abenteuers nicht zu vergessen.

Ritter Gerobald (Krieger der 6. Stufe):

MU 15, **LE** 55, **MR** 4, **AT/PA** 12/10 (Zweihänder), **TaW** Lanzenreiten: 18, **RS** 8 (Plattenpanzer, Kettenzeug, Helm); **TP** 2W+6 (Zweihänder); **GST** 2 (mit Rüstung)

Will es den Helden gar nicht gelingen, den Ritter zu überwinden oder ihn davon zu überzeugen, sie passieren zu lassen, können sie sich entlang des Flößchens einen anderen, weit unbequemerem Übergang suchen, indem sie eine schmale Stelle suchen, dort über das Gewässer zu springen oder es zu durchwaten (das Wasser ist eiskalt, das Ufer rutschig).

Horkan (das Dorf)

Meisterinformationen:

Selbstredend ist es denkbar, daß die Helden sich zunächst einmal in dem Dörfchen Horkan umhören wollen, bevor sie

zur Burg gehen. Wir müssen es deinem Improvisationstalent überlassen, den Flecken auszugestalten.

Horkan unterscheidet sich in nichts von anderen aventurischen

Dörfern. Nur wenige Häuser sind aus Stein, die meisten sind Fachwerkbauten. Ob der abgelegenen Lage in der Wildnis der Sichel ist allerdings der Dorftempel (mit Travia-, Peraine- und Tsaschrein) in einem trutzigen Gebäude untergebracht, wo sich die Dörfler in Zeiten der Bedrohung verschanzen können.



Die Bewohner des Dorfes sind gastfreundlich, aber nicht sonderlich erpicht auf schwer gerüstete, zwielichtige Fremde, die allzu neugierige Fragen stellen. So fallen die Antworten eher zögerlich und knapp aus. Insbesondere Magier und Söldlinge we-

ken ihr tiefstes Mißtrauen, nach Möglichkeiten geht man solchen Leuten aus dem Weg. Anders werden sie reagieren, wenn sich ein Adeliger oder ein Geweihter bei der Gruppe befindet.

Nichtsdestotrotz wird man von den Einheimischen (vielleicht aber von einem gleichzeitig einquartierten Reisenden) kaum ein abfälliges Wort über ihren Herrn hören (die wollen sich schließlich nicht das Maul verbrennen). Über den Schatz weiß jeder im Dorf etwas anderes zu berichten (was nur ungern und wenn nach entsprechenden Überredungskünsten preisgegeben wird). Das Geschenk einer Fee, Geld, das aus einer Räuberei stammt, der Schatz eines Riesen etc. etc. Von dem

besagten Portal hat noch nie jemand gehört, man rät den Helden allenthalben, beim Herrn vorstellig zu werden, denn dieser wisse sicher, was es damit auf sich habe. Die Traviageweihte bestätigt, daß der Edle eine Chronik über Liliengrund führe (im Tempelbuch sind nur Geburten, Todesfälle und besondere Ereignisse der letzten 50 Jahre aufgezeichnet, vorherige Tempelbücher sind in den Tempel zu Wallfels verbracht worden).

Ein anderer Horkaner erzählt, er kenne einen Felsen, den man das Portal nennt, und das ein Zugang zur Feenwelt sein soll. Er ist bereit, die Helden gegen ein Entgelt zu führen. Die Spur entpuppt sich jedoch als Reinfall, handelt es sich dort zwar um eine Felsformation, die an ein großes Portal erinnert, aber natürlichen Ursprungs ist.

Ein Dörfler rät den Helden hinter vorgehaltener Hand doch nach dem Druiden zu suchen, der würde sicher über solche Dinge Bescheid wissen. Allerdings findet sich auch nach eifrigsten Nachforschungen niemand im Dorf bzw. der näheren Umgebung, der zu sagen weiß, wo der Druide haust. Etwa einmal im Mond (mal auch seltener) kommt er ins Dorf, um sich mit Gütern zu versorgen, die er nicht selbst herstellen oder sammeln kann. Das letzte Mal war er vor zwei Wochen da. Immerhin erzählt man den Helden von einem Steinkreis (siehe *Der Feenring*) in der Nähe. Dort finden sich auch eindeutige Hinweise darauf, daß hier (druidische, bei entsprechender Kenntnis der Helden und einer gelungenen Magiekunde-Probe +3) Rituale abgehalten wurden. Die Spuren sind nicht alt, doch ist es unmöglich via Spurenlesen etc. herauszufinden, wo der Druide lebt.

Selbstredend mag auch einer der Helden nach dem Studium der Karte darauf kommen, daß sich die Behausung des Druiden möglicherweise nahe der dort eingezeichneten Obelisken befinden könnte. In diesem Falle kannst du entweder auf die Episode auf Burg Horkan und den Kobold (s.u.) verzichten (was aber schade wäre) und die Helden sogleich mit dem Druiden zusammentreffen lassen, den Wohnort des Druiden verlegen (an den Obelisken bietet sich den Helden in etwa das gleiche Bild wie am Feenring) oder die Helden sind schlicht nicht in der Lage, die Obelisken und damit die Behausung des Druiden in all dem Gestrüpp und Unterholz (immerhin ist die Karte über 100 Jahre alt, es dürfte sich seitdem einiges verändert haben) zu finden.

Die Burg

Allgemeine Informationen:

Malerisch erheben sich die trutzigen Türme und Mauern der Burg vor dem tiefroten Licht der untergehenden Praiosscheibe. Satinavs Hörner sind nicht spurlos an diesem Bauwerk vorüber gegangen: die Steine sind verwittert und moosbedeckt, das Haupthaus ist an einer ein wenig eingesunken. Doch künden frischgemauerte Stellen an den Wehrmauern davon, daß die Feste instand gehalten wird, und auch Torturm und ein Teil der Mauer sind eindeutig neueren Datums.

Spezielle Informationen:

Wiewohl die rauhe und wilde Gegend es sicher anraten läßt, Schutz hinter dicken Mauern zu suchen, ein solcher Bau verschlingt wahre Unsummen, Kosten, die ein einfacher Edler niemals aufbringen könnte (einfache Kriegskunst- oder Staats-

kunst-Probe für Krieger, Adelige, für andere Charaktere entsprechende Zuschläge).

Meisterinformationen:

Am Tor werden die Helden von einem der beiden Wachen erneut nach ihrem Begehrt gefragt. Welche Antwort auch immer Gerobald überzeugt hat, wird auch den Wachen genügen.

Sollten sie Gerobald gewaltsam überwunden haben, ist diese Kunde selbstredend noch nicht bis hierher gedrungen (es sei denn, die Helden reisen erst in das Dorf, um dort Erkundigungen einzuholen). Doch kann es später zu Verwicklungen kommen.

Der Wächter geleitet die Helden in den Innenhof, wo er einer Bediensteten aufträgt, die Gäste zum Herrn zu bringen.

Fällt den Helden kein triftiger Grund ein, sich Zugang zur Burg zu verschaffen (sie sollten das im Vorfeld klären, wollen sie die Wächter nicht unbedacht alarmieren), können sie versuchen, zu geeigneter Stunde (z.B. während der Rondaandacht in den Abendstunden) in die Burg "einzusteigen". Den Wehrgang zu erklettern, stellt sich als schwierig aber nicht unmöglich heraus (Klettern +6), aber einmal oben angekommen kann man mit Hilfe eines Seiles den anderen

behilflich sein (einfache Klettern-Probe).

Des nachts patrouillieren zwei Wachen auf den Wehrgängen, dazu einer im Torturm. Es sollte sich aber ein günstiger Moment finden, in dem das Unterfangen gelingt.

Von hier oben können die Helden erkennen, daß der Burghof verlassen ist. Eine hölzerne Treppe führt in den Hof hinunter.

Gefangen!

Meisterinformationen:

Dringen die Helden ungeladen in die Burg ein, kommt es nach einigem Geschleiche (es liegt bei dir, wie lange du das ausspielen möchtest) zu folgender Situation:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr schwere Schritte und eine Donnerstimme ertönt: "Halt! Im Namen Praios!" Binnen Lidschlägen sind die Helden von bewaffneten Knechten (Wattierte Wämser, Schwerter oder Spieße, einige auch in Kettenhemd bzw. Plattenharnisch) umringt.

Meisterinformationen:

Die Helden täten besser daran, in diesem Augenblick die Waffen zu strecken, denn die sie umringenden Gerüsteten (Heldenanzahl +2) sind nicht zu unterschätzende Gegner. Und selbst wenn es ihnen gelingen sollte, die Reihen der Burgherren zu durchbrechen, aus der Burg können sie so schnell nicht wieder entkommen, nun da die gesamte Besatzung alarmiert ist ...

Spezielle Informationen:

Nach kurzem Gefecht bzw. der Kapitulation der Helden tritt ein schwer gerüsteter Ritter mit verstärktem Helm und einem Plattenharnisch gemessenen Schrittes in den Kreis. Die Helden haben keinen Zweifel, dies muß der Burgherr sein.

Gereizt blickt der Mann in die Runde: "So, ihr dachtet also, daß ihr hier so einfach einbrechen könnt? Daß ihr ganz einfach in meine Burg hineinspaziert, meinen Schatz mitnehmt

und wieder geht? Nein! Meinen Schatz werdet Ihr nicht bekommen! Nie! NIE! Ihr aber werdet eure gerechte Strafe bekommen. Diebsgesindel! Ab mit ihnen in den Kerker! Und dem Magier hängt ihr eine Praioskrause⁷ um den Hals ... Ich werd' euch lehren, was es heißt, mich hintergehen zu wollen. Der Schatz ist MEIN!" Er wirft einen Blick in die Runde. (Sollte ein geweihter Held dabei sein:) "Selbst ein(e) Hesinde (Rondra-, Praios- etc.) geweihte(r)! Hat die Moral denn alle Menschen verlassen?" Kopfschüttelnd dreht sich Rateral um und überläßt die Helden seinen Schergen.

Meisterinformationen:

Sollte es zum Kampf kommen, gelten folgende Werte:

Waffenknechte (Söldner ST 5):

MU 14, **LE** 51, **MR** 3, **AT/PA** 13/11 (Schwert/Stoßspeer), **RS** 5; **TP** 1W+4, **AU** 65

Wird es brenzlig, mischt sich auch Rateral in den Kampf ein:

Rateral, Ritter (Krieger ST 10):

MU 17; **LE** 69; **AT/PA** 15/13; **RS** 7 (Plattenharnisch, Kettenzeug); **TP** 1W +7 (persönliche Waffe, Schwert); **AU** 86; **MR** 2

Gelingt den Helden der Durchbruch, erwartet sie dort der zweite Ritter Raterals (Adelwyna, Werte siehe Ritter Gerobald) mit 4 weiteren Waffenknechten.

Ein denkwürdiges Festmahl

Meisterinformationen:

Ganz anders verläuft der Abend, wenn die Helden mit Billigung des Burgherrn in die Feste gelangen.

Man führt sie auf ihre Gastgemächer (3 einfache aber angemessene Kammern) und gibt ihnen Gelegenheit, sich frisch zu machen. Als dann bittet der Burgherr nach Traviassitte zum gemeinsamen Mahl (an der Tafel sind allein kurze Dolche/Messer schicklich, jegliche andere Waffe mit in die Halle zu bringen, bedeutet einen Bruch der Gastregeln (Etikette- oder Götter/Kulte-Probe)).

Rateral empfängt die Gruppe in gebotener Höflichkeit. Auf den ersten Blick macht er einen völlig normalen Eindruck und gibt sich als höflicher und guter Gastgeber.

Ganz anders wird das, sollten die Helden auf den Grund ihres Hierseins (und das wird sich kaum verhindern lassen, denn Rateral oder ein anderer des Hofstaates fragen danach), auf das Portal oder gar auf Raterals Schatz zu sprechen kommen. Dann geht eine Verwandlung mit dem Edelmann vor sich:

Zunehmend wirkt er nervöser, blickt mißtrauisch von einem zum anderen. Bohrender werden seine Fragen, bis aus einer angenehmen Plauderei vielmehr ein Verhör geworden ist. Insbesondere wenn die Helden ihm Anlaß geben (und Rateral argwöhnt überall Verrat und Mißgunst und ist ein Meister im Mißverstehen ganz harmloser Bemerkungen) gebärdet er sich aufgeregt, ja hysterisch. Offen bezichtigt er die Charaktere, seine Gastfreundschaft ausgenutzt zu haben, sich Zutritt zu seiner Burg zu verschaffen, zeugt sie der Unredlichkeit etc. Die Situation sollte sich gehörig zuspitzen, bis schließlich die Situation eskaliert. Wutentbrannt springt der Ritter auf und ruft nach seinen Wachen. "Verräter! Diebsvolk!" brüllt er empört, und befiehlt den flugs herbeigeeilten Wachen, die vermeintlichen Schufte festzunehmen.

Bar jeder Waffen (mit Ausnahme der Magie und ihrer Dolche) ist es den Wachen ein Leichtes, die Helden zu überwältigen.

Rateral läßt sich nicht von der Idee abbringen, daß die Helden ihm seinen Schatz stehlen wollen.
Auf Fragen oder Beteuerungen der Helden antwortet er: "Jetzt

tun die Schurken auch noch unschuldig!" oder "Sollen wir vielleicht nebenher auch noch verraten, wo wir ihn verwahren?"

Ritter Rateral und sein Schatz

Meisterinformationen:

Ritter Rateral (1,91, bullige Gestalt, dunkles, schulterlanges, gelocktes Haar, dunkle Augen, Vollbart) ist der 12. Edle von Lilienforst auf Horkan. Wiewohl als aufbrausend bekannt, ist der Ritter seinen Untergebenen kein besserer und kein schlechterer Herr als die meisten anderen Adeligen des Reiches. Und so sieht man ihm seine Schrullen nach, so lange es einem gut geht. Seit vor 12 Jahren seine Frau bei der Geburt ihres ersten Kindes starb (der Knabe folgte seiner Mutter nach einem schweren Fieber im zarten Alter von nur 3 Monden in Borons Hallen), führt der Edle gemeinsam mit seiner älteren Schwester Racalla (1,81, dürr, Pferdegesicht, dünnes, dunkles Haar, graue Augen, wenig charismatisch, aber eine fähige Verweserin) den Hof. Hier in der Provinz geht es recht bescheiden zu: lediglich die beiden Ritter, die (Waffen-)Knechte und Mägde, sowie eine Zofe und ein Dienstmann gehören zum Hofstaat des Ritters.

Auffällig ist die überaus stattliche Zahl von Bewaffneten, die Rateral seit einigen Jahren in seinen Diensten hält. Ringsum munkelt man von einem sagenhaften Schatz, und tatsächlich hat Rateral vor nunmehr 9 Jahren, als er auszog, einem Troll, der die Gegend unsicher machte, den Garaus zu machen, ei-

nen Drachenhort gefunden, zwar "nur" einen kleinen, doch verfügt der Edle seitdem über für ihn schier unermeßliche Reichtümer. Mit dem Reichtum kam jedoch auch die Furcht, jemand könnte ihm seinen Schatz wieder nehmen. Er verwendete große Summen darauf, die Festung auszubauen und Söldlinge anzuwerben. Dabei hatte er allerdings nicht daran gedacht, daß just diese Anstrengungen große Aufmerksamkeit erregen würden. Tatsächlich versuchten sich wohl einige Glücksritter in den folgenden Jahren daran, hinter das Geheimnis des Ritters zu kommen, auch der Graf hätte es gern gesehen, einen Batzen des sagenhaften Schatzes in sein eigenes Säckel zu verfügen, doch wollten alle Anstrengungen, gewaltsame wie listenreiche, nicht fruchten.

Im Laufe der Jahre wurde Rateral immer wunderlicher, was seinen Schatz angeht (der im übrigen durch all die Anstrengungen ihn zu hüten, merklich geschmolzen ist). Und so vermutet er bei jedem Fremden (gleich ob Streuner, Händler oder Ritterin), er würde in Wahrheit sein Gold begehren. Auch seine Bediensteten haben selbstredend unter dem Argwohn ihres Herrn zu leiden, aber, praisosgegeben, er ist der Herr, zudem hat er sich bislang noch keine Exzesse unter dem Gesinde geleistet.

Im Kerker

Meisterinformationen:

Man entwaffnet die Helden (soweit noch nötig). Für Zauberkundige hat man flugs Praioskrausen und eiserne Handfesseln (keine astrale Regeneration, jede Zauberprobe ist um 12 Punkte erschwert, jeder Spruch kostet 3 ASP zusätzlich; bei Druiden, Geoden verdoppelt sich die Wirkung), herbeigeht, die ihnen angelegt werden. Selbstredend werden die Charaktere auch nach verborgenen Waffen, Dietrichen etc. abgesucht. Alsdann geleiten 5 Wachen die Gruppe hinab in den Kerker.

Protestiert ein adeliger oder geweihter Held ob dieser Behandlung, kannst du die Gruppe auch "standesgemäß" in einem der Gemächer der Burg einsperren, an ihrer Lage ändert das nur wenig.

Allgemeine Informationen:

Unsanft bugsiert man euch in den Hauptturm, wo man euch in einen Raum führt, in dem ein anderthalb Schritt durchmessendes Loch im Boden gähnt. Über dem Loch hängt ein Seil mit einem Sitz. Einer nach dem anderen werdet ihr in eine feuchte, fensterlose Kammer hinabgelassen. Mault einer der Helden übermäßig, wird er ohne weiteres Federlesen in das Loch geschubst (1W3 SP). Kaum vermögt ihr in dem wenigen Licht, das die Fackeln von oben durch das Loch werfen, den Raum zu erkennen, der auf unabsehbare Zeit euer "Zuhause" sein wird. Der Kerker mißt knapp 3 x 4 Schritt, ein enges Loch mit feuchtem, schimmigen Stroh. Es riecht nach Exkrementen und muffiger Fäulnis. Dann verschwinden die Wachen aus dem oberen Raum und ihr steht hier in vollkommener Finsternis.

Spezielle Informationen:

Durch Tasten (oder wenn einem Zauberkundigen doch ein FLIM FLAM etc. gelingt) können die Helden herausfinden, daß die rauhen Wände aus groben Felsbrocken bestehen, die mit porösem Mörtel zusammengefügt sind. Das gleiche gilt für den Boden, dessen spitze Steinkanten auch durch das Stroh noch drücken und jeglichen Gedanken an eine zumindest erträgliche Nachtruhe vergessen lassen.

Während der Untersuchung (oder zu einem späteren Zeitpunkt, wenn du die Helden erst einmal eine Weile grubeln lassen willst, wie sie hier herauskommen) tut einer der Gefährten sich durch besondere Tolpatschigkeit hervor: ständig rutscht er/sie aus und rempelt andere an. Wenn das nicht angesichts der ohnedies brenzigen Situation zu Streit führt (während dem auch andere müssen feststellen, daß sie wieder und wieder stolpern, in andere taumeln etc.).

Meisterinformationen:

Hier ist ein Kobold am Werk⁸! Du kannst es nach Belieben auskosten, deinen Helden alles das anzutun, was du schon immer einmal wolltest: ein Nackedei bei dem eitlen Krieger (dann sollte der Kobold aber auch für Licht sorgen), gefolgt von einem Lachkrampf der bierernsten Borongeweihten. Die Magistra, die mit geschliffener Zunge die Streithähne zu beschwichtigen sucht, vermag mit einem Mal nur noch einen unverständlichen Kauderwelsch herauszubringen, der Elf tanzt daraufhin vor Freude Minute um Minute, ohne Rücksicht auf seine Gefährten und die drangvolle Enge zu nehmen.

Kommen die Helden nicht dahinter, was eigentlich los ist (nötigenfalls entsprechend erschwerte Magiekunde-Proben), materialisiert sich der Kobold plötzlich inmitten der Zelle (s.u.).

Es entspringt einer schieren Laune des Kobolds, den Helden zu helfen, nicht mehr, nicht weniger. Sollten sie sich als überaus unamüsant und wenig humorvoll erweisen, wer weiß, ob Tranaxas die Geduld aufbringt, sich mit ihnen abzugeben ...

Die Rettung

Allgemeine Informationen:

Plötzlich kommt geradewegs aus der Wand eine vergnügt dreinblickende verhutzelte, spindeldürre Gestalt heraus marschiert, die kaum größer als ein Kind ist. Ein geisterhaftes Licht umgibt die winzige Gestalt. Die hellgelben Augen des greisenhaften Männchens blitzen schelmisch auf als er euch anschaut. Die Haut des seltsamen Gesellen wirkt wie moosbewachsener Stein und seine knorrige Nase mißt sicher fast einen Spann. Ein dünner, rabenschwarzer Zopf entspringt der Mitte seines Schädels. Um seine Leibesmitte trägt er einen Gürtel mit lauter Lederbeutelchen. Plötzlich öffnet der Kobold den Mund, doch vermag niemand von euch der wirren und blitzgeschwinden Abfolge von Silben folgen. Als ihr nicht antwortet, runzelt das Männlein empört die Stirn. Dann aber schlägt er sich mit der kleinen Handfläche vor die Stirn und atmet tief durch. „Ihr seid die Gefangenen vom Rittersmann, nit?“ Ohne daß er eure Bestätigung abwartet, setzt er fort. „Nun, Tranaxas, das ich bin“ (er macht eine große Geste) „euch hier rausholen, doch müßt ihr mir eine klitzekleinekleinigkeit versprechen ... Nur beim Streich helfen, nichts schweres also, kommt schon, sagt ja, bittebittebitte...“ Flehentlich schaut er euch an.

Spezielle Informationen:

Tranaxas (was natürlich nicht sein wahrer Name ist) läßt die Helden auf seinen Zopf schwören, daß sie ihm helfen werden, wenn er sie unbeschadet aus dem Verlies herausholt. Stimmen sie zu, tut der Kobold seiner Freude mit einigen Jubelsprüngen (und einem eventuellen Ausbruch seiner Freude in Form eines weiteren Schelmenzaubers) kund. Alsdann macht er sich daran, ein Ritual zu wirken (sollte einer der Helden arg verwundet sein, kümmert er sich mit einer Heilsalbe zuerst darum). Er bedeutet den Helden, mucksmäuschenstill zu sein und sich möglichst nah an die Wände zu pressen, damit er Platz hat. Nach einer Weile und einigem Brimborium bedeutet der Kobold euch, sich Hand an Hand vor die Wand zu stellen. Er betont mehrfach, daß man sich nicht loslassen darf. Eine Weile steht ihr da, bewegungslos. Tranaxas atmet ganz ruhig und ihr schließt euch seinem Atemrhythmus an. Kaum hörbar bittet er euch die Augen zuzumachen. Ihr schließt eure Augen. Dann spüren diejenigen, die der Kobold an der Hand hält, daß er sie vorwärts zieht. Ihr folgt dem Männchen. Ihr fühlt, wie ihr widerstandslos durch die Wand gleitet, wie eure Füße plötzlich festen Halt inmitten des Steins finden, wie ihr wandelt, wo eigentlich kein Raum dafür ist. Doch um euch herum ist fester Stein, ihr spürt das mit jeder Faser. Instinktiv haltet ihr den Atem an. Doch dann spürt ihr wieder einen frischen Luftzug, verschwin-

det das Gefühl der Beklemmung.

Ihr öffnet eure Augen und erblickt einen etwa zwanzig Schritt langen, langsam ansteigenden Gang, an dessen Ende man das Licht Madas scheinen sieht. Ihr seid wieder frei!

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden während des Rituals die Augen aufmachen, Zweifel äußern oder die Hand von der seines Nachbarn lösen, wird er vom Felsen wieder ausgespuckt (innerhalb der Zelle) oder (so er z.B. zu Anbeginn zögert) die schmerzliche Erfahrung machen, daß der Fels für ihn undurchdringlich ist. Der Kobold wird mit aber nach einigem Tadel zu einem weiteren Versuch bereit sein.

Wenn die Helden ihren Wunsch nur dringlich genug vorbringen, auch ihr Gepäck zu retten, erklärt sich der Kobold bereit, jedem Helden 3 Gegenstände zu holen (dabei solltest du keine faulen Tricks dulden, ein Rucksack zählt für so viele Gegenstände, wie darin sind). Zu mehr reicht seine Kraft nicht, auch kann er den Sinn dieser Aktion nur schwer verstehen.

Wollen die Helden nach erfolgter Rettung Tranaxas betrügen oder sich gar seiner durch Gewalt entledigen, teleportiert sich der Kobold entrüstet von dannen, nicht jedoch ohne jeden Helden mit einem Fluch zu belegen (7 Jahre, Monde und Tage Tolpatschigkeit - GE und FF je -7)!

Spezielle Informationen:

Tranaxas erklärt euch nun, wem er den Streich spielen will: Nicht weit von hier am Madasee lebt ein alter Druide, ein echter Griesgram, der keinen Spaß verstehe. Tranaxas hat es sich zum Ziel gemacht, den Alten ein wenig aufzuheitern. Sein Plan sieht wie folgt aus: Die Helden sollen zu ihm gehen und ihm eine Wette anbieten. Jeder der fünf erzählt ihm einen Witz, und wenn nicht jeder der Witze so gut ist, daß der Druide sich vor Lachen schier ausschüttet, sind sie ihm einen Dienst schuldig. Keine Panik, selbstverständlich lauert Tranaxas im Hintergrund, bereit nach jedem Ulk einen LACHKRAMPF zu wirken.

Fragen die Helden nach dem genauen Wetteinsatz oder Witzen, die sie erzählen könnten, sagt er ihnen, daß sie sich selber etwas ausdenken sollen.

Der Kobold drängelt augenblicklich aufzubrechen. Machen die Helden den Einwand, es sei zu spät, läßt sich Tranaxas nur mit Mühen (Überzeugen-Probe +8, wobei Rollenspiel vor Würfeln geht - wenn einem ein auch für einen Kobold plausibler Grund einfällt, sollte er mit zusätzlichen 10 AP belohnt werden) überreden, bis morgen zu warten.

Der Druide

Allgemeine Informationen:

Nach langem Marsch erreicht ihr den Madasee. Leicht ist euch die Wanderung nicht gefallen, denn hin und wieder sucht euch der übermütige Kobold mit seinem Schabernack heim. Zu-

dem ist das Gelände recht unwegsam - all das wilde Buschwerk war auf der Karte nicht eingezeichnet ... Ohne Tranaxas' Führung hättet ihr wohl keine Chance, die Behausung des Druiden zu finden. Schließlich aber könnt ihr über einigen

Weißdornbüschen die Silhouette eines riesenhaften, aufrechtstehenden Menhirs erkennen. Wohl verborgen durch hohes Gestrüpp und Buschwerk liegt im Schatten des Obeliskens eine kleine Holzhütte. Unweit der Kate liegt ein zweiter Obelisk umgestürzt im hohen Gras.

Als ihr 12 Schritt von der Hütte entfernt seid, öffnet sich die Tür der Kate und ein hochgewachsener, greiser Mann tritt hinaus auf die Lichtung. Der Mann trägt eine lange, schmutzige Robe, sein schlohweißes, wirres Haar reicht bis zu seinen Hüften. Das Gesicht des Fremden wird von einem buschigen Vollbart beherrscht. Er blickt euch mit abweisender Miene an und plötzlich bildet sich in euren Köpfen das Wort "Verschwindet!"



Dann aber verändern sich seine Züge, es sieht aus, als versuche er eine Witterung aufzunehmen. Plötzlich schaut er auf (füge hier den Namen des Helden ein, der den Stein mit sich führt). Kurz glimmt Gier in seinen Augen auf (Sinnenschärfe-Probe +8, um das zu sehen), schließlich aber entspannen sich seine Züge. Mit überraschend freundlicher, tiefer Stimme fragt er euch nach eurem Wunsch.

Meisterinformationen:

Der Druiden wird kein Wort über sein seltsames Verhalten verlieren, also auch keine Fragen der Helden diesbezüglich beantworten. Auf die Frage nach seinem Namen antwortet er: 'Der Druiden vom Madasee'.

Als die Helden ihm ihre Wette antragen, mustert sie der Druiden seltsam, aber er scheint nicht abgeneigt. Ein erfolgreicher Hellsichtzauber verrät dem Helden, daß der Druiden Gefallen an diesem ungewöhnlichen Spiel zu finden scheint - es ist eben ein Wagnis, ausgerechnet einen Meister der Kraft des Geistes durchleuchten zu wollen. Einzig bei einem spektaku-

lären Erfolg (Doppel-Eins) wird dem Helden das wahre Motiv des Mannes klar: er will den Edelstein!

Als seinen Einsatz bietet der Druiden nahezu alles, was die Helden sich wünschen, so sicher ist er sich seines Sieges. Falls den Helden nichts einfällt, bietet er ihnen verschiedene Tränke und Tinkturen an.

Der Druiden fordert als Preis ein Stück aus dem Besitz der Helden. Wollen sie sich darauf partout nicht einlassen (das allerdings ist nicht zu empfehlen, wollen sie nicht den Zorn des Kobolds auf sich ziehen), präzisiert er seinen Wunsch, daß er einen Edelstein aus ihrem Besitz (selbstredend den Schlüsselstein) fordert.

Sollten die Helden sich sträuben, greift Tranaxas, am Ende seiner Geduld, ein und sorgt mittels Magie dafür, daß einer der Helden einwilligt. Gesagt, getan, nun gibt es kein Zurück mehr!

Meisterinformationen:

Mit ernster Miene hockt sich der Druiden hin und erklärt, daß er bereit sei.

Nun ist es an den Spielern, einen Witz zu erzählen⁹. Nach jedem, noch so dummen Witz gib dir bitte einen Ruck und spiele einen alten Mann, der seit Jahrzehnten seine Lachmuskeln nicht gebraucht hat, und nun von Lachkrämpfen geschüttelt wird. Tranaxas feiert einen wahren Siegeszug, selbst ein so mächtiger Zauberkundiger wie der Druiden ist seiner Magie nicht gewachsen. In seiner Begeisterung wirkt er auch auf ein oder zwei Helden einen LACHKRAMPF, so einen Spaß hat er schon seit Jahren nicht mehr erlebt. Glucksend kommt der Kobold aus seinem Versteck, sehr zum Ärger des Druiden, der aber immer noch nicht aufhören kann zu lachen. Mit (vom Lachen) tränenüberströmten Gesicht sagt er schließlich, nachdem er sich leidlich gefangen hat: "Die Wette habt Ihr gewonnen, aber mit unredlichen Mitteln, will mir scheinen. Dennoch will ich den gegebenen Schwur nicht brechen, die Belohnung soll euer sein. Doch steht auch Ihr in meiner Schuld, will ich meinen. So hört mich an: Ihr führt einen Edelstein bei euch, der für mich von großer Bedeutung ist. Dieser Stein ist ein wichtiger Fokus für ein Ritual, das ich durchführen muß. Ein wichtiges, ein überaus wichtiges Ritual. Im Namen Sumus und ihrer Kinder Efferd, Travia und der anderen Giganten, gebt mir dieses Artefakt.

Tranaxas, dem der Stimmungsumschwung gar nicht gefällt, verbeugt sich und verschwindet mit den Worten "Hier ist's mir zu ernst" in einer kleinen, grünen Wolke, die verdächtig riecht.

Spezielle Informationen:

Auf Nachfragen der Helden berichtet der Druiden von einem alten Dokument, das ihm vor einiger Zeit in die Hände gefallen sei. (es handelt sich um nichts anderes als eine komplette Abschrift des Dokuments, das Taphîrel ihnen gegeben hat). Seine Nachforschungen haben ergeben, daß sich hier in der Nähe ein gewaltiges Portal befinden muß, das großes Unheil birgt.

Es gilt, dies Geheimnis zu lösen. "Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mir dabei helfen - aber ich bitte Euch noch einmal: Gebt mir den Stein!"

Meisterinformationen:

Sollten die Helden damit einverstanden sein, sich mit dem Druiden zu verbünden, wird er ihnen alles mitteilen, was er in Erfahrung gebracht hat. Auch er ist sich nicht sicher, was sich hinter dem geheimnisvollen Tor verbirgt. Taphîrels Theorie könnte durchaus zustimmen, doch Klarheit könne nur eine Untersuchung der Pforte bringen. Anfänglich habe er angenommen, daß das Portal sich in der Burg befände - doch dann wurde ihm klar, daß das unmöglich ist. Das Portal ist schon über ein Jahrtausend alt und die Burg erst vor 300 Jahren errichtet worden. Doch gebe es inmitten eines Feenringes nördlich von hier ein uraltes Grabmal, in dem er den Zugang zu dem geheimnisvollen Portal vermute. Bislang jedoch sei es ihm noch nicht gelungen, den geheimen Zugang, so es ihn denn gibt, zu finden. Nichtsdestotrotz sei er sich sicher, daß der Feenring und das Portal in Verbindung stehen, gibt es

doch genügend andere Quellen, die darauf hindeuten, daß sich innerhalb des Ringes ein Ding von ungeheurer Macht verberge. Eine Überlieferung besage, daß man das Grabmal in Richtung des Schwertes des Goldenforsts betreten müsse, doch im ganzen Wald sei bisher kein Schwert gefunden worden. Mit Hilfe des Kartenteils ist dem Druiden jetzt auch klar, daß der vermeintliche Eingang im Grabmal in ein unterirdisches, überflutetes Gängesystem führt, das zumindest zum Teil überflutet sein könnte. Daraufhin reicht er jedem der Helden einen klebrigen, an ein Malzbonbon erinnernden Würfel. Es handelt sich um eine aus Kajubo und anderen Ingredienzen bestehende alchemistische Essenz, die es den Helden erlaubt, etwa eine halbe Stunde unter Wasser zuzubringen, ohne Atmen zu müssen.

Wenn die Helden jetzt eine Rast brauchen, dann läßt sie der Druiden schlafen, doch brennt er darauf, aufzubrechen.

Der Feenring

Allgemeine Informationen:

(Sollte es nötig sein, verändere bitte die Zeitangaben entsprechend)

Langsam geht im Osten die Praiosscheibe auf. Ihr lauft noch nicht lange gen Firun, als ihr einen Zirkel aus Steinen erblickt. Als ihr näher kommt, könnt ihr es besser erkennen: Der Feenring besteht aus sieben gleichmäßig um ein Grabmal angeordneten Steinen. Das Grabmal selbst besteht aus vier großen Steinplatten, von denen drei die Wände bilden, der letzte dient als Decke. Zwischen den Monolithen finden sich eine Unzahl größerer und kleinerer Steine.

Spezielle Informationen:

Die Steine scheinen nicht aus dieser Gegend, ja, überhaupt nicht aus dem Norden zu stammen. Ein Zwerg oder Prospektor kann Spuren von Eternenmarmor identifizieren - das hieße, daß die Steine schon vor Jahrtausenden über den halben Kontinent hierher geschleppt wurden, bloß um sie zu so einem kunstlosen Grabmal aufzustapeln!

In der Nordseite des Grabmals befindet sich ein kleiner Durchgang, in dem immer nur einer nach dem anderen durchschlüpfen kann. Im Inneren scheint sich tatsächlich nichts zu befinden, auch magische Untersuchungen fördern nichts zutage. Der Boden besteht aus einem massiven Stück Stein, in dem sich in regelmäßigen Folgen 27 Mulden befinden.

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden sich die Helden mit den Mulden beschäftigen. Zu welchem Zweck auch immer die Erbauer des Grabmals sie eingekerbt haben, für die Lösung des Abenteurers sind sie von keiner Bedeutung.

Den richtigen Weg hat der Druiden bereits erwähnt: Man muß das Grabmal in die Richtung betreten, in die das Schwert auf der Karte über den Goldenforst deutet - also von außen her mitten durch die südliche Wand nach Norden spazieren! Gerade nach dem DURCH MARMORSTEIN des Kobolds sollten die Helden jetzt leichter auf diese Idee kommen.

Allgemeine Informationen:

Wieder schließt ihr die Augen, wie ihr es schon am Anfang der Nacht gemacht habt, als ihr vor der Felswand steht. Ihr macht einen Schritt auf die Felsen zu, wieder gleitet ihr einfach durch den Stein, als würde er nicht existieren. Ihr wollt den Fuß auf den Boden senken, als ihr plötzlich keinen Boden unter den Füßen spürt. Vor Schreck reißt ihr die Augen auf und doch segelt ihr weiter und fällt durch den Stein. Dunkelheit.

Ihr fallt... ins Wasser... ihr hört um euch weitere Körper in die Fluten platschen.

Rüstungen und Waffen ziehen euch unter Wasser.

Ein vergessenes Heiligtum

Meisterinformationen:

Der auf dem Fels liegende Zauber erlaubt es nicht, hinab in die Tiefe zu spähen, um zu sehen, was einen erwartet. Es ist auch nicht möglich, etwas hinaufzurufen, der magie-durchdrungene Stein überträgt den Schall nicht so weit.

Mit einer FF-Probe soll es den Helden gelingen, die rettende alchemistische Essenz aus ihren Taschen zu fingern und zu schlucken. Ansonsten tauchen sie entsetzt nach Luft schnappend auf, um festzustellen das zwischen der Decke der Kammer und dem Wasserspiegel ein schmaler Spalt von 8 Fingern liegt.

So bietet sich Gelegenheit, in Ruhe die Essenz zu schlucken oder einen Zauber zu wirken.

Spezielle Informationen:

Nun fällt es leicht, die Luft anzuhalten. Euer Magus (oder der Druiden) läßt auf seiner Handfläche ein künstliches Licht entstehen. Ihr sinkt langsam auf den Boden eines quadratischen Raumes (1) ab, von dem ein Durchgang nach Norden und ein anderer nach Westen abzweigt.

Auf dem Boden der Kammer prangt ein prächtiges Relief aus abertausenden von Aquamarinen. Es zeigt eine gigantischen Delphin. Ein vergessenes Heiligtum des Efferd!

Aus dem Durchgang nach Norden kommt eine starke Strömung, gegen die ihr euch kaum halten könnt.

Meisterinformationen:

Nach zwei Schritt wird die Strömung im nördlichen Gang so

stark, daß es kein Vorankommen gibt. Der Gang nach Westen führt zur Kammer der Reinigung (siehe Plan).

Achte während der Unterwasserszenen darauf, daß sich die Spieler nach Möglichkeit nur mit Gesten unterhalten, denn miteinander reden können sie unter Wasser nicht.

2. Kammer der Reinigung

Das Wasser in den Gewölben ist auffallend klar, wie Kristall. Außerdem ist das Wasser recht kalt, ihr müßt die Zähne zusammenbeißen. Hier scheint das Wasser direkt aus den Steinen unter euch zu strömen, so daß das Wasser euch ein wenig in die Höhe hebt, und euch das Vorankommen leichter fällt. Schließlich gelangt ihr in eine runde Kammer. Gänge gehen nach Osten, Westen und Norden ab.

3. Der Säulensaal

Eine riesiger Saal, öffnet sich vor euch. Boden und Wände sind mit kunstvollen Mosaiken bedeckt, 12 mächtige Säulen sind mit prächtigen Götterbildnissen bemalt.

Von irgendwoher hört ihr Schlachtenlärm.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich die Säulen genauer ansehen, entdecken sie, daß diese die Zwölfgötter darstellen, zur Schlacht angetan und schrecklich in ihrer Macht und Größe anzusehen.

An der Stirnwand befinden sich die Bildnisse Efferds, Firuns, Travias und Ingerimms, zu ihren Füßen und an der Wand finden sich Mosaikbilder der Alten und der Hohen Drachen, zahlreicher Riesen, der Sieben Winde und solcher Giganten wie Rashtul oder den drei Schwertschwestern (siehe Götterheft).

Die verbliebenen drei Wände gehören den restlichen acht Göttern, die Mosaik zeigen Alveran, sowie ein Heer aus Alveraniaren, wie Mythrael und die Heerscharen der Rondra. (Nach gelungenem Götter und Kulte-Wurf +5:) Die Szene stellt die Gigantenschlacht der Urzeit dar. Efferd und seine Geschwister wurden der Legende nach erst nachdem die Gigantenkriege geschlagen waren in den heute bekannten zwölfgöttlichen Pantheon aufgenommen, ebenso wie die sechs Hohen Drachen¹⁰.

Der Schlachtenlärm ist eine Illusion. Was sie in diesem Raum gesehen haben, soll den Helden nachher helfen, die kommenden Geschehnisse beim Portal zu verstehen und ihnen das nötige Hintergrundwissen vermitteln. Der Raum läßt sich nur durch die äußeren Gänge verlassen, weil der mittlere die Gegenströmung durch das Wasser, das aus der Kammer der Reinigung herausströmt, zu stark ist.

4. Die Lichtkammer

Dieser quadratische Raum leuchtet in einem ungewohnten, aber angenehmen grünen Licht. Die Kammer hat keine weiteren Ausgänge.

Meisterinformationen:

In genaueren Augenschein genommen, stellen die Helden fest, daß Decke, Wände und Boden mit leuchtenden Steinen übersät sind. Tatsächlich, es sind heilige Gwen Petryl-Steine, dem Efferd geweiht! Kaltes Licht, das auch unter Wasser leuchtet. Die Helden können einige Brocken aufsammeln und als

Lichtquelle nutzen.

Die Helden sollten nicht vergessen, Efferd für diese Gabe zu danken und um Verzeihung zu bitten, daß sie etwas aus seinem Tempel mitnehmen. Nötigenfalls mag eine IN-Probe +2 (Thorwaler, Albernier und Geweihte normale Probe) den Helden auf die Sprünge helfen. Ein Efferdgeweihter, der nicht von selbst darauf kommt, sollte sich etwas schämen bzw. mit Konsequenzen rechnen ...

5. Der Gang zum Portalraum

Zwei Gänge kreuzen sich an dieser Stelle. Die Einmündung nach Westen führt nach ca. 15 Schritt in einen größeren Raum. Kaum aber daß ihr diesen Gang betreten habt, merkt ihr, daß ihr nicht recht vorankommt, sondern auf der Stelle geht.

Meisterinformationen:

Wie auf der Karte, die die Helden von Taphîrel erhalten haben, eingezeichnet, müssen sie 1000 Schritt gehen - und das kostet seine Zeit. Übrigens: ein Schritt zurück, und alles ist verloren, man darf noch einmal von vorne anfangen.

Es handelt sich um einen Illusionszauber, der auf diesem Gang liegt und der mit einem entsprechenden antimagischen Spruch aufgehoben werden kann (stolze 25 ASP).

Sollten die Helden hier wirklich nicht weiterkommen, oder sollte die Zeit drängen, reißt der Druide durch einen Zauberspruch ein Loch in das magische Schild, und die Helden können passieren.

6. Der Portalraum

Dieser große, quadratische Raum hat neben dem Gang durch den ihr hereingekommen seid, noch zwei weitere Ausgänge, einen nach Norden und einen nach Westen. In der Südwand befindet sich ein riesiges Portal. Der Boden ist glatt poliert und spiegelt eure Lichter wieder.

Das zweiflügelige Portal ist sieben Schritt hoch und über und über mit seltsamen Schriftzeichen und fremdartigen Runen übersät.

In der Mitte des Portals thront ein gewaltiger, sechsflügeliger Drache.

Der Gang nach Westen führt zu einer steilen, breiten Treppe, die in endlose Tiefen führt. Der Treppengang scheint eure Lichter geradezu gierig zu verschlingen, als ob hier eine Dunkelheit herrsche, die kein Licht zu durchbrechen vermag.

Meisterinformationen:

Trägt einer der Helden noch eine magisch erzeugte Flamme, so erlischt diese, sobald er den Raum betritt. Dummerweise gilt das auch für einen IN SEE UND FLUß, doch kann der Druide hier helfen, er hält noch 1-2 Portionen seiner Essenz bereit.. Hier, im Herzen des Tempels ist die göttliche Kraft Efferds auch nach so langer Zeit noch so stark, daß keine Magie wirkt.

Bei den Schriftzeichen handelt es sich um Yahs'Hualay-Glyphen. Wenn also einer der Helden diese beherrscht ...

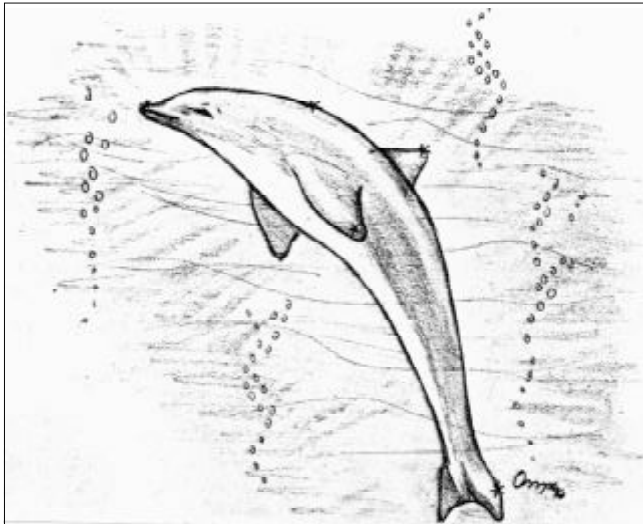
Der Drache ist Menacor, der Wächter des Limbus (Götter/ Kulte- oder Magiekunde-Probe +4).

Im Auge des Drachen befindet sich eine Mulde, in die der Schlüsselstein paßt. Mögliche Versuche, mit dem Schlüsselst-

Portal des Vergessenen

ein das Portal zu manipulieren, bleiben ohne erkennbare Folgen. Versuchen die Helden auf magischem Wege das Portal zu untersuchen, müssen sie spätestens jetzt feststellen, daß es ihnen nicht gelingen will, Magie zu wirken.

Sollten die Helden den Westgang erkunden wollen, springe bitte gleich zu dem Abschnitt *Charyptoroths Sohn*.



Charyptoroths Sohn

Sobald die Helden die dunkle Treppe untersuchen, lese bitte den folgenden Abschnitt vor:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich wird das Wasser eisig kalt, eine Firuns-, nein, eine Nagrachkälte, die dir in alle Glieder, ja, bis ins Herz dringt. Das Wasser fühlt sich abgestanden und brackig an, du vermeinst gar, einen fauligen Geruch wahrzunehmen. Sofort ziehst du dich von der Treppe zurück.

Doch die Kälte verfolgt dich. Jetzt spürst du es. Nicht die Kälte verfolgt dich. Die ist nur ein Vorgeschmack. Unvermittelt jagt ein vielarmiges, riesiges Ungeheuer aus dem Treppenschacht empor. Einer seiner gewaltigen Arme schlängelt sich mit tasfareleischen Geschwindigkeit um (*Name eines Helden*), ein anderer Tentakel schlägt mit voller Wucht auf (*Name des Helden, der den Schlüsselstein trägt*). (Er/Sie) fliegt durch den Raum und verliert dabei den Stein. In unnatürlicher Trägheit schwebt er durch das Wasser zu Boden, ihr könnt seinem schimmernden opalisierenden Glanz folgen, hin und her wirbelt von dem Wellenschlag, den das furchtbare Ungeheuer verursacht.

Meisterinformationen:

Als erster und einziger Ausweg bietet sich zunächst allein der Kampf. Einer ihrer Freunde befindet sich in einer schrecklichen Bredouille, ihm muß geholfen werden. Doch schon nach wenigen Kampfunden ist den Helden klar, daß dies ein Kampf ist, den sie nicht gewinnen können, zu übermächtig ist der Gegner.

Immerhin sollte es ihnen gelingen mit vereinten Kräften ihren Gefährten zu befreien (ansonsten läßt der Dämon den halb zerquetschten, bewußtlosen Helden irgendwann einmal aus

7. Das Allerheiligste

Ihr folgt dem nördlichen Gang, der über und über mit Aquamarinen, Turmalinen und Gwen Petryl-Steinen übersät ist. Vor euch öffnet sich die Unendlichkeit des Meeres und mitten in der Unendlichkeit wartet ein blau-schimmernder, kristallener Delphin in perfekter Ruhe, seine Augen sind geschlossen.

Euch überkommt ein Gefühl von enormer göttlicher Präsenz und tiefe Ehrfurcht erfaßt einen jeden von euch.

Behutsam versucht ihr euch der Manifestation Efferds zu nähern, doch wiewohl ihr das Gefühl habt zu schwimmen, bleibt ihr doch immer am gleichen Ort der Unendlichkeit, immer in gleicher Entfernung zu dem Delphin. Noch immer zeigt das Wesen keinerlei Reaktion.

Schließlich dämmert es euch, es handelt sich um eine perfekt gearbeitete, lebensecht wirkende Statue aus schierem blauen Kristall.

Meisterinformationen:

Ein von Hesinde gesegneter Hochgeweihter des Efferd erschuf vor langen Zeiten dieses Bildnis seines Gottes. Efferd fand so großes Gefallen am Werk seines Dieners, daß er den Hauch des Göttlichen über es legte und diese Kammer für die Statue schuf, in der ihre Schönheit und Erhabenheit voll und ganz zur Wirkung kommt.

Desinteresse fallen).

Es gelingt keinem, den Schlüsselstein wieder in die Hand zu bekommen.

Ba'lish-Khaledh, dreiehörnter Diener Charyptoroths

MU 30, AT/PA 12/6 (6 Attacken je KR*), TP 2W +3.; LE: 200; RS 3; MR: 12

Der krakengestaltige Dämon kann allein durch magische oder geweihte Waffen verletzt werden. Auch die Gwen Petryl-Steine können nötigenfalls als Waffe benutzt werden (mit AT/PA-Raufen); TP 2W6.

*Bei einer guten Attacke (halbe Attacke) versucht der Dämon, sein Opfer zu umschlingen (TP je KR 1W +2)

Allgemeine Informationen:

Plötzlich wird das Wasser wärmer, klarer. Ein blauer, durchschimmernder Delphin kommt aus dem Nordgang herbei geschossen und hält direkt auf den Riesenmultipoden zu.

Heftig trifft die Schnauze des Delphin in die Seite des Daimoniden, schwarzes Blut läßt das Wasser trüb werden. Dann suchen die Tentakel des Dämons den Delphin zu umschlingen, atemlos verfolgt ihr den hin und herwogenden Kampf. Ihr seht, wie der Dämon aus mehr und mehr Wunden blutet, doch auch der Delphin taumelt.

Auf einmal schnellt ein Fangarm des Ungeheuers nach vorne und trifft den Delphin mit aller Wucht. Mit rasender Geschwindigkeit wird das Geschöpf Efferds durch den Raum geschleudert und prallt hart gegen das Portal. Reglos treibt der Delphin im Wasser.

Spezielle Informationen:

Haßerfüllt setzt das Ungeheuer seinem Gegner nach, als plötz-

lich ein helles, in allen Farben schillerndes Licht grell aufblitzt und den Raum in gleißendes Licht taucht. Der Schlüsselstein ist, hin- und hergetrieben durch die Wellenbewegung des Wassers, auf das Portal getroffen, just in dem Moment, als der besinnungslose Efferdbote darauf prallte. Gigant, Stein und Gigant haben sich berührt!

Das Portal beginnt sich zu öffnen.

Ein schwarzes Un-Licht durchschneidet die Helligkeit. Vage vermeint ihr eine monströse Gestalt zu sehen, einen schwarzglänzenden, schuppigen Leib, der sich in den Fluten träge windet.

“Bringt der Welt die Nachricht von dem, was hier geschieht!” erschallt in euren Köpfen die Stimme des Druiden. “Verschwindet!” Der Druide, der nun in dem Gang steht, der zum rettenden Ausgang führt, richtet sich auf und spreizt Arme und Beine. Nur wenige Momente später erlebt ihr, wie ein riesiger Sturm der Elemente losbricht. Wild tobend wird das Wasser durcheinandergewirbelt, ein mittlerer Orkan zerrt an dem Ungeheuer.

Dieses versucht sich mit letzter Kraft irgendwo festzuhalten, doch dann kann es dem Sog der Sturmgewalten nicht länger widerstehen. Mit einem Ruck fliegt der Multipode gegen die hintere Wand. Das Heiligtum erbebt. Aber auch der Delphin ist wieder zu sich gekommen, mit schweren Flossenschlägen sucht er sich gerade zu halten, als auch ihn der Sog erfaßt.

Meisterinformationen:

Wir wollen hoffen, daß die Helden dem Rat des Druiden folgen und versuchen, so schnell wie möglich zu verschwinden. Wenn nicht, beschreibe den Helden die Auswirkungen der entfesselten Gewalten, die durch den Raum rasen und Tod und Zerstörung hinterlassen. Der Druide wird von einer gewaltigen Flutwelle von den Füßen gerissen, und zu einem wehrlosen Spielzeug der entfesselten Elemente. Auch die Helden bleiben nicht ungeschoren, für jede KR die sie noch hier verbleiben wollen, müssen sie 1 W +2 SP hinnehmen. Verlange außerdem zunehmend schwierigere KK- und GE-Proben, damit die Helden nicht ebenfalls den Halt verlieren, und durch das Portal gezogen werden. Letztendlich sollten die Charaktere zur Vernunft kommen und ihr Heil in der



Flucht suchen (zumal auch die Spanne, in der die Atemessenz des Druiden wirkt, allmählich ausläuft).

Du willst wissen, was eigentlich geschehen ist? Der Delphin war von Efferds Macht berührt - Efferd ist ein Gigant. Menacor, der Wächter der Tür, ist ebenfalls ein Gigant. Als der Delphin auf die Tür geschleudert wurde, geriet der Stein zwischen die beiden - und schon war die Bedingung erfüllt, das Tor ward geöffnet...

Was das aber für Folgen hat, werden die Helden wohl erst bei Taphîrel erfahren.

Allgemeine Informationen:

Von Panik beflügelt sucht ihr euch so schnell es geht euren Weg zurück zum rettenden Ausgang. Es scheint, als sei der Wasserspiegel gestiegen, denn nun reicht das Wasser der unterirdischen Katakomben bis in den magischen Gang hinein. Als ihr den Kopf aus dem Wasser streckt, blenden euch die warmen Strahlen von Praios' Antlitz. Erschöpft klettert ihr auf den sicheren Leib Sumus. Es ist schön, endlich wieder Luft zu atmen. Überschwenglich dankt ihr den Zwölfen für eure Rettung. Einzig der tapfere Druide ist dem Grauen nicht entkommen, und ihr denkt voller Trauer an den tapferen Gefährten.

Dann aber überkommt euch eine unwiderstehliche Müdigkeit. Komme was wolle, ihr müßt euch ausruhen.

Ausklang

Meisterinformationen:

Die Helden werden während ihres Schlafes zunächst von Alpträumen geplagt, in denen sie von einem fürchterlichen, schwarzen Seeschlange verfolgt werden. Doch eilt schließlich ein blauer Delphin herbei, diese zu vertreiben. Als dann ist ihr Schlummer ruhig und erholsam (Regeneration, falls nötig, um 2W6, man sagt Feenringen ganz eigene magische Kräfte nach).

Eigentlich ist das Abenteuer jetzt zu Ende, doch sicher wollen die Helden noch zu Taphîrel, um ihm Bericht zu erstatten und wohl auch ein einige Antworten zu bekommen.

Der Weg zu Taphîrels Turm sollte ohne Schwierigkeiten zurückgelegt werden können. Gegen Mittag des dritten Reisetages erreichen sie den Turm, wo sie von Leomar bereits er-

wartet werden, der sie zu Meister Taphîrels Kammer führt.

Allgemeine Informationen:

Erwartungsvoll hört Taphîrel euren Berichten zu. Abwechselnd zeigen sich Entsetzen, Verwirrung und tiefe Nachdenklichkeit auf den Zügen des Greises. Als ihr euren Bericht abschließt, sagt er lange nichts.

“Ihr lebt noch”, beginnt Taphîrel schließlich mit gebrochener Stimme, “das ist mehr als zu erhoffen war, nach allem, was Ihr mir schildert. Diese Entität, ich habe keinen Zweifel daran, daß es sich um einen mächtigen Diener der unaussprechlichen Herrin der Nachtblauen Tiefen handelt. Gral'toroth, wenn ich mich nicht täusche. Und auch der blaue Delphin ist befreit, sagt Ihr?” Auf euer Nicken seufzt Taphîrel

erleichtert, aber doch nicht ganz zufrieden, auf.

“Ihr möchtet gewißlich wissen, was geschehen ist? Das Tor war nicht etwa ein Tor zu den Niederhöhlen, zum Glück nicht, dann wären wir jetzt endgültig verloren. Ich ahnte ja nicht, daß sich das Tor innerhalb eines Feenringes befindet. Dann nämlich wäre mir von vorn herein klagewesen, daß sich dort überhaupt kein solches Tor befinden kann. Jedes Sphärentor innerhalb eines solchen Phänomens, das man im Volksmund Feenring nennt, führt in eine Globule, eine, wie soll ich sagen, eine Parallelwelt, eine andere Wirklichkeit. In solchen Globulen befinden sich zum Beispiel die Inseln im Nebel oder auch die Feenwelt. Es sieht nun so aus, als sei Gral'toroth, der älteste Sohn der Erzdämonin Charyptoroth, ein mächtiger vielgehörnter Dämon, der in dieser Welt als eine riesenhafte, schwarze Seeschlange erscheint, in eben dieser Globule gefangen war, bewacht von jenem Diener Efferds, dem Delphin. Durch das Öffnen des Portals wurde der Zugang zwischen dieser Globule und der unseren geöffnet. Der Vielgehörnte ist unfraglich befreit. Doch zum Glück konnte der Alveranier Efferds ihm nacheilen, der kristallene Delphin.

Ich kann mir die Anwesenheit dieses Multipoden, gegen den Ihr so tapfer gekämpft habt, nicht erklären, es muß dort in der Vergangenheit ein namenloser Frevel geschehen sein, daß diese Kreatur der Niederhöhlen Zugang zu einem Heiligtum Efferds finden konnte. Seine Anwesenheit, so nehme ich an, hat den Delphin verwirrt, nicht zuletzt deshalb konnte Gral'toroth unbehelligt entkommen. Welch Ironie des Schicksals, daß ausgerechnet durch den Wächter das Ungeheuer freigesetzt wurde. Welch Unglück, das mich dazu bewog, meine irrigen Thesen zu verfolgen. Aber genug davon. Euch trifft

keine Schuld. Seid Euch gewiß, das beste getan zu haben, das Ihr vermochtet. Ich aber will sehen, was ich tun kann, meine Mitschuld an diesen Geschehnissen zumindest zu mildern.

Ich weiß nicht, welche Folgen es für Aventurien haben wird, daß der Diener der Erzdämonin und sein Antagonist nunmehr Zugang zu dieser unserer Wirklichkeit haben. Aventurien erwarten dunkle Zeiten, dessen bin ich mir gewiß.” (*schon geistesabwesender, als nehme er die Helden gar nicht mehr wahr*). “Ich werde mich daran machen, herauszufinden, welche Rolle dieses Ereignis spielen mag. Welcher Raum den beiden in den Prophezeiungen zukommt.” Dann blickt er euch wieder an: Betet, daß der Kristallene Delphin Gral'toroth in seine Schranken weisen kann. Betet für Aventurien. Ich glaube, wir können jedes Gebet brauchen. Doch verzeiht jetzt. Es liegt viel Arbeit vor mir. Ich muß herausfinden, welche Bedeutung ...” Schon nimmt der Meister Euch gar nicht mehr wahr. Leomar führt euch in den Salon, wo er euch Tee und eine kleine Mahlzeit kredenzt. Auch er bespricht mit euch noch die Geschehnisse, ist sichtlich erschrocken über das, was geschehen ist. Schließlich aber ist die Zeit für den Aufbruch gekommen. Der junge Magus gibt den Helden die versprochene Belohnung (einzig versprochene Studien, Buchkopien etc. müssen warten).

Meisterinformationen:

Geraten die Helden einmal in Seenot und sprechen ein Gebet zu Efferd, Swafnir, dem kristallinen Delphin oder einem anderen Alveranier Efferds, eilt ein (nötigenfalls auch mehrere, doch ist das Meisterentscheid) Delphin herbei, der den/ die Helden oder jemanden in ihrer Begleitung errettet.

Der Mühen Lohn

200 AP für jeden Helden, der das ganze überlebt hat

50 AP für jeden, sollten die Helden ohne Kampf (außer gegen den Multipoden) durch das Abenteuer gelangt sein

20 AP für einen guten aventurischen Witz

bis zu 50 AP falls die Helden von alleine die Auflösung des Abenteuers rekonstruiert haben

bis zu 100 AP pro Charakter für gutes Rollenspiel und Interaktion

-40 AP wenn man den Kobold angreift (das Doppelte für Schelme)

-10 AP für absolut unaventurische Witze

-30 AP wenn man sich gotteslästerlich im Heiligtum benimmt (-60 AP für Geweihte)

Wer Kontakt aufnehmen will, dem steht es frei, mir zu schreiben. Vor allem würde es mich interessieren, ob die Helden auch nach dem Abenteuer Interesse zeigten, Gral'toroth zu verfolgen oder ob sie es sofort wieder vergaßen. Ob die Helden vollkommen andere Lösungswege beschritten haben - und natürlich Feedback, wie Euch das Abenteuer gefiel!

Meine Adresse: **Denny Vrandečić, Bernsteinstr. 155, 70619 Stuttgart**

Anmerkungen:

Für weitere Geschehnisse um den ehemaligen Gefangenen des Feenrings, Gral'toroth, vergleiche auch Aventurischer Bote #60 und 61, letzte Seite bzw. Thorwal Standard Nr. 5 (Thorwal-Titelgeschichte).

¹ Eine Beschreibung Vallusas findest du in der Spielhilfe „Das Land des Schwarzen Auges“ bzw. in SH 2 Das Bornland oder im Abenteuer *Auf der Spur des Wolfes*.

² Weitere Informationen zu Meister Taphîrel und seinem Turm befinden sich in *Mysteria Arkana* und dem Abenteuer *Die Tage des Namenlosen*

³ siehe *Mysteria Arkana*

⁴ siehe *Mysteria Arkana*, S.198f.

⁵ Sollte auch dir der Kopf schwirren, empfehlen wir die eingehendere

Lektüre von *Mysteria Arkana* und der entsprechenden Seiten im *Codex Cantiones*

⁶ siehe dazu den Abenteuerband *Alptraum ohne Ende* und Aventurischer Bote #52

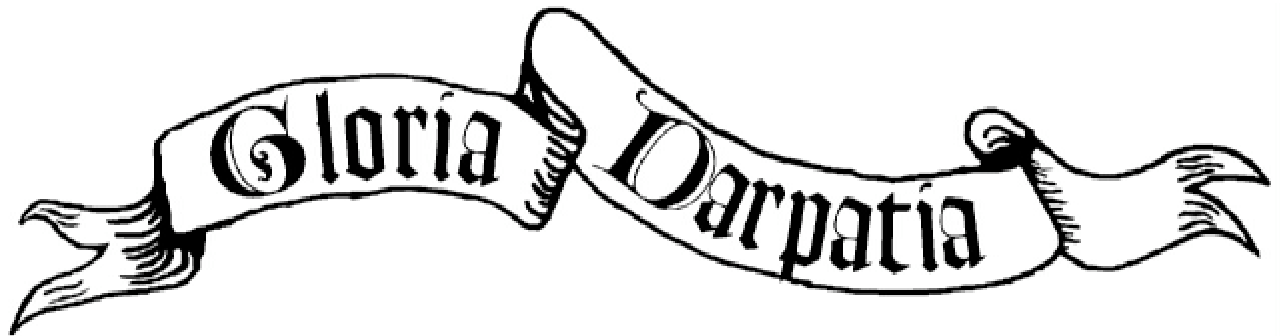
⁷ siehe *Mysteria Arkana*, S.62 ff.

⁸ Für weitere Schelmen- und Koboldstreichs lasse dich durch den Codex Cantiones, den Regelband *Die Magie des Schwarzen Auges* oder das Abenteuer *Der Fluch des Mantikor* inspirieren

⁹ Eine kleine Auswahl aventurischer Witze befindet sich in *Die Zwerge Aventuriens* und im legendärem AB #37

¹⁰ siehe dazu auch *Die Götter des Schwarzen Auges*, S.9ff.

Aventurische Regionen



Das Fürstentum Darpatien

4. Teil

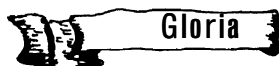
Geschichte Darpatiens
Land und Leute (3. Teil)
Die Stadt Rommilys (3. Teil)

Von

Ragnar Schwefel (Hrsg.)
Frank Hagenhoff, Michelle Schwefel

mit Beiträgen von
Reinhard Bär, Jan Eike Köppe, Andreas Kötting, Kirstin Melchinger,
Rainer Poser, Ralf D. Renz, Friederike Stein





Die Geschichte Darpatiens

getreulich aufgezeichnet durch den fürstlichen Hofschreiber Antor Grabenfels

ca. 2600 v. H:

Alte Schriftquellen zu Perricum bezeugen eine tulamidische Siedlung, die zum **Sultanat Nebachot** gehört hat, dort wo sich heute Altzoll befindet. 1100 Jahre später wird dort auf ihren Überresten die Stadt Altzoll gebaut.

1866 v. H:

Ein 1000-köpfiges Expeditionsheer des Kaisers Belen-Horas erreicht den Zusammenfluß von Darpat und Natter. Erkundungstrupps stoßen bis zum Ochsenwasser und über den Darpat in die **Trollzacken** vor. Noch bevor der Führer des kaiserlichen Heeres sich entschieden hat, ob er südlich oder nördlich weiterziehen will, wird sein Heer von Trollen nahezu vollständig vernichtet.

Der Kaiser schickt 1500 Soldaten seiner Garde, mit dem besten was das Reich an Waffentechnik zu bieten hat aus, die Ungeheuer in den Trollzacken auszumerzen.

1865 v. H:

Während die Hauptstreitmacht auf der Suche nach den Trollen den Darpat entlang stromabwärts zieht, errichtet der Rest auf dem felsigen Hügel an der Furt der Natter, dem **Hohenstein**, ein befestigtes Lager.

Völlig überraschend trifft die Hauptstreitmacht auf ein tulamidisches Heer, das der Sultan von Nebachot ausgesandt hatte, den möglichen Aggressoren zu begegnen. Die Tulamiden werden aufgerieben. Daraufhin besetzen die Kaiserlichen das Sultanat Nebachot mit seiner gleichnamigen Hauptstadt. Die Stadt und das Land wird in **Perricum**, bzw. Markgrafschaft Perricum umbenannt. Durch diese Eroberung hält der Rondra-Glaube Einzug in das Kaiserreich.

Ein Teil der Armee zieht in die Trollzacken. Die Kaiserlichen können zwar einige Trolle besiegen, der entscheidende Schlag aber bleibt ihnen verwehrt. Man beschließt sich auf den Hohenstein und nach Perricum zurückzuziehen, bis Verstärkung aus dem Reich eintrifft, um die bisherigen Erfolge nicht zu gefährden.

1864 v. H:

Mit der neuen Armee kommt auch ein Bautrupp, um auf dem Hohenstein eine Burg zu errichten, damit man eine sichere Basis gegen mögliche Angriffe der Trolle, als auch gegen vielleicht drohende Vergeltungsangriffe der Tulamiden hat. Während die Armee die Trollzacken durchkämmt, ziehen **100 Oger** von den Raschtulbergen nach Gareth. Die wenigen Truppen, die hier noch stehen sind nicht in der Lage, die größte Stadt in den neuen Provinzen zu verteidigen, sie werden ebenso niedergemacht wie die 1000 Einwohner der Stadt. Die Oger verspeisen ihre Opfer und ziehen sich wieder in die Berge zurück.

1860 v. H:

Langsam aber stetig kämpft sich das Heer unter hohem Blutzoll in schweren Gefechten in den Trollzacken vor. Immer neue Soldaten müssen gegen die Ungeheuer geschickt wer-

den. Doch zeitigen sich auch Erfolge: Die Kunde von dem neu eroberten Land zwischen Ochsenwasser und Darpat lockt Menschen aus dem Kerngebiet, das fruchtbare Land zu besiedeln.

1854 v. H:

In einer letzten Offensive gelingt es den Trollen noch einmal über den Darpat zu setzen, doch gelingt es den riesigen Wesen nicht, die Burg Hohenstein zu erstürmen.

1849 v. H:

Die Obristin Svelinya kann nach Bosparan melden, daß die **Trolle** endgültig **besiegt** sind. Zum Dank erhält die Offizierin das Land, das sie in 15 Götterläufen von der Trollplage befreit hat, zum Lehen.

Doch schon im gleichen Jahr fällt sie im Kampf gegen die Goblin- und Orkscharen, die über die kaum geschützten Grenzen wieder ins Reich eindringen und wieder die neuen Beherrscher der nördlichen und östlichen Reichsprovinzen werden. Vielen Siedlern gelingt jedoch die Flucht nach Westen. Das Land am Ochsenwasser gerät in den folgenden Jahren fast wieder in Vergessenheit. Als zu unsicher gelten die ferneren Provinzen.

Allein die Siedlungen Rommilys und Hohenstein bleiben bestehen und werden durch eine kleine kaiserliche Truppe geschützt. Daneben existieren in versteckten Tälern der Trollzacken einige Dörfer, die z.T. untereinander Kontakt halten, aber ansonsten von der „Außenwelt“ abgeschnitten bleiben. Es entwickelt sich in den folgenden Götterläufen eine eigenständige Kultur der Trollberger mit eigener Sprache und Kleidung, eigenen Riten und Traditionen. Sie leben in ständigen Kämpfen gegen die Alhanier und einwandernden Ferkinas, den späteren Trollzacken-Barbaren.

1804 v. H:

Ein Heer des Sultanates Al'Hani besiegt die Reste kaiserlichen Truppen bei der Siedlung Rommilys. Da sie das Land gegen den stetigen Druck der Schwarzpelze nicht besetzt halten können, zerstören die Alhanier die schon von den Orks bedrängte Siedlung und sichern sich ihre Unabhängigkeit in den nord-östlichen Trollzacken und im Gebiet des Radroms.

1776 v. H:

Unter dem Friedenskaiser Nasul gelingt es, die Orks und Goblins zurückzutreiben.

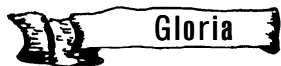
1712 v. H:

Friedenskaiser Yulag entsendet Truppen, die die Alhanier zum Rückzug aus der heutigen Mark Rommilys zwingt.

1702 v. H:

Unter dem Protektorat Kaiser Yulags wird das **Königreich Aranien** gegründet.

Durch diesen sicheren Verbündeten im Süden wird die Auswanderung in die fernen Provinzen wieder gefördert.



1695 v. H:

Eine Siedlerschar siedelt bei den Resten der ehemaligen Siedlung am Oberlauf des Darpat. Im Angedenken nennen sie ihren Weiler **Rommilys**.

Waldläufer und Prospektoren bringen die Nachrichten von Dörfern mit „Bergmenschen“ in die Ebene, werden aber verlacht. Erst als eine größere Gruppe Minenarbeiter aus Rommilys von Kriegen der **Trollberger** vertrieben wird, erinnert man sich der vor zwei Jahrhunderten Zurückgelassenen. Erste, meist konfliktreiche, Kontakte werden gemacht. In diese Zeit fallen auch die ersten Kontakte mit den **Trollzacker Barbaren**. Da man im Süden der Trollzacken Gold findet, werden einige Jahre erbittert Kämpfe gegen diese Abkömmlinge der Ferkinas geführt, in dessen Folge die Barabaren sich in entlegene Täler und auf unwirtliche Höhen zurückziehen.

1643 v. H.:

In einem Scharmützel zwischen den Truppen von der Burg Hohenstein und Alhanier am Ostufer des Ochsenwassers werden die Alhanier geschlagen und in der Folgezeit bis zum Bedrom und Radrom zurückgeträngt. Die wenigen in den Trollzacken verbleibenden Sippen gehen in der Kultur der Trollberger auf.

Kaiserin Svelinya gründet das **Königreich Rommilyser Mark**, das sich vom Neunaugensee im Norden über die Sichel bis zum Radrom im Osten und über die Trollzacken bis zum Königreich Aranien im Süden und im Westen bis zur kaiserlichen Provinz Garetien erstreckt. Zur ersten Königin wird die Nichte der Kaiserin, Mirvana, gekürt.

Sie ist eine tatkräftige Frau, die u.a. das große Moor nördlich von Rommilys zu einem großen Teil trockenlegen läßt. Die Population des Königreiches verdoppelt sich während ihrer Regentschaft, bleibt aber von allen Provinzen am dünnsten besiedelt.

1632 v. H:

Die zunehmende Besiedlung der Ebenen und die zunehmende Gründung von königlichen Minen in den Trollzacken fordern die Goblins in den Trollzacken heraus. Immer wieder massakrieren sie Minenarbeiter und Prospektoren. Die königlichen Truppen schaffen es zwar den Konflikt in den Trollzacken zu halten, doch erst als die kaiserlichen Gardetruppen von ihrem Feldzug gegen die Alhanier zurückkehren, werden die Goblins entscheidend geschlagen.

1618 v. H:

Königin Mirvana, stirbt am Sumpffieber. Die Adelsversammlung der Mark wählt auf Vorschlag Kaiser Thuans ihren Sohn Dardulan I. zum König. Dieser setzt das Werk seiner Mutter fort.

1602 v. H:

Kaiser Fran-Horas beginnt mit dem Bau der **Reichsstraße 1**.

1594 v. H:

Fran-Horas läßt die Garnisonsstadt **Wehrheim** gründen, um von dort aus Strafexpeditionen gegen die Goblins und Orks

führen zu können, die eine Besiedlung des Landes nördlich und östlich von Wehrheim nahezu unmöglich machen.

Im selben Jahr wird auch der Grundstein für die berühmte Kriegerakademie gelegt.

Baubeginn der **Reichsstraße 2** in Wehrheim.

1561 v. H:

1. Dämonenschlacht, in der das Bürgerheer aus Gareth und die kaiserliche Armee vernichtet wird.

Die Stadt wird zerstört und das Land verwüstet.

1560 v. H:

Die kaiserliche **Provinz Garetien** wird dem **Königreich Rommilyser Mark** eingegliedert.

1557 v. H:

Beginn der **„dunklen Zeiten“**. Es gibt keine Reichsarmee mehr und ein halbwegs geordnetes Staatswesen existiert nur in den Kerngebieten des Reiches.

1556 v. H:

König Dardulan II. und seine Familie wird bei einem Jagdausflug ermordet.

Zum Nachfolger ernannt Kaiser Orluk seinen Vertrauten Hakhon, ohne die Adelsversammlung zu konsultieren. Hakhon wird von Attentätern ermordet bevor er Rommilys erreicht.

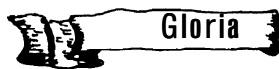
Während der folgenden 8 Jahre besetzen in rascher Folge mehr als **ein Dutzend Könige** den rommilyser Thron:

Der erste der die Krone an sich reißt, ist der Markgraf von Perricum. Doch schon bei seinem ersten Besuch in Rommilys werden er und seine Leibgarde durch den Burggrafen von Hohenstein, Rudegar, und dessen Soldaten niedergemacht. Denderan ernennt sich selbst zum König der Mark, doch wird der Potentat von den übrigen Teilen der Provinz nicht akzeptiert. Die Zehntzahlungen bleiben aus. Wutentbrannt sammelt Denderan seine Soldaten, um die aufrührerischen Provinzen zur Rason zu bringen. Schnell erobert er Hartsteen und Wehrheim. Als er aber nach Rommilys zurückkehrt, findet er den Baron von Neuborn auf seinem Thron. Dieser hatte die Abwesenheit des Tyrannen genutzt und sich mit 100 alhanischen Söldnern der Stadt bemächtigt. In dem folgenden Kampf um die Krone kommen beide Usurpatoren ums Leben.

Das **Königreich zerfällt**. Die jeweiligen Grafen und Barone erheben Anspruch auf die Königskrone, beherrschen aber kaum mehr als den Ort, an dem sie sich mit ihren „Truppen“ (meist nicht mehr als ein Dutzend Kämpfer) befinden.

1555 v. H:

Der **„Große Krieg“** beginnt. Mehrere Kriegsherren aus der Ebene haben sich zusammengeschlossen, um gemeinsam gegen ihre Feinde zu kämpfen und wollen dafür die Erzvorkommen der Trollzacken ausbeuten. Dabei werden mehrere Dörfer und Weiler der Trollberger überrannt und zerstört. Es kommt zu weiteren Eskalationen, als erzürnte Trollberger ins Tal hinabsteigen und einige einsame Gehöfte und Weiler plündern. In den folgenden Götterläufen steigert sich die Auseinandersetzung hin zu einem Bürgerkrieg zwischen den



Geschichte Darpatiens

Trollbergern und den Talbewohnern, die keine Seite für sich entscheiden kann, da die Trollberger zusätzlich in harte Kämpfe mit den Trollzacker Barbaren verwickelt werden, die ihre Chance wittern sich endlich der Menschen zu entledigen.

1551 v. H:

Kaiser Olruk ernennt seine Nichte **Svelinya** zur **Königin** der Rommilys Mark. Sie zieht mit einem Banner Krieger und einer Halb-Schwadron leichter Reiterei nach Rommilys und es gelingt ihr mit Unterstützung der Bürger, die genug von dem Terror der Potentaten haben, den Thron zu übernehmen, und das Königreich zu einen. Die **Macht des Adels** ist in den langen Kämpfen **zerschlagen**.

Svelinya erweist sich als starke und kluge Herrscherin unter deren Regentschaft die Kerngebiete der Rommilys Mark wieder prosperieren. Jedoch hat die Königin immer noch damit zu tun, die Provinz um Rommilys herum zu befrieden. Es gelingt ihr nach einiger Zeit, den **Bürgerkrieg** zu **beenden**, als sie die Grafen und Barone nach und nach zur Räson bringt und den ausgebluteten Trollbergern einen Waffenstillstand, Hilfe gegen die Trollzacker Barbaren und später einen Frieden anbietet.

1536 v. H:

Der jüngste Sohn der Königin, Isegrain, wird ausgeschiedt, die Gebiete nördlich der Grenzwehr Wehrheim neu zu erkunden. Svelinya schenkt ihrem Sohn das Land und Isegrain gründet einige Jahre später das **Königreich Baliho** als Bollwerk gegen die Goblinglefahr.

1528 v. H:

Die Stadt **Altzoll** wird von Flüchtlingen aus dem von Orks besetzten Gareth auf den Überresten einer alten tulamidischen Siedlung gegründet

1526 v. H:

Überall in den östlichen Provinzen des Kaiserreiches bzw. Des Königreiches mehren sich **Raubrittertum**. Überfälle von Orks und Goblins. Die Königin Svelinya beginnt mit dem Bau der großen Stadtbefestigung und einer Königsburg in Rommilys. Die Bauarbeiten sollen über 60 Jahre dauern, weil immer wieder das Geld ausgeht.

Zwar gelingt es die Orks aus Gareth zu vertreiben, doch bleibt Garetien sich selbst überlassen.

1523 v. H:

Die Gegenden, die Königin Svelinya halbwegs kontrolliert, faßt sie 3 Jahre später zur **Grafschaft Wehrheim, Grafschaft Rommilys, Landgrafschaft Trollzacken, Grafschaft Beilunk** und zur **Grafschaft Perricum** zusammen.

1517 v. H:

Kronprinzessin Melwina befreit die **Landgrafschaft Oberdarpattien** von den Goblins, wird aber im Kampf schwer verwundet und stirbt an den Folgen ihrer Verletzungen.

1515 v. H:

Svelinja II. tritt das Erbe ihrer Mutter an. Doch auch ihr ge-

lingt es nicht das komplette Gebiet des Königreiches zu befrieden.

Immer wieder gibt es auf der Baerfaen und um Altzoll herum Scharmützel mit den Alhanies und Raubrittern.

1492 v. H:

Ein **schweres Erdbeben** erschüttern die südlichen Trollzacken. Viele Dörfer werden zerstört. Einige Trolle ziehen zu Felde gegen die menschlichen Siedler. Da sie aber nur vereinzelt und unkoordiniert angreifen, können sie schließlich besiegt werden.

1473 v. H:

Die Menschen in den Trollzacken versuchen sich nach ihren verlustreichen Siegen gegen die Trolle wieder neu zu organisieren, da ziehen die Trollzacker Barbaren wieder gegen sie zu Felde. Die **Baronie Gadang** ist danach wieder gänzlich unbesiedelt.

1437 v. H:

Lex Imperia: Der schwachsinnige Kaiser Yarum erträgt es nicht, daß es außer ihm auch noch hohe Könige in seinem Reich gibt und wandelt alle Königreiche in Herzogtümer um. Damit einher gehen drastische Steuererhöhungen. Die alte Königin Svelinja III. stirbt vor Gram, ohne einen Erben zu hinterlassen. Mangels einer einflußreichen Königsfamilie gibt es keinen koordinierten Widerstand des Adels.

Aus dem Königreich "Rommilys Mark" wird nun das **Herzogtum Darpattien**. Garetien (jetzt mit der Grafschaft Perricum) wird wieder ein eigenständiges Herzogtum.

Die zunehmende Dekadenz des Adels im Lieblichen Feld treibt immer mehr Siedler in die fernen Provinzen.

1411 v. H:

Die Schwäche des Reiches ausnutzend, stoßen **Alhanische Truppen gegen Wehrheim** vor, doch sind sie selbst zu schwach um, die Garnisonsstadt ernsthaft in Gefahr zu bringen. Sie ziehen sich wieder jenseits der Trollpforte zurück und werden in den Folgejahren in verlustreichen Scharmützel von der Wehrheimer Garnison endgültig zur Tobimora zurückgedrängt.

1300 v. H:

Zum Schutz vor den Goblinhorden und Alhanis wird die Feste **Warunk** fertiggestellt.

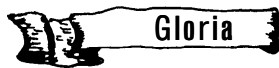
1293 v. H:

Ysil'elah wird von Goblins zerstört. Das **Sultanat Al'Hani geht unter**. Das Gebiet jenseits der Tobimora wird Niemandsland und Zufluchtstätte von einigen wenigen Siedlern, die die Freiheit vom Adel suchen.

Um die Feste Warunk herum wird der Ort Warunk gegründet. Er wird der **Grafschaft Beilunk** zugeordnet.

1246 v. H:

Orks erobern das Herzogtum Baliho und besetzen das Herzogtum Darpattien zu großen Teilen. Allein die befestigten Städte vermögen sie nicht zu nehmen. Bei Wehrheim gelingt



es dem kaiserlichen Heer zwar, den Orks eine schwere Niederlage zuzufügen, doch um sie aus den Provinzen gänzlich zu vertreiben reichen die Truppen nicht mehr aus.

Ein Stamm Orks setzt sich in der verlassenen Burg Hohenstein fest und unterbricht die Verbindungen nach Punin und Gareth.

Flüchtlinge aus Baliho gründen die Siedlung **Gallys**.

1244 v. H:

Herzogin Isundra fällt im Kampf um Rommilys und hinterläßt keinen Thronerben. 26 Jahre lang besteigen nacheinander die **Obristen** den Herzogenthron, ohne jedoch die Orks verjagen zu können.

1218 v. H:

Der Edle Marvelon vom Berg zu Ochsenried wird vom Kaiser als Herzog bestätigt, als er den letzten erfolglosen Obristen aus Rommilys vertreibt, doch auch ihm ist nicht mehr Erfolg im Kampf gegen die Orks beschieden.

1141 v. H:

Elfen vertreiben die Orks aus der Rommilyser Mark. Zum Dank erhalten sie von Herzog Gundra das Auenland an der Natter geschenkt. Dort leben Nachfahren dieser Elfen noch heute.

1010 v. H:

Kaiserin Hela erbt den Thron von ihrem Vater Murak, der es mit Hilfe der Elfen schaffte, alle Provinzen von den Orks zu befreien. **Alle Provinzen prosperieren.**

999 v. H:

Viele unfreie Bauern flüchten über den Darpat in die Trollzacken und eine ganze Reihe neuer kleiner Bergsiedlungen werden gegründet.

993 v. H:

2. Dämonenschlacht

Bosparans Fall, Ende des alten Kaiserreiches
Kaiser Raul wandelt das Herzogtum Garetien um in das **Königreich Garetien**. Das Herzogtum Darpatien wird aufgelöst und dem Königreich einverleibt. Das Kgr. Garetien umfaßt folgende Provinzen: **Grft. Wehrheim, Lgrft. Oberdarpatien, Grft. Rommilys, Lgrft. Trollzacken, Grft. Beilunk, Grft. Perricum, Grft. Hartsteen, Grft. Schlund, Grft. Eslamsgrund, Grft. Waldstein**, und die Stadt Gareth, als neue Kaiserstadt.

990 v. H:

Fertigstellung des Ausbaus der Handelsroute Wehrheim - Warunk zur Reichsstraße 2. Die Siedlungen Balderweith und Gallys bekommen in Folge die Stadtrechte verliehen. Balderweith wird Hauptstadt der Lgrft. Oberdarpatien.

985 v. H:

Das Gebiet jenseits der Tobimora wird kaiserlich geschütztes Siedlerland **Tobimora** in der neugegründeten **Mgrft. Drachenstein**.

Von Warunk aus stoßen kaiserliche Truppen in das Gebiet jenseits der Tobimora vor und vertreiben die letzten wilden Alhanier über die Misa. Zwei Jahre später wird **Vallusa** an der Misa-Mündung gegründet und Hauptstadt der **Markgrafschaft Drachenstein**.

984 v. H:

Unter Helman von Hirschsprung, einem Garether Gecken, der durch Intrigen und Gift Graf von Rommilys und Landgraf der Trollzacken wurde, wird eine groß angelegte „Befriedungsaktion“ der Trollzacken in die Wege geleitet. Es kommt zu massiven Truppenstationierungen, die Trollberger Sprache und Feste werden verboten, Kleinigkeiten mit dem Tode geahndet: „Diese Barbaren werden sich beugen oder brechen!“ In den folgenden Jahrhunderten wird an dieser Politik nichts geändert, die ab und an aufflackernden Aufstände werden mit unbeschreiblicher Härte niedergemacht. Erst unter Rohal gibt es einige Erleichterungen, wenn auch die Beseitigung der Trollberger Kultur weiterläuft.

860 v. H:

Kaiser Sighelm läßt einige Burgen wieder ausbauen und instand setzen, u.a. auch Burg Hohenstein. Diese wird zur Festung ausgebaut. 858 bekommt der Ort am Fuße des Hügels das Stadtrecht.

843 v. H:

Die Bauarbeiten zur Festung Hohenstein werden abgeschlossen. Burggraf wird **Gernbrecht von Rabenmund**, ein verdienter Ritter des Garderegimentes des Kaisers.

842 v. H:

In der Landmark Rommilys, nahe der Siedlung **Zwerch**, stoßen Zwerge auf große **Silbervorkommen**.

763 v. H:

Zwerch bekommt die Stadtrechte verliehen.

753 v. H:

Landreform in der Grafschaft Rommilys:

Die Stadt Rommilys wird eigene Vogtei. Hohenstein bekommt die Stadtrechte verliehen und wird Hauptstadt der Mark Rommilys.

Zwerch und das Land bis zur Nordspitze des Ochsenwassers wird eigene Baronie.

715 v. H:

Kaiser Rude I. verkündet als König von Garetien den allgemeinen **Landfrieden** im Königreich.

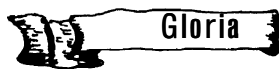
Ein Erlaß von Herzog Willadur II. aus dem Jahr 1051 v. Hal, der regelte welche Personen zum Tragen von Waffen berechtigt sind, wird auf das Königreich Garetien ausgedehnt.

Der **Waffenerlaß** gilt bis zum heutigen Tage in den Königreichen Garetien und Darpatien

658 - 528 v. H:

Priesterkaiser

In den ersten Jahren werden verschiedene Adelige auf



Geschichte Darpatiens

darpatischem Gebiet entlehnt. Wo sie nicht freiwillig gehen (Burggraf Antor von Rabenmund zu Hohenstein - das Burggrafenamt wird abgeschafft) wird erobert und gemordet. Allein der Cousin des Burggrafen von Hohenstein kann sich vorerst als Graf von Rommilys behaupten

656 v. H:

Gallys wird einige Wochen belagert und schließlich als angebliche Brutstätte der ketzerischen Rondragläubigen gestürmt. Baron Wibhard Artema wird hingerichtet.

579 v. H:

Der Wahrer der Ordnung und Graf von Wehrheim, Gurvan, erschlägt den Priesterkaiser Kathay Praiotin I. und wird für 5 Jahre sein Nachfolger, bis er von seinem Mündel vom Thron vertrieben wird. Dieser belehnt 566 v. H. die Familie der **von Mersingens** mit der Grafschaft Rommilys. Graf Dardulan von Mersingen entsendet immer wieder Strafexpeditionen gegen die Trollberger.

527 - 404 v. H:

Regierungszeit Rohals des Weisen.

Im Zuge der Aufstände nach dem Ende der Priesterkaiserzeit, vertreiben Malzan v. Rabenmund und Swyno von Streitzig gemeinsam den Mersinger vom Grafenamt in Rommilys. In einem anschließenden Duell erkämpft sich der **von Streitzig** die Grafenwürde.

502 v. H:

Nach dem Tod Graf Swynos versucht seine Familie das Herzogtum Darpatien wieder herzustellen, ohne Erfolg. Im Gegenteil: die Familie der von Mersingens wird von Rohal wieder mit der Grafschaft Rommilys belehnt. **Ritterliche Turniere** werden von der neuen Gräfin **untersagt**. Immer mehr darpatische Adelige schicken ihre Kinder nicht mehr in die Knappschaft oder Kriegerakademien, sondern zu Philosophen nach Rommilys und Beilunk.

420 v. H:

Merwan von Rabenmund, Baron von Galbenburg (Grft. Wehrheim), wird Leiter der Kriegerakademie zu Wehrheim. Sein Ziel ist es, den guten Ruf von Wehrheim wiederherzustellen:

"Ich will euch das Wehrheimer Strammstehen schon noch beibringen!"

Zöglinge die nicht willens sind, sich dem harten militärischen Drill unterzuordnen, werden ohne Ansehen von Stand und Person von der Akademie gewiesen.

415 v. H:

Als Merwan davon Kenntnis bekommt, daß die gesamte Besatzung der Feste Hohenstein sich dem Rauschkraut ergeben hat, läßt er die Burg von Akademiezöglingen besetzen und setzt einen seiner Ausbilder als Burgvogt ein.

Der Graf von Rommilys, Detlarion von Mersingen m.H., reagiert nicht auf diesen Affront.

Das Wehrheimer Oberkommando der kaiserlichen Truppen unterstützt das Vorgehen Merwans und ein neues Banner wird

zur Feste abkommandiert.

Merwan wird als Obrist in den Stab der Reichsarmee berufen und arbeitet eine Armereform aus, um wieder Zucht in die verlotterten Regimenter zu bringen. Zu diesem Zeitpunkt liegt die tatsächliche Stärke der Armee nur bei 20 % der Sollstärke.

Merwan verfaßt 412 v. H. seine Denkschrift: "Abschied vom Prinzipiellen"

404 v. H:

Die Unterdrückungsbestimmungen gegen die Trollberger, die 515 v.H. ausgesetzt worden waren, werden von Graf Detlarion von Mersingen zu Rommilys wieder in Kraft gesetzt, wenn auch etwas abgeschwächt.

403 - 398 v. H:

Magierkriege:

Die Garnison Wehrheim und das dortige Oberkommando der Reichsarmee schlägt sich anfangs auf die Seite einer der rivalisierenden Gilden. Als jedoch in der ersten Schlacht unzählige Soldaten durch magische Einwirkung getötet werden und die Art der Kriegsführung ganz und gar nicht den Wertvorstellungen der Offiziere entspricht, kommt man zu der Überzeugung, sich aus den Kämpfen herauszuhalten. Wann immer eine der beiden Parteien versucht, sich in der Grft. Wehrheim festzusetzen, geht die Garnison dagegen vor.

401 v. H:

Bei einem Gefecht fällt der Reichsmarschall und Graf von Wehrheim. Da es keine Nachfahren und keinen Kaiser gibt, das Lehen bzw. das höchste militärische Amt neu zu besetzen, wählen die Offiziere Merwan zu ihrem Oberkommandierenden. Ein halbes Jahr später setzen die Barone und Edlen der Grafschaft ihn auch als Grafen ein.

400 v. H:

Als der Graf von Rommilys umkommt, setzt Merwan seine Schwester Belana von Rabenmund zur Kanzlerin der Grft. Rommilys ein, bis ein neuer Kaiser das Lehen neu vergeben möge. Sie vermag zumindest in der Mark Rommilys und der Baronie Zwerch die Ordnung aufrecht zu erhalten.

397 v. H:

Die Wehrheimer Adelige sind Mitinitiatoren des **"Garethher Pamphlets"**.

395 v. H:

Beginn eines gewaltigen **Orkfeldzuges** gegen das Reich.

393 v. H:

Merwan führt die Armee erfolgreich in der Schlacht auf den Blutfeldern bei Gareth. Der Obrist Rondralrik von Streitzig befiehlt die Armee bei Ferdok.

Die Orks werden unter großen Verlusten vernichtend geschlagen.

391 v. H:

Eslam wird neuer **Kaiser** und Merwan als Graf von Wehr-

heim und Reichsmarschall bestätigt.

Er erhält später die kaiserliche Burg Orktrutz noröstlich der Stadt Wehrheim (in der Landmark Wehrheim) zum Geschenk. Sie wird während der nächsten Jahrhunderte als **Burg Rabenmund** Stammsitz der Familie.

Belana wird mit der Grafschaft Rommilys belehnt und zur Kanzlerin des Königreiches Garetien berufen.

In den folgenden Jahrzehnten bleiben die beiden Grafschaften in rabenmundscher Hand, und viele Mitglieder der Familie werden mit hohen Staatsämtern betraut.

Rotgar von Mersingen ä.H. wird mit der **Lgrft. Trollzacken** belehnt (verliert die Gebiete um **Warunk** und **Beilunk** allerdings an das neugegründete **Herzogtum Tobrien**), Rondralrik von **Streitzig** mit der **Lgrft. Oberdarpatien**. Bis zum Verlust Oberdarpatiens bleiben die Streitzigs dort Landgrafen.

368 v. H:

Erneuter **Siedlerstrom** in die Trollzacken.

379 v. H:

Der im Jahre 400 v. Hal erbaute prächtige **Travia Tempel** in der Stadt Rommilys, der in Erinnerung an den Gründer der Stadt benannt wurde, wird zum **Haupttempel** der in Darpatien besonders verehrten Göttin Travia erkoren.

224 v. H:

Herdgard wird als erstes Mitglied der Familie Rabenmund Oberste Mutter der Traviakirche und begründet damit eine bis heute anhaltende Tradition.

221 v. H:

Kaiser Bodar I. beruft den Grafen von Wehrheim, **Randolph von Rabenmund**, zum Reichskanzler.

201 v. H:

Reichsreform des Reichskanzlers Randolph von Rabenmund

199 v. H:

Randolph, der nach der Fürstenwürde trachtet, kann unter dem Vorwand, daß dies den kaiserlichen Einfluß auf dem Grafenkonvent stärke, Kaiser Bodar überzeugen, die Grft. Wehrheim, Grft. Rommilys, Lgrft. Trollzacken und Lgrft. Oberdarpatien zum erblichen **Fürstentum Darpatien** zusammenzufassen und aus dem Königreich Garetien auszugliedern. **1. Fürst** wird Randolph.

Als eine der ersten Maßnahmen hebt er die restriktiven Maßnahmen gegen die **Trollberger** auf, trollbergisch darf wieder öffentlich gesprochen, Traditionen der Trollberger wieder aufgegriffen werden. Die Kultur erlebt eine Renaissance, nachdem es am Rommilyser Hof als „schick“ gilt, sich trollbergisch zu kleiden. Die absolute Treue, die viele Trollberger seitdem mit der Familie Rabenmund verbindet, rührt noch aus diesen Zeiten.

194 v. H:

Randolphs Tochter Miralda wird 2. Fürstin von Darpatien. Sie läßt die alte Königsburg zum heutigen **Fürstenpalast** umbauen.

Die stark gewachsene Stadt macht es erforderlich eine neue Stadtmauer zu bauen.

169 v. H:

Mit Randolph II. von Rabenmund, einem Cousin der Fürstin, wird erneut ein Graf von Wehrheim gleichzeitig **Reichsmarschall**.

151 v. H:

Der einzige noch lebende Sohn der Fürstin, Gerhelm, ein Magus, wird 3. Fürst von Darpatien.

129 v. H:

Da der kinderlos gestorbene Gerhelm es versäumt hatte, sich um seine Nachfolge zu kümmern, entbrennt ein 2 Jahre währender Familienkrieg, dem viele Mitglieder zum Opfer fallen. Zunächst wird Fredo, ein Cousin Gerhelms, vom Kaiser als 4. Fürst bestätigt. Als aber nachgewiesen werden kann, daß dieser vor seiner Einsetzung versucht hat seinen Konkurrenten Korgrad, Reichsmarschall und Graf von Wehrheim, zu vergiften, wird er zum Tode verurteilt.

128 v. H:

Der Kaiser setzt die alte und kinderlose Grinelda als 5. Fürstin, in der Hoffnung ein, daß sich das Haus Rabenmund gütlich auf ihre Nachfolge einigt. Aber noch im selben Jahr stürzt die alte Frau aus ungeklärten Gründen eine Treppe im Palast hinunter und stirbt.

Anstelle, wie erwartet den Reichsmarschall und Grafen von Wehrheim, Wolfdan von Rabenmund, zum Fürsten zu erheben, setzt der Kaiser Jabbour von Rabenmund-Bregelsaum als 6. Fürsten ein. Dies Vorgehen fordert den Zorn der gesamten rabenmundschen Familie heraus, da Jabbour als angeheirateter Bregelsaum, nicht als Familienmitglied akzeptiert wird.

Kurz nach seiner Ernennung wird der Fürst Opfer eines Jagdunfalls. Die Familie Bregelsaum, die gehofft hatte, auf diesem Weg an das Lehen zu kommen sieht ihre Pläne durchkreuzt und interveniert beim Kaiser.

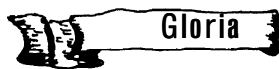
Der Kaiser droht der Familie ernste Konsequenzen an, sollte der nächste Fürst wieder eines unnatürlichen Todes sterben.

127 v. H:

Der Familienrat der Rabenmunds wird zum ersten Mal einberufen. In einer Abstimmung setzt sich Garwin Helmbrecht durch und wird als 7. Fürst vom Kaiser bestätigt. Er läßt am Nordrand der Mark Rommilys die Feenburg bauen.

101 v. H:

Garwins Tochter Thalandra wird 8. Fürstin von Darpatien. Ihr jedoch gilt der Ruf der Göttin Rondra mehr als der Eid vor dem Thron des Kaisers. Allein ihre Verpflichtung der Familie gegenüber verhindert, daß sie sich weihen läßt. Die meiste Zeit befindet sie sich auf Questen außerhalb des Landes. Die Führung des Fürstentums überläßt sie ihrem Kanzler, dem Landgrafen von Oberdarpatien, Waldemar von Streitzig, den sie ein Jahr später heiratet.



Geschichte Darpatiens

96 v. H:

Antor von Rabenmund tritt unter dem Kaiser Valpo das Erbe seines Vaters, Wolfdan, als Graf von Wehrheim an.

91 - 60 v. H:

Erbfolgekriege

91 v. H:

Als Kaiser Valpo stirbt, meldet Graf Antor sogleich seinen Anspruch auf den Kaiserthron an. Er weiß die Garnison Wehrheims hinter sich und wähnt sich unbesiegbare. Noch in Wehrheim läßt er sich vom dortigen Praiosgeweihten krönen. Als er über Rommilys nach Gareth reisen will, um den Palast zu beziehen, wird er von einem Heer unter der Führung Darbins vom Berg bei Zwerch gestellt. Nach verlorener Schlacht flüchtet er sich zur Feenburg. Seine Base Thalandra verweigert ihm aber das Asyl, da sie sein Handeln zutiefst verabscheut. So wird der erste Kaiser aus dem Hause Rabenmund kurz nach seiner "Krönung" von Darbin vom Berg in einem Duell vor den Toren der Burg der Fürstin getötet.

Die Garnison Wehrheim besteht nur noch auf dem Papier. Das Reichsheer befindet sich in Auflösung.

In den Folgejahren wird Darpatien einige Male Aufmarschgebiet für Streiter um die Kaiserkrone. Die Städte Wehrheim, Rommilys und Gallys bewahren ihre Neutralität, haben aber unter den Verwüstungen zu leiden; Hungersnöte sind die Folge.

Einzig Rommilys ist von diesem Schicksal ausgenommen. In die Mark verirrt sich nur einmal ein geschlagenes Heer, das von den kleinen fürstlichen Truppen vertrieben wird.

Feenburg und Feste Hohenstein werden Bollwerke gegen das Chaos.

80 v. H:

Der kränkliche und schwache Gerhelm II. von Rabenmund, einziges Kind der Fürstin, tritt das Erbe seiner von ihm enttäuschten Mutter an und wird 9. Fürst von Darpatien. In Wirklichkeit führt allerdings sein Vater die Geschäfte.

79 v. H:

Bei seinem Zug gegen Gareth besetzt **Herzog Kunibrand von Tobrien Oberdarpatien** und die Baronien Echsmoos, Rammholz, Wolkenried, Aschenfeld, Balderweith und Devensberg der Grft. Rommilys an Tobrien. Gerhelm II. hat dem militärisch nichts entgegenzusetzen, da sein Vater einen Großteil der Truppen entsandt hatte, einen der unzähligen Thronfolger zu unterstützen.

Ein Jahr später, als der Landgraf der Trollzacken Feron Dagwerk von **Mersingen** ä.H. in einem Duell getötet wird, ernannt der Fürst seinen Vater, den ehemaligen Landgrafen von Oberdarpatien, zum Landgrafen von den Trollzacken, gegen den Widerstand der Familie Mersingen. Doch die **von Streitzugs** setzen sich letztlich in diesem Streit durch und schicken sich auch an, nach der Fürstenkrone zu greifen.

73 v. H:

Der tobriische Herzog Kunibrand wird von der Resten der Garnison Wehrheim geschlagen und zieht sich nach Tobrien

zurück.

70 v. H:

Gerhelms Vater, der Kanzler und Landgraf wird von "Räubern" überfallen und er kommt zusammen mit seiner geliebten und seinem jüngsten Sohn (aus dieser Beziehung) ums Leben.

Bei einem abgehaltenen Rat der Familien v. Streitzig und v. Rabenmund wird vereinbart, daß die von Streitzigs keine Versuche mehr unternehmen, die Fürstenkrone Darpatiens an sich zu bringen. Bei diesem lernen sich auch **Reto** und **Helmbrecht** kennen.

62 v. H:

Gerhelm II. dankt zugunsten seines jungen tatkräftigen Sohnes Helmbrecht ab. Dieser wird 10. Fürst von Darpatien. Ihm gelingt es, die Ordnung in Darpatien wiederherzustellen. Für eine Rückeroberung der verlorenen Gebiete fehlen ihm aber letztlich die nötigen Truppen. In den folgenden Kämpfen v. a. gegen Tobrien fallen viele Mitglieder der Familie Rabenmund.

Zwei Mitglieder werden als Verräter hingerichtet und zwei wegen Kollaboration mit Verbrechern aus der Familie ausgestoßen.

Danach ist die Familie Rabenmund auf wenige Mitglieder geschrumpft und Helmbrecht spricht die berühmten Worte: **"Und du, mein Haus Rabenmund, heirate!"**

57 v. H:

Die Schwester Helmbrechts, Aldana, wird Gräfin von Wehrheim. Das Reichsmarschallsamt wird ihr allerdings unter dem Vorwand vorenthalten, sie sei zu jung. Der neue Kaiser Perval beansprucht selbst die Führung der Truppen, ist er doch nach eigenem Bekunden der größte Feldherr aller Zeiten.

56 v. H:

Die Gräfin Aldana von Wehrheim stirbt bei der Geburt ihres einzigen Kindes, dem späteren Hohen Vater der Traviakirche Herdfried.

Helmbrecht schließt den **Traviabund mit Rahjanda von Ehrenstein**, die Tochter des Fürsten von Tobrien und erhebt sie zur Gräfin von Wehrheim. Allerdings bedingt er sich im Heiratsvertrag aus, daß nur er selbst über die Grafschaft und Erbfolge entscheidet. Als Mitgift bringt die Gräfin die 79 v. Hal an Tobrien verlorenen Baronien der Grft. Rommilys mit in die Ehe, mit Ausnahme der ehemaligen Landgrafschaft Oberdarpatien.

45 v. H:

Helmbrecht ernannt seinen treuen Waffengefährten und Seneschall, Marbert von Roßhagen, zum Grafen von Rommilys, dessen Tochter wird später Botin des Lichtes.

36 v. H:

Rahjanda von Ehrenstein-Rabenmund verzichtet zugunsten ihres Sohnes **Egilmar** auf die Grafenkrone von Wehrheim. Dieser schließt den **Traviabund** auf Bestreben seines Vaters Helmbrecht, mit Samia von Streitzig, der **Schwester Retos**,

der wiederum ein Freund Helmbrechts ist.

33 v. H:

Wehrheim hat nun 2000 Einwohner und wächst mit großer Geschwindigkeit.

20 v. H:

Helmbrecht ernennt den jüngeren Bruder Retos, Storko von Streitzig zum Landgrafen der Trollzacken, um weitere Verbindlichkeiten zu schaffen. Er bestärkt Reto in dessen Absicht die kaiserlichen Zwillinge zu stürzen.

19 v. H:

Egilmars Sohn Answin heiratet im Alter von 17 Jahren die 15 jährige Lanore von Greifax. Ihnen wird am Ende des Jahres ihr Sohn Fredo geboren.

18 v. H:

Reto verjagt, unterstützt von Helmbrecht die **”Kaiserlichen Geschwister”**.

Helmbrechts Sohn Egilmar wird Reichsmarschall.

15 v. H:

Egilmars Tochter Hildelind heiratet, sehr zum Mißfallen ihres Großvaters, ihren Gefährten aus vielen Abenteuern, Grabunz von Dargezin aus dem Bornland, ein guter Freund des späteren Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig.

11 v. H:

Eine rätselhafte Krankheit, die ihn 5 Jahre später das Leben kosten soll, schwächt Helmbrechts Sohn Kronprinz Egilmar so sehr, daß er ans Bett gefesselt ist.

Helmbrecht bestimmt seine Enkelin Hildelind zur Nachfolgerin und schließt den als ehrgeizig verrufenen älteren Answin von der Thronfolge aus, da er Answin für zu unbesonnen hält und ihn verdächtigt, an der Krankheit Egilmars schuld zu sein.

Reichsgrundreform Kaiser Retos: U.a. werden die Grafschaften neu aufgeteilt. Für Darpatien heißt dies, daß einige Baronien der Grft. Rommilys, nun umbenannt in **Grft. Ochsenwasser**, an die Lgrft. Trollzacken und an die Grft. Wehrheim fallen.

Wehrheim hat nun mehr als 4000 Einwohner.

10 v. H:

Hildelind von Rabenmund wird 11. Fürstin von Darpatien. Kaiser Reto entzieht seinem kranken Schwager Egilmar das Reichsmarschallsamt.

Obwohl dessen Sohn zwar ein hervorragender Politiker und Strategie ist, bestimmt Reto jemand anderen zum Reichsmarschall. **Answin wird als Berater an den Hof geholt.**

6 v. H:

Hildelind kehrt als Heldin der Schlacht von Jergan aus Maraskan zurück. Im selben Jahr wird ihre Tochter Irmegunde geboren.

Answin tritt die Nachfolge als Graf von Wehrheim an.

1 Hal:

Answin avanciert zum wichtigsten Berater des neuen Kaisers Hal.

5 Hal:

Answin wird verdächtigt, versucht zu haben, den Thronfolger Brin zu vergiften. In Folge dessen verliert er die Grafschaft an den späteren Oberbefehlshaber der Reichstruppen, Helme Haffax.

10 Hal:

Nachdem mehr als **1000 Oger** Elend und Verwüstung über Tobrien gebracht haben, werden sie vom kaiserlichen Heer in Darpatien am Fuße der Trollzacken zur offenen Schlacht gestellt und besiegt.

Wehrheim nimmt viele Flüchtlinge aus Tobrien auf und hat nun über 8000 Einwohner. **Gallys** hat nun über 1100 Einwohner und wird viertgrößte Stadt des Fürstentums.

Wegen Ihrer Verdienste um das Reich bekommt die Thorwalerin Ragnar die Rote die Baronien Zwerch und Zweimühlen aus der Grft. Ochsenwasser als **Lgrft. Zweimühlen-Zwerch** zugesprochen. Darüber hinaus werden viele weitere Kämpfer, die sich in der Schlacht an der Ogermauer ausgezeichnet haben in den Adel erhoben. **Kaiser Hal** baut seine Macht zunehmend auf diesen **neuen Adel**.

16 Hal:

Die Lgrft. Zweimühlen-Zwerch wird durch einen Edikt Kaisers Hals um einige Baronien der Grafschaften Ochsenwasser erweitert, womit sich das Gebiet fast vervierfacht. Außerdem werden auch in Darpatien wieder eine Reihe von neuen Baronien eingesetzt, die nicht aus dem Adel stammen. Die Proteste der Fürstin und der alten Adelsfamilien bleiben unbeachtet. Reichsgeheimrat Dexter Nemrod avanciert zum wichtigsten Berater des Kaiserhauses.

18 Hal:

Answin nutzt das mysteriöse Verschwinden Kaiser Hals, sich selbst zum Herrscher zu ernennen. Ein **Bürgerkrieg** der Loyalisten gegen die **Answinisten** ist die Folge. Die Trollberger bilden in Darpatien den Rückhalt des “Kaisers” und fügen eindringenden tobrischen und Warunker Verbänden schwere Verluste zu. Auch in den Reihen der Fürstin Hildelind bilden sie das Rückgrat der Armee.

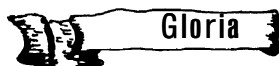
Die Lgrft. Zweimühlen-Zwerch und alle von Hal neubelehnten Barone halten hingegen Brin von Gareth die Treue.

Einige Kinder Answins fallen in den Kämpfen ebenso wie seine Schwester Hildelind. Der Aufstand in Darpatien bricht zusammen, die meisten Trollberger flüchten zurück in die Berge oder versuchen (zumeist vergeblich), das noch von Answin gehaltene Gareth zu erreichen.

19 Hal:

Answin unterliegt, wird gefangen gesetzt und es wird ihm der Prozeß gemacht. Vor einer Verurteilung gelingt ihm unter nicht geklärten Umständen die Flucht.

Answins ältester Sohn Fredo wird ein Jahr später hingerichtet.



Geschichte Darpatiens

20/21 Hal:

Die Hatz auf Reichsverräter im Hause Rabenmund und ihrer Verbündeten geht weiter.

Hildelinds älteste Tochter, Irmegunde, die auf der Seite der Loyalisten gegen ihre Mutter und ihren Onkel gekämpft hat, wird trotz aller Vorwürfe gegen die Familie Rabenmund 12. Fürstin. Irmegundes älterer Bruder Corelian wird als Hochverräter gesucht, doch er bleibt bis heute flüchtig.

Ragnar die Rote hält sich weitgehend aus den daraptischen Angelegenheiten heraus; Landgraf Golambes von Streitzig verhehlt dagegen nicht, daß er Irmegunde lieber in der Verbannung als auf dem Fürstenthron sähe.

Golambes gewinnt jedoch keinen Einfluß, da sein Cousin, Gernot von Streitzig, ehemaliger Vogt der Mark Rommilys, zu den engsten Vertrauten Answins gehört hat.

Durchsetzen kann sich Irmegundes Vater, Grabunz von Dargezin, mit seiner Forderung, daß der alte Kanzler gegen seinen alten Waffengefährten, den Stadtvogten von Rommilys, Godefried von Görz-Windwassern ausgewechselt wird.

Kirchenspaltung

22 Hal:

Der Graf von Ochsenwasser, Paske von Roßhagen, wird als Hochverräter und Answinist eingekerkert und nach Fertigstellung der **Feste Rulat** dorthin verbracht. Irmegunde hat soviel an Einfluß gewonnen, daß sie gegen alle Widerstände Answins Sohn Barnhelm zum Grafen von Ochsenwasser ernennen kann.

23 Hal:

Irmegunde erklärt sich als treue Anhängerin des Boten des Lichtes, Jariel.

24 Hal:

Nach dem Tod des Prinzgemahls Grabunz von Dargezin benennt Irmegunde eine neue Kanzlerin: Die Edle Ismena von Rabenmund j.H..

Ein angebliches Beileidsschreiben, unterzeichnet mit SKM Answin, nährt die Gerüchte, daß Answin und sein Neffe Corelian noch immer in der Umgebung weilen und auf ihre Stunde warten.

25 Hal:

Der Reichsbehüter König Brin entlehnt die entfernt verwandte Familie des Landgrafen Golambes von Streitzig von der Lgrft. Trollzacken und ernannt Golambes stattdessen zum kaiserlichen Provinzmarschall von Darpatien.

Mit der Lgrft. Trollzacken wird fürderhin der Baron Arve vom Arvepaß belehnt, ohne vorherige Konsultation der Fürstin, damit setzt Brin den Kurs seines Vaters Hals fort, seine Macht vor allem auf den neuen Adel zu setzen.

Wehrheim überschreitet die Einwohnerzahl von 12000 und wird damit die größte Stadt Darpatiens und 4. größte Stadt des Reiches.

26 Hal:

Gescheiterter Putschversuch des Obrist Merkenians mit Hilfe einiger fürstlicher Truppenteile. Merkenian kann entkom-

men, die anderen Verschwörer werden gehenkt. Es bleibt ungeklärt, wer hinter dem Putschversuch steht.

27 Hal:

Borbarads Rückkehr

Graf Helme Haffax von Wehrheim wird vom Reichsbehüter zum Fürst von Maraskan ernannt. Die Grafschaft Wehrheim wird kurz darauf dem Reichsgeheimrat Dexter Nemrod zum Lehen zuerkannt, ohne vorherige Konsultation der Fürstin.

Die Barone von Gallys und Grassing besiegen die letzten Orks, die nahe der Schwarzen Sichel eine ständige Bedrohung der Region darstellten.

In der Schlacht gegen Borbarads Heer bei Eslamsbrück fallen viele Adelige, u.a. auch der Landgraf Arve von Arvepaß. Die Landgrafschaft ist seitdem vakant.

Am 4. Tsa überschreiten Borbarads Truppen den Radrom, zerstören Altzoll am 8. Tsa und stehen nun an dem Eingang der Trollpforte.

Cronfeldherr Bornian v. Rabenmund wird seit der Schlacht vor Altzoll vermißt. Die Fürstin selbst hat das Oberkommando über die darpatischen Truppen übernommen. Auf dem Landtag zu Gallys verkündet sie einen Pakt mit der Fürstin von Aranien.

Königreich Rommilyser Mark (1643 - 1437 v. H.)

1643 - 1618	Mirvana von Bosparan und Arrivor
1618 - 1585	Dardulan I.
1585 - 1559	Dardulan II.
1559 - 1551	14 Könige in 8 Jahren
1551 - 1515	Svelinja von Bosparan
1515 - 1486	Svelinja II.
1486 - 1454	Yorinde
1454 - 1437	Svelinja III.

Herzogtum Darpatien (1437 - 993 v. H.)

1437 - 1421	Boronian I.
1421 - 1402	Boronian II.
1402 - 1375	Mirvana II.
1375 - 1353	Travian
1353 - 1325	Gerhelm I.
1325 - 1299	Gerhelm II.
1299 - 1273	Gerhelm III.
1273 - 1251	Wolfbart
1251 - 1244	Isundra I.
1244 - 1218	Obristenherrschaft
1218 - 1174	Marvelon I. v. Berg
1174 - 1158	Marvelon II. v. Berg
1158 - 1133	Gundra
1133 - 1095	Phecadien
1095 - 1081	Isundra II.
1081 - 1060	Willadur I.
1060 - 1035	Willadur II.
1035 - 993	Willadur III.

Fürstentum Darpatien (199 v. H. -)

	(alle v. Rabenmund)
199 - 194	Randolph
194 - 151	Miralda
151 - 129	Gerhelm
129	Fredo
128	Grinelda
128	Jabbour
127 - 101	Garwin Helmbrecht
101 - 80	Thalandra
80 - 62	Gerhelm II.
62 - 10	Helmbrecht
10 - 18	Hildelind
21 -	Irmegunde

Land und Leute (3. Teil)

Gräflicher Kerzenzieher und Fürstliche Kellerei - Von fürstlichen und sonstigen Auszeichnungen

Gewiß ist es in Darpatien nicht anders als anderswo: Ware wird mit gutem Silber vergolten, je nach Wert. Und doch gibt es noch einen anderen Verdienst, den eine strebsame, in ihrem Handwerk meisterliche Handwerksfrau, ein Wirt oder Kaufmann erringen kann: den eines Adelsprivilegs. Und so sieht man sie nicht allein in Rommilys, wenn auch vornehmlich da: die wohlgemalten Holztafeln mit dem Adelswappen, die da künden "Fürstlich-Darpatischer Leibschneider oder Gräflich-Ochsenwasser Zuckerbäckerei."

Dem ehrgeizigen Handwerker ist viel an so einer Auszeichnung gelegen, und so mag es gehen, daß der Graf von Ochsenwasser allmorgendlich ein paar feine Zuckerpasteten auf seinem Morgentische vorfindet, Ausdruck der Verbindlichkeit des Bäckermeisters, der sich rühmen kann, den Hof mit seinen Erzeugnissen zu beliefern. Doch lohnt sich diese Investition ohne Frage, denn außer dem Grafen weiß ein jeder andere, daß die hier hergestellten Waren von exquisiter Qualität sind.

Die Auszeichnung durch einen Adelshof ist eine schwer zu erringende Ehre, um die nicht selten heftig gerangelt und gerungen wird, denn von vielen Gewerben gibt es gleich mehrere Meister, die sich um die Krone ihrer Zunft streiten. Und so ist in der Vergangenheit auch schon einmal zu unlauteren Mitteln gegriffen worden, sei es, um einen Mitbewerber auszustechen, sei es, um ein Privileg zu wahren.

Ein Privileg darf verteilen, wer immer von Rang und Stand ist. Unfraglich zählen kaiserliche Privilegien zu den begehrtesten Auszeichnungen, doch auch die Wappentafel einer zufriedenen Baronin auf Durchreise mag schon das Ansehen (und den Verdienst) gehörig steigern. Wobei solche von weithin bekannten Recken selbstredend eine Klasse für sich darstellen.

Man hüte sich jedoch davor, die Phantasiewappen fremder Glücksritter an die Pforte zu nageln, damit macht man sich im günstigen Falle lächerlich, im ungünstigeren wird man ob der Anmaßung im Dergel oder Darpat getaucht.

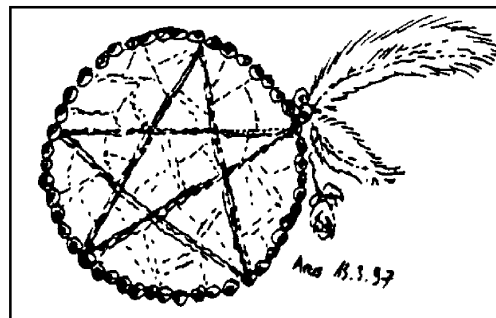
Von Hexen und anderen zauberkräftigen Wesen

Eine Abhandlung von Magister Aldarion Rebentreu, Magisches Institut zu Punin, aus dem Jahre 25 Hal

Einen gewissen Aberglaube, was das Hexische anbetrifft, sagt man ihnen nach, den wackeren darpatischen Landsleuten. Wie kaum sonst wo im Herzen des Mittelreiches kennt man so viele Hausmittel, üblen Zauber abzuwenden, sich wider Flüche zu verwahren und Haus, Hof, Tier und Mensch vor dem schädlichen Wirken der Hexenweiber zu behüten. Von der Mutter an die Tochter werden diese Antizauber, Talismane und Heilsbringer weitergegeben, eine jede Sippe kennt, so will es einem scheinen, seine eigenen Rezepturen und Formeln, Hexenwerk zu vereiteln, genug, um damit einen dicken Quartband zu füllen.

Einzig die Trollberger machen hier eine Ausnahme, doch dazu später mehr.

Dem Gelehrten mag dabei merkwürdig anmuten, daß doch just in den darpatischen Landen nur eine überaus geringe Anzahl Hexen ihr (Un)wesen treibt. Dabei liegt es im Auge des Betrachters, ob er den Grund dafür darin sucht, daß das Wirken der Inquisition und der ihr verbundenen Mächte seine Folgen gezeitigt hat, oder ob man tatsächlich der Meinung der Bauern folgen will, daß ihre Bemühungen seitens der Götter belohnt werden oder ob man sich schlicht der These einiger Magotheoretiker anschließt, daß die besondere



magodynamische Beschaffenheit dieser Region der Naturmagie eher abträglich sei, indes die wissenschaftlich fundierte Magie klare Foci fände.

Gleich welche Erklärung man präferiert, es sind nur sehr wenige Schwestern Satuaras, die ihre Riten im Fürstentum praktizieren, und in den Grafschaften Ochsenwasser und Wehrheim und der Landgrafschaft Zweimühlen/Zwerch gibt es wohl nicht eine Hexe, die sich offen zu ihrer Lebensweise bekennen würde. Zu sehr müßte sie die abergläubische Landbevölkerung und auch die Inquisition fürchten. Zwar kam es bis zum Krieg in Tobrien nur überaus selten zu handfesten Übergriffen, doch können Mißtrauen und Furcht der Mitmenschen allein einem das Dasein schon vergällen. Wohl aber kann man nur mutmaßen, wie viele der heimischen Kräuterfrauen, Hebammen und Heilerinnen in Wahrheit zu Satuarabeten und ihren Glauben durch ein bodenständiges Gewerbe bemänteln.

So es einmal eine fremde Hexe hierher verschlagen sollte, so täte sie gut daran, ihr wahres Wesen ganz besonders sorgfältig zu verbergen, und eine Frau, die mit einem ungewöhnlichen Tier durch die Lande zieht ist in jedem Falle in steter Gefahr, ungewollte Aufmerksamkeit zu erregen.

Von einem Hexenzirkel der darpatischen Flachlande weiß man nichts und auch wenn nahezu jeder Bauer eine Stelle zeigen kann, wo die Hexischen sich angeblich in den unheiligen Nächten tummeln, darf man getrost bezweifeln, daß sich hinter diesen Stätten tatsächlich mehr verbirgt als eine ungewöhnliche Felsformation, ein Hexenring (aus Pilzen) oder ein düsteres Wäldchen.

Wohl aber hält sich hartnäckig die Mär, daß die darpatischen Hexen sich und ihren Schwestern ganz besonders verbunden fühlen, und auf geheime Weise untereinander in Kontakt stimmen, sich zu warnen oder um Hilfe zu rufen. Ob daran auch nur ein Fünkchen Wahrheit ist und wenn ja, wie diese Verbindung bewerkstelligt wird, muß Gegenstand späterer Abhandlungen werden. Der Autor hängt vielmehr der Überzeu-

Land und Leute

gung an, daß die hier ansässigen Satuariantöchter ausgesprochene Einzelgängerinnen sind, die gelernt haben auch ohne steten Kontakt zu ihren Schwestern ihrem Kult zu frönen.

Ein ganz anderes Bild bietet sich einem in den Trollzacken, wo die Rauheit des Landes seinen Bewohnern ein gutes Quantum an Pragmatismus abverlangt. Hier, wo ohnedies etliche der rauhen Burschen und Maiden nicht allein zu Travia, Rondra und ihren Zwölfgöttlichen Geschwistern beten, sondern wo man ebenso den Ahnenkult wie Naturgeister kennt, schätzt man die Hexen als weise Frauen, deren Kenntnisse und Zauberkräfte manch einen schon vor Siechtum, Verstümmelung oder dem sicheren Tode gerettet haben.

Hier sind die weisen Frauen gern gesehene Gäste an der Herdstelle einer Sippe, der man die gebührende Ehrerbietung und Gastlichkeit entgegenbringt, ja glücklich nennt sich gar die Familie, die eine Hexe unter ihren Sippenmitgliedern weiß, ist das doch ein glückverheißender Umstand.

Wie es unter jeglichem Volk barmherzige, gleichgültige und übellaunige gibt, so finden sich auch unter den Hexen eine Anzahl mißgünstiger und übelwollender Weiber, die ihren Nachbarn das Vieh verderben und üble Zauberei über sie bringen. Nichtsdestotrotz wägen die Taten ihrer Schwestern die Untaten jener wenigen, die auch in ihrer Schwesternschaft als Ausgestoßene gelten, auf.

Der Hexenzirkel in den Trollzacken, so heißt es, nennt sich Schwesternschaft der wandelbaren Mada. Ihr Haupt und doch Gleiche unter Gleichen ist die Hexe Aldana, zugleich Stammutter einer bedeutenden Trollzacker Familie, die um ihren Glauben keinen Hohl macht und auch hier, wohl geschützt von ihrer Sippe, den Arm der Inquisitores kaum fürchten muß. Der Tanzplatz der Hexen indes, den man in den für Menschenfuß unzugänglichen Gipfeln der Trollzacken vermutet, ward bislang noch von keinem Uneingeweihten gefunden. Die Schwesternschaft folgt einem eigenen Kodex, so sagt man, der Schadzauber und ähnliche Formen dunkler Magie ächtet und nur dann erlaubt, wenn der Hexe zuvor ein Übel zugefügt worden ist. Es heißt gar, daß die Überzeugung der Hexen so weit gehe, daß sie fest daran glaubten, daß ein jeder Fluch, der wider einen Unschuldigen ausgesprochen werde, sich gegen die Zauberin wenden werde

Auch den Trollbergern ist Aberglauben wider magisch Begabter nicht fremd, nur richtet er sich hier gegen die Gildenmagi, von denen in den Augen der Trollberger nur Übles dräut.

Hält man sich vor Augen, daß sich die Erfahrungen der Menschen weitgehend auf Magier dunkelster Gesinnung beschränken, die in der Abgeschiedenheit der Berge ihren widernatürlichen Studien frönten, muß einen das nicht länger wundern. Und auch die Magier der rechten Hand haben sich mit ihren Methoden nicht unbedingt Freunde gemacht, kennt man doch die harschen Methoden, die die Pfeile des Lichtes anwenden, in ihrem Bestreben, Ordnung und Gesetz unter ihre Regleichen zu wahren.

Und so hüte sich der reisende Magus, sich allzu forsch und hohen Mutes in diesen Gefilden zu gebaren, will er sich nicht grimmige Feinde machen.

Zudem hat auch der dunkle Borbarad zweifelsohne seine Spuren hinterlassen, denkt man allein an das Volk der Angadoroschim (siehe eben jenes Kapitel in der noch folgenden Beschreibung der Trollzacken im nächsten TS), einem durch den Dämonenmeister verdorbenen Zwergenstamm, mit dem sich die Trollberger seit je her erbitterte Kämpfe liefern, ebenso wie manches chimärische oder daimonische Ungeheuer, von denen die alten Sänge noch heute künden. Auch von dem grimmigen Stamm der Trollzacker heißt es, Borbarad habe seine Stammväter mit seinem Blute genährt, um sie mit seinem Haß auf die Rechtgläubigen zu erfüllen und sie so zu einer Geißel der Menschheit zu machen.

Was für die Hexen gilt, läßt sich in ähnlichem Umfang auch für das Druidentum behaupten: Auch Sumudiener ziehen andere Orte vor, ihrem Kult zu frönen und dem Pfad der Naturmagie zu folgen und halten sich den dicht besiedelten Gegenden des Fürstentums fern, wie es ihre Natur ist. Wohl aber munkelt man von vereinzelt Anhängern des Kultes, die sich in den unwegsameren Gebieten am Fuße der Trollzacken auf Wehrheimscher Seite niedergelassen haben, wohl auch eine Folge der nachbarschaftlichen Nähe zu Tobrien, wo der Sumukult, verglichen mit anderen Ländern, sich einer recht weiten Verbreitung erfreuen darf. So ist auch anzunehmen, daß die Druiden Zirkeln zugehörig sind, die ihre Heimat im tobrischen haben.

Elfen haben sich meines Wissens allein in der Mark Rommilys angesiedelt, wo eine Auelfensippe seit nunmehr über 1000 Jahren ihre Heimstatt am Lauf des Darpat gefunden hat. Man duldet, ja schätzt die Elfen und achtet ihre Andersartigkeit, so daß es bislang zu keinen Übergriffen gekommen ist, wie man sie aus dem Weidenschen und anderen rückständigen Gegenden kennt.

Zu anderem zauberkräftigen Volk fehlen bislang Untersuchungen fundierter Natur. Wohl heißt es, daß es im Ochsenwasser eine Nixe mit ihrem Volke hausen soll und auch von Wichteln und anderen Koboldartigen wurde aus den wilderen Gegenden des Landes berichtet. Es scheint, daß insbesondere die Trollzacken immer wieder Vertreter aus der Art der Wunderlichen hervorbringt: Folge der dort ihr Unwesen treibenden Häretiker oder auch ein magodynamisches Geflecht, daß das willkürliche oder willentliche Entstehen solcher Monstrositäten begünstigt.

Doch will ich mich dazu erst auslassen, wenn meine Forschungen diesbezüglich einen zufriedenstellenden Stand erreicht haben. In den nächsten Wochen will ich mich, so die Ereignisse es zulassen, auf die Suche nach einem Feentor machen, daß in der Gegend um den Wolkenkopf existieren soll. Und auch dem Gerücht der Felsmänner will ich nachgehen. Meine Erkenntnisse werde ich baldmöglichst publizieren.

Die Stadt Rommilys (3. Teil)

Vom Roten Hahn und Wilden Mann

Anders als der Reisende es aus manch anderer mittelreichischen Stadt kennt, verfolgt man in Rommilys nicht die Sitte, die Häuser einer Gasse mit Zahlen zu versehen, um ein Haus vom anderen zu scheiden. Vielmehr ist es üblich - zumindest unter den Leuten von Rang, Stand und ordentlichem Handwerk - sein Haus mit einem Namen zu benennen. Tragen die herrschaftlichen Domizile in Aldeburg zumeist den Namen des Geschlechtes, welches dort residiert, haben die Handwerker, Händler und sonstigen Bürger in Aldewyk, dem Hafen, der Neustadt, dem Aranierberg und dem Paradies ihren Häusern solche Namen gegeben, die entweder dem eigenen Zunamen (Trollberger, Hahnenkopp, Darpater, Kullhusel), ihrem Berufe (Zum Seidenweber, Brezel, Schmiede, Haus Schimmel, Zur Waage, Weinrebe), der Verbundenheit zu einem der Zwölfe (Trivialob, Zur Gans, Haus Rabe, Güldenhaus, Haus Schwert) oder der bunten Phantasie (bzw. erlebten Begebenheiten) entspringen (Fasan, Stock und Stein, Blauer Bock, Wilder Mann, Schwarzbär, Roter Hahn - letzteres von einem Hauseigentümer, der sich erhofft, eben diesen roten Hahn von seinem Haus fernzuhalten).

Auch Häusernamen wie Scharfeck, Schmalhaus, Hohes Haus,

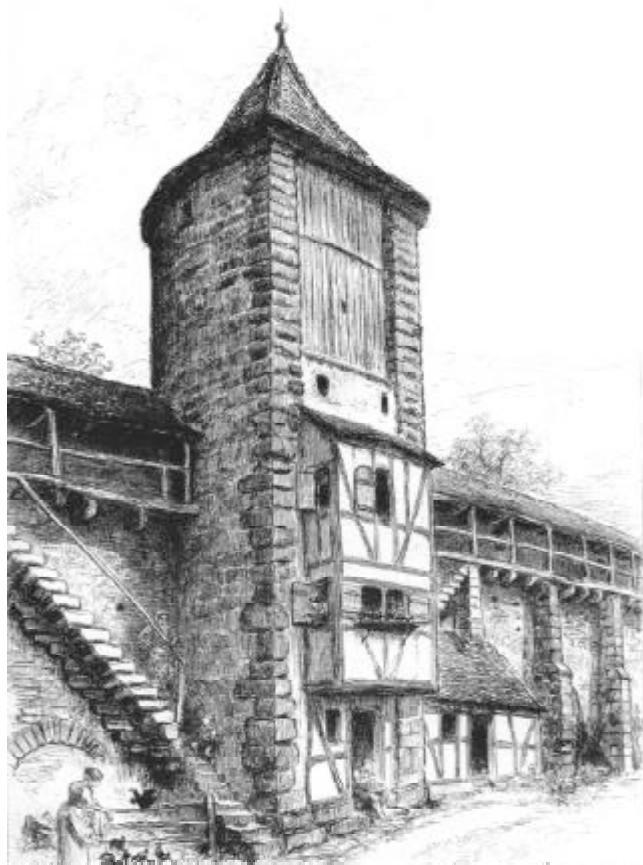
Grünes Haus oder Zum Hohen Gewölbe, die auf architektonische Besonderheiten zurückzuführen sind, sind verbreitet. Der Name des Hauses wird in einem sinngemäßen Bild, das an der Fassade prangt, dem Passanten kundgetan, seltener wird der Name auch dazugeschrieben oder man bescheidet sich mit dem geschriebenen Namen.

Daß es bei beliebten Namen dazu kommt, daß mehrere Häuser den gleichen Namen tragen, scheint unvermeidbar, zumal der Rat keinerlei Bestimmung zur Benennung der Häuser erlassen hat, mit Ausnahme dessen, daß ein Name nicht götterlästerlich, schandbar oder sonstwie ruchlos sein dürfe. So gibt es in ganz Rommilys allein fünf Häuser mit dem Namen *Zur Gans*, so daß man tunlichst auch nach dem Straßennamen fragen sollte.

In den ärmeren Vierteln wie Teilen der Helmbrechtstadt und des Gerbervlieths, dem Katzloch, da ist diese Sitte kaum verbreitet, Namen führen die oft elenden Behausungen derer, die dort leben, nicht. Ja, selbst ein Großteil der verwinkelten Sträßchen, Durchgänge und Stiege entbehrt eines Namens. Da hilft es allein die Nachbarn zu befragen, sucht man hier jemanden.

Neue Stadtbefestigung

Nach vielen Generationen und stetigem Wachstum der Metropole am Darpat, ist die alte Stadtbefestigung längst zu eng



geworden, allen Bürgern der Stadt Schutz zu gewähren. Bereits Fürstin Hildelind begann mit den Planungen für eine Erweiterung der Mauern und Wälle, die auch die Stadtteile Neu-Rommilys, Gerbervlieth etc. umschließen sollte. Avisiert war eine der alten Stadtmauer ähnliche wuchtige Mauer aus Bruchstein, gesichert durch Halb- und Volltürme alle 40 Schritt. Dazu war ein trockener Graben geplant, etwa sechs Schritt vor der Mauer. Durch die Answinkrise wurde jedoch erst nach der Amtsübernahme Irmegundes mit den Arbeiten begonnen. Bereits zur Hälfte fertiggestellt ist der neue Wall rund um das jüngste Viertel der Stadt: Neu-Rommilys. Noch nicht sehr weit gediehen hingegen ist der Hauptwall am rechtsdarpatischen Ufer, der am Ufer des Flusses jenseits der Gerbervlieth beginnt, zeigten sich doch insbesondere auch die einflußreichen Bürger, deren Domizile innert der alten Befestigung liegen, sich nicht überaus erpicht darauf, ihr Scherflein in Form von blanken Talern und Schanzdiensten zu dem Neubau beizutragen. Angesichts der Bedrohung durch den Dämonenmeister Borbarad ist die Bereitschaft der Stadtbevölkerung jedoch sprunghaft gestiegen, größere Opfer zu bringen. So wurde im Hohen Rat eine neue Steuer verabschiedet, die dem Bau der Befestigungsanlage zugute kommen soll. Auch zeigte sich der Hohe Rat der Stadt bereit, eine Bestimmung zu erlassen, nach dem die Bürger zu einem angemessenen Schanz- und Baudienst herangezogen werden können - ob sie diesen höchstselbst leisten oder von gedungenen Arbeitskräften ableisten lassen, steht ihnen selbstredend frei. Freifrau von Kalmbach hat gar zu diesem Behufe eine Stiftung ins Leben gerufen, die dem Bau der Mauer rings um die ärmeren Viertel der Stadt finanziellen Rückhalt bieten soll.

Die Stiftung nimmt Maurer, Ziegler und Zimmerleute, vor allem aber einfache Arbeitskräfte in Lohn und Brot, die Arbeiten voranzutreiben. Selbige rekrutieren sich in erheblicher Zahl aus tobrischen Flüchtlingen, die in großer Zahl in Rommilys Schutz gesucht haben.

Daß die Arbeiten erst jetzt auf vollen Touren laufen, gestatte es allerdings dem Cronfeldherrn Boronian v. Rabenmund

die Pläne noch einmal überarbeiten zu lassen. So will man es nicht allein bei einem Graben belassen, der die neue Mauer zusätzlich sichern soll, der Aushub soll für einen fast manns-hohen Wall benutzt werden, der zusätzlich mit einem hölzer-nen Schanzwerk versehen sein soll. Zudem sind auf Höhe des Stadtviertels Litzelstatt Kasematten und die neue Garni-son geplant.

Von Weinbergen, Gärten und Feldern

Das Gebiet der Stadt Rommilys beschränkt sich mitnichten auf jenen Teil, der besiedelt und von Mauern umfriedet ist. Auf jenen unbebauten Flächen rings um die Stadt, wie auch in den Höfen großzügigerer Parzellen am Rande der Stadt unterhalten die Bürger kleine Gärten, auf den Allmenden (das sind Weideflächen, die den Bürgern zur Verfügung stehen) weiden sie Kleinvieh: Ziegen, Schafe, auch mal ein Schwein. Insbesondere die weniger wohlhabenden Handwerker sorgen so dafür, daß ihre Familie nicht Hunger leiden muß, denn der Kohl im Garten wächst auch, wenn einmal kein Paar Schuhe

verkauft werden kann oder niemand der Dienste eines Schrei-ners bedarf. Einigen Unmut gab es, als mit den Schanzarbei-ten für die neue Stadtbefestigung begonnen wurde, mußten doch etliche Leute ihre wohlgehegten Gartenflächen aufge-ben. Es hat den Stadtvogt und die Vertreter im Rat einiges an diplomatischem Geschick gekostet, den Unmut nicht unnö-tig zu schüren und die Leute gütlich davon zu überzeugen, daß das Wohl der Gemeinde vorgehe. Die ihnen neu zuge-teilten Äckerchen vor dem Paradies mögen ein Übriges dazu getan haben.

Die Stadtteile innerhalb der Stadtmauer (3. Teil)

Katzloch (Armenviertel)

Auch in einer Stadt wie Rommilys haben diejenigen, wel-chen Praios nicht seine Gnade angedeihen ließ, ein eigenes Viertel: das Katzloch. Hier sind die Straßen nur aus gestampf-ten Lehm, der sich bei Regen in tiefen Schlamm verwandelt; der Gestank von Kohl und Unrat liegt in der Luft, mageres Kleinvieh und zerlumpte Kinder tummeln sich auf den Plät-zen. Die Gassen sind eng und dunkel, die Behausungen oft kaum mehr als eine Hütte zu nennen. Selbst in den Hinterhö-fen hat man jeden Raum genutzt, um Unterschlupf zu finden und mancher Tagelöhner muß sich gar mit einer Bettstatt unter einer Treppenstiege als Heimstatt begnügen oder sich Nacht für Nacht ein anderes Quartier in einem Schuppen oder Ver-schlag suchen.

Und doch, bei all der Not, der der Reisende ansichtig wird: Hoffnung ist immer wieder zu spüren, aus diesem tristen Dasein zu entfliehen, denn SIE will es nicht dulden, daß IHRE Kinder darben. So sieht man Travia's Diener die versuchen, das Leid zu mildern. Hier findet sich eine Küche der Badilakaner, wo sich die Ärmsten der Armen verköstigen können, dort schreitet eine Geweihte der Travia durch das Gewühl, das Licht der milden Göttin zu bringen. Denn die Spenden im Friedenskaiser-Yulag-Tempel fließen reichlich, und was wäre angemessener, als die Armen davon profitie-ren zu lassen. Mephaliten gehen zu den Schwerstkranken, um ihnen kraft arkaner Macht zu helfen oder verbringen sie in eines der Spitäler am Rande der Stadt, um dort Genesung zu finden. Zudem gibt es private Stifte, die sich um das Wohler-gehen der Ärmsten kümmern, sei es, daß sie ein Waisenhaus oder Armenküchen unterhalten, sei es durch Stiftungen, die dafür sorgen, daß solch im Elend aufgewachsenen Kindern das Lehrgeld bei einem der angesehenen Meister der Stadt gezahlt wird.

Was Wunder, daß es hier weniger dem Trunke Verfallene

gibt als in anderen großen Städten. Daß man hier nicht wie in Al'Anfa das höchste Geschenk der Götter an die Menschen, die Kinder, an einen reichen Durchreisenden verkauft. Daß die Verzweiflung durch die Fürsorge der Travia- und Perainegläubigen von einem Hoffnungsstrahl durchbrochen wird.

So wie der Traviatempel bereits beim Bau der alten Stadt-befestigung dafür gesorgt hat, daß auch das Armenviertel am Fuße der Friedensstadt umfriedet wurde, bemühen sich Travia-und Perainekirche jetzt darum, mit Hilfe von Spenden die Kanalisation bis ins Katzloch ausbauen zulassen, nicht zu-letzt weil man überzeugt ist, daß der Unrat auf den Straßen nicht der Gesundheit zuträglich ist. Der Hohe Rat hat dazu schon seine Zustimmung erteilt, aber zur Bedingung gemacht, daß ein Großteil der nötigen Arbeiten durch freiwillige Ar-beitseinsätze der Bewohner des Viertels gemacht werden müßten. Doch scheint es rein illusorisch, daß die Armen, die doch von Sonnenaufgang bis -untergang schuften müssen, um mit Mühen ihr Brot zu verdienen, Kraft, Muße und Ein-sicht finden, sich solch einer Aufgabe zu widmen. So wird der Tempel wohl noch manche Kollekte machen müssen, bis dieses Projekt in Angriff genommen werden kann.

Der Weg in die Friedensstadt führt für Pilger unweigerlich durch die Gassen von Katzloch, wo sie auf ihrem Weg zum Heiligsten der Göttin zu Mildtätigkeit gemahnt, aber auch daran erinnert werden, wie sehr sie den Zwölfen danken müs-sen, ein freundlicheres Schicksal gefunden zu haben. Wen wundert es da, daß tagaus, tagein Scharen von Bettlern ihr Elend zur Schau stellen, in der Hoffnung, die bußfertigen Wohlbetuchten dazu zu bewegen, ihre Not durch eine Gabe zu lindern. Nicht allein rommilyser Bettler sind es, die hier ihren Broterwerb haben (denn auch das Betteln gilt als sol-cher, wenngleich auch wenig schicklicher, und wird vom Rate

Stadt Rommilys

geduldet, (siehe auch *Recht und Gesetz im TS 7* bzw. *2. Sonderband Rommilys*), die reichen Spenden der Pilger locken auch manchen Fremdling in die Stadt, bisweilen in solchem Übermaße, daß der Rat sich dazu genötigt sah, dem fremden Volke das Betteln einzuschränken, damit die Armen der Stadt nicht ins Hintertreffen gerieten. So ist es stadt- und markfremden Bettlern nur noch gestattet, für drei Tage in der Stadt ihrem Erwerb nachzugehen, alsdann aber müssen sie weiterziehen.

Doch aller Fürsorge zum Trotz, regiert im Katzloch all zu oft das Recht des Stärkeren oder Listigeren. Die wohlgefüllten Geldkatzen, die mancher Pilger mit sich trägt, verführen denn auch den einen oder anderen dazu, nicht auf die Milde der Reisenden zu hoffen, sondern sich lieber auf ihre flinken Finger zu verlassen. Insbesondere ein paar Jugendbanden machen die Gassen unsicher, sind sie es doch satt, allein auf die Güte der Göttin zu hoffen. Vielmehr folgen sie dem Grundsatz "Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex!"

Zur Krähe, Haus des Falker Gerasimer

Das kleine, schiefe Fachwerkhaus im Herzen des Viertels ist nicht besonders auffällig, wenn man einmal davon absieht, daß es sich um eines der wenigen leidlich festgefügtten Häuser in diesem Viertel handelt. Hier lebt der allseits beliebte und anerkannte Sprecher der Bewohner von Katzloch, Falker Gerasimer (siehe auch *Persönlichkeiten in diesem Heft*). Sein Ruf als unbestechlicher Sprecher der Armen sichert ihm die Loyalität selbst der wildesten Schlagetots des Viertels, und so wird kein einheimischer Strolch es wagen, der Familie Gerasimer ein Leid zuzufügen. Allerdings haben die Wanzen (siehe *Persönlichkeiten*) das Haus unter ständiger Beobachtung, seit Gerasimer offen über die Machenschaften der Finsterbinges geklagt hat.

Streuner kneipe Phexens Finger

Ein einfach gezimmertes einstöckiges Holzgebäude mit einem großen Schankraum, wo einfache Bänke und Tische auf die mehr oder weniger vertrauenerweckenden (*alles eine Frage des Standpunktes*) Gäste warten. Zudem findet sich ein großer Schlafraum, der schlichte Lager (Strohsäcke) für bis zu einem Dutzend Gäste bietet, sowie die Küche und die Kammer der Wirtin Tannissa. Zwar glänzt das *Phexens Finger* nicht gerade durch Sauberkeit, doch für wenig Geld bekommt man hier halb-

wegs annehmbare Speisen und Getränke und vielleicht gar noch die ein oder andere gewünschte Information - wenn man denn nur auf die richtige Weise versteht danach zu fragen und nicht das Falsche fragt ... Tannissa (*Anfang 30, 1,78, schlank, dunkelrote Haare, grüne Augen, anziehende Erscheinung*) war die Geliebte von Carta vom Clan der Finsterbinges, denen auch das Gebäude gehört. Seit 3 Götterläufen ist die Affäre zu Ende und nur selten wird Tanissa noch an ihre große Liebe erinnert - dann nämlich, wenn in dunklen Nächten einer der Schergen der Finsterbinges an ihre Tür klopft, und sie um Beistand bittet.

Kundigen Augen (und nur diesen!) mag auffallen, daß die Ausmessungen der Räume verglichen mit denen der Außenwände nicht ganz stimmig sind. Schon mehr als einmal war ein gesuchter Flinkfinger froh, daß er sich in einem der Verschlüsse hinter den groben Wanddielen (Zugang wohl versteckt in Tanissas Raum) verstecken durfte oder wurde "heiße" Ware dort vor den neugierigen Augen der Garde verborgen. Ob Tanissa treu zu den Finsterbinges steht, nun, daß hängt von ihrer Tageslaune ab. Erwischt man sie in einem der seltenen wehmütigen Momente mag es durchaus sein, daß sie das ein oder andere (nicht zu verfängliche) Wort über Machenschaften verliert, in die der Clan verwickelt ist (was sie möglicherweise

danach bereuen wird) zumindest aber, daß sie Stillschweigen über mögliche Nachfragen bewahrt. Weit häufiger jedoch muß ein allzu neugieriger Gast damit rechnen, alsbald Bekanntschaft mit der Macht des Clans zu machen ...

Garküche zur mildtätigen Mutter Mariella

Die Garküche, die in einem kleinen Eckgebäude am Platz der Pilger ihren Platz gefunden hat, ist ein Beispiel für die verbreiteten Gar- und Armenküchen im Katzloch. Hier scharen sich zum Morgen- und zum Abendmahl die Armen, bekommen sie hier ihre Näpfe doch mit einer kräftigen Suppe oder einem Gerstenbrei gefüllt. Die freiwilligen Helfer geben die Speisen für Götterlohn aus, das Geld stammt aus einer Stiftung. Neben einem nahrhaften Mahl verläßt kein Bedürftiger den Tresen ohne ein paar aufmunternde Worte. Die, die hier arbeiten kennen ihre Pappenheimer, wissen um die Nöte und Sorgen der Leute.

Wir wollen die Garküche nicht nennen, weil sie eine Möglichkeit bietet, sich billig zu verköstigen (*pfui für den, der es nicht nötig hat!!!*), sondern deshalb, weil sie ein guter Ort ist, zu festen Zeiten (immer gegen Schlag Elf des morgens und Schlag Sechs des Abends) manchen Bettler anzutreffen, der über interessante Informationen verfügen mag.

Stadtbezirke außerhalb der Stadtmauer

Gerbervlieth

Das Gerbervlieth zählt zu den jüngeren Vierteln der Stadt am Darpat. Nicht allein Gerber, wie der Name nahe legt, haben sich hier angesiedelt, auch andere Berufe, die der Nähe des Flusses bedürfen, sind hier beheimatet - insbesondere aber solche, bei deren Handwerk üble Gerüche und Abwässer entstehen oder sonstwede Belästigung der einflußreichen Bür-

ger droht. So findet man hier neben dem Lederhandwerk Färber, Filzer und Tucher, außerdem ist der Viehmarkt hier beheimatet, in seiner unmittelbaren Nachbarschaft der städtische Schlachthof und mit ihm Wurstereien, Pökler und Räucherhütten. Zwar werden Fleisch und Wurstwaren auf den Märkten und Fleischbänken der Stadt feilgeboten, schlach-

Stadt Rommilys

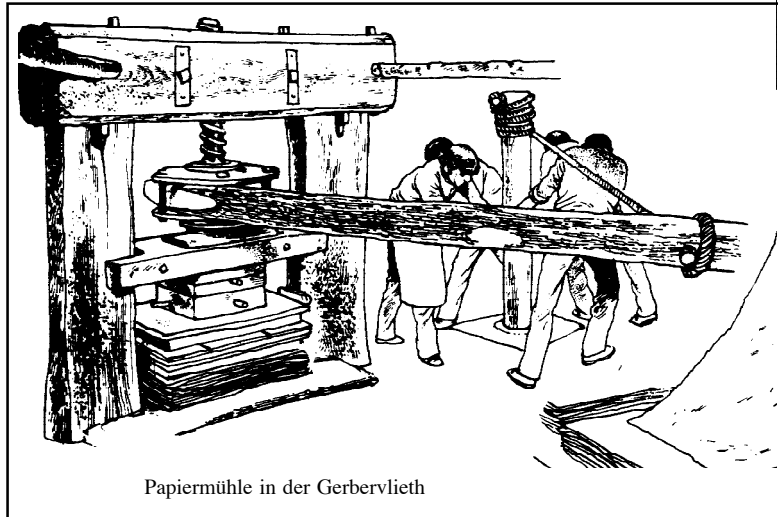
ten jedoch darf man seit einem Erlaß einzig im Schlachthof und nicht mehr wie bis dato üblich auf der Straße.

Auch andere Handwerker haben sich in den letzten Jahren hier niedergelassen, wie z.B. Hornschnitzer und viele zunftungebundene Handwerker, die man in der Kernstadt nicht dulden wollte oder die sich die Pachten und Kaufpreise für Häuser nicht leisten können. Zudem ist hier die fürstliche Papiermühle beheimatet, wo aus Lumpen treffliches Büttenpapier hergestellt wird.

Allgegenwärtig sind die Gerber- und Färbergruben, Vlieths genannt, die über schmale Kanäle mit dem Fluß verbunden sind. Schieber regeln den Zu- und Abfluß des Darpatwassers.

Schier unbeschreiblich ist der Gestank, der den zumeist offenen Gruben entströmt, so daß dem, der es nicht gewohnt ist, angesichts der scharfen und beißenden Dämpfe auch einmal die Luft wegbleiben mag. Welch Kontrast zum restlichen Rommilys. Ein Gutteil des Handwerkes hier gilt als wenig gut beleumundet, denn der Gestank der Loh- und Färbegruben läßt sich auch nach dem Tagwerk nur schwerlich abwaschen. Nichtsdestotrotz sind hier redliche Leute zu Hause, die sich ihr Auskommen in harter Arbeit verdienen. Bis auf wenige

Gassen rings um den Viehmarkt sind die Straßen nicht gepflastert, schlichte Fachwerkhäuschen beherrschen das Straßenbild. Hier erhofft man sich viel vom Neubau der Stadtbefestigung, bedeutet es für das Gerbervlieth doch einen enormen Prestigegewinn, auf diese Weise zur Kernstadt zu gehören. Ist dies erst einmal geschehen, werden gewißlich auch Bestrebungen laut werden, dem Viertel und seinen Bewohnern mehr Privilegien und Rechte zu erkämpfen.



Papiermühle in der Gerbervlieth

men Prestigegewinn, auf diese Weise zur Kernstadt zu gehören. Ist dies erst einmal geschehen, werden gewißlich auch Bestrebungen laut werden, dem Viertel und seinen Bewohnern mehr Privilegien und Rechte zu erkämpfen.

An der Grenze zwischen dem Vergnügungsviertel Paradies und dem Gerbervlieth befindet sich ein Spital der Perainekirche und der Mephaliten, ein Sie-

chenhaus für Aussätzige und andere Schwerkranke, *Spital zu Ehren und Gedenken des Heiligen Therbûn* geheißen. Daran angeschlossen ein Hospiz (*Die Halle der seligen Friedens*) für jene, die keine Aussicht auf Heilung mehr haben. Dort wird den Schwerstkranken Obdach und Pflege geboten, bis Boron sie zu sich nimmt. Spital und Hospiz sind nur ein weiterer Ausdruck der regen Aktivitäten mildtätiger Gruppierungen in der Stadt. Träger sind nicht allein die Tempel, auch viele wohlbetuchte Bürger der Stadt unterstützen diese Einrichtungen tatkräftig.

Litzelstatt

Vor einer Generation noch war Litzelstatt eines der acht Dörfer und Flecken, die die Stadt Rommilys mit Früchten des Feldes und anderen Rohstoffen versorgte. Ganz allmählich aber wuchert die Stadt bis an das Dorf heran, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis Litzelstatt und die Ausläufer Rommilys' miteinander verschmelzen.

Litzelstatt hat sich seinen bäuerlichen Charakter bewahrt. Hier gibt es viele Höfe freier und wohlhabender Bauern, denn die Stadt bedarf großer Mengen an Obst, Korn und anderen bäuerlichen Gütern, ebenso an Rindern, Schweinen und Schafen. Aber auch einige Gasthöfe haben sich hier angesiedelt,

für die Reisenden, die aus nördlicher Richtung nach Rommilys kommen, und denen die derbere Ausstattung der Häuser nichts ausmacht und die die sprichwörtliche Verschlafenheit des Fleckens dem Trubel des Paradieses vorziehen. Ein wenig billiger ist es allemal.

Wenn auch Litzelstatt in einigen Jahren innert der Stadtbefestigung liegt, dann wird sich unweigerlich vieles dort ändern, nicht zuletzt soll dort doch die neue Garnison, Kasematten und ein mächtiger Wehrturm entstehen, so daß dem Flecken wichtige Bedeutung für die Verteidigung der Stadt zukommen wird.

Fürstliche Hermelinzucht

Die „Fürstlich-Darpatische-Hermelin-Zucht“ wurde auf Bestreben von Fürst Helmbrecht gegründet, als dieser einigen geschickten Jägern den Auftrag gab, einige Hermelinpärchen aus dem Norden nach Rommilys zu bringen. Das Unterfangen gelang und die wertvollen Tiere vermehrten sich redlich unter der kundigen Pflege des jeweiligen Fürstlichen Hermelinmeisters. Die feinen Pel-

ze werden von den besten Kürschnern der Stadt (mit Privileg der Fürstin) weiterverarbeitet, es stellt ein Vorrecht des Hauses Kalmbach dar, im Namen der Fürstin mit diesen edlen Waren zu handeln.

Heutzutage tummeln sich an die 100 Hermeline in den Gehegen, betreut von Yakuban ben Jachman, einem Novadi aus Mherwed, den es nach einer blutigen Familienfehde hierher verschlug. Er

bewies sein Talent im Umgang mit Tieren anfänglich im Bestiarium, bis er seine wahre Berufung in der Hermelinzucht fand.

Neben seinen Tieren beherrscht Jachman nur ein Gedanke: eines Tages ein Rastullah-Gebetshaus in Rommilys zu errichten und so die Schuld, die ihn dazu zwang, seine Heimat zu verlassen, zu tilgen. So spart er jeden entbehrlichen Taler seines Salärs, und sucht bei den

Novadis, die nach Rommilys kommen, um finanzielle Unterstützung nach, diesen Eid eines Tages zu erfüllen.

Wie Geweihtenschaft und Bevölkerung sein Unterfangen aufnehmen werden, sollte es einmal spruchreif werden, darf gemutmaßt werden ...

Die Fürstlich-Darpatische Langbognerei

Unmittelbar an der Straße liegt das Haus der Fürstlich Darpatischen Langbognerei, in dem die berühmten Langbögen (*siehe Waffen in Darpatien, Sonderband Nr. 1 Darpatien*) aus darpatischer Eibe hergestellt werden. Diese mannshohen Bögen haben eine solche Schlagkraft, daß sie noch eine anderthalb Finger dicke Steineichenbohle auf etwa 200 Schritt Entfernung durchschlagen. Allerdings sind diese Waffen rar, zum einen weil es nur wenige Meister des Bogenbaus gibt, die sich auf diese spezielle Kunst verstehen, zum anderen, weil das Holz ganz besonderen Auswahlkriterien standhalten muß, und längst nicht jedes Eibenholz eignet sich zur Fertigung eines solchen Bogens.

Drei Bogner üben hier unter Meister Barnhelm Fuldinger, dem Fürstlichen Hochbogner, ihr Handwerk aus. Ihnen stehen sechs Gesellen zur Seite. In den Nachbarhäusern haben sich eine Pfeilmacherwerkstatt und ein Sehnenmacher angesiedelt, die die Werkstatt mit ihren Erzeugnissen beliefern.

Doch werden hier nicht allein die berühmten darpatischen Langbögen hergestellt: auch sehr gute Kurz- und Jagdbögen werden gefertigt und verkauft.

Die Bognerei hat in der Mark ein fürstliches Monopol. Einzig die Elfensippe, die in der Mark ansässig ist, hat das Recht, Bögen zu verkaufen, doch stellt das eine mehr theoretische Konkurrenz dar, da die Fey nur ungern ihre Waffen an Menschen veräußern.

Neuer Boronanger

Längst schon ist das Gebeinfeld innerhalb der Mauern zu eng geworden, den Verstorbenen eine letzte Ruhestätte zu bieten. Vor nunmehr 17 Jahren verkaufte einer der Großbauern, Ulfried Trollkopp, einen Gutteil seiner Äcker der Boronkirche, für einen erheblichen Batzen Geldes, wie es heißt, lebt der Bauer doch seither mit seiner Sippe in der Neustadt und läßt es sich dort wohl ergehen. Die Dörfler zeigten sich damals wenig erbaut, fürchtete das abergläubische Landvolk doch, daß Geister, Ghule und ähnliches unheilige Gezücht sie heimsuchen würden. Nicht zuletzt deshalb weilt stets einer der Geweihten zur Wacht in einer Zelle neben der Tempelhalle, doch finden sich auch die Ritter der Golgariten aus dem nahen Kloster bereit, die Ruhe der Toten (und den Seelenfrieden der Lebenden) zu hüten.

Das Gebeinfeld ist wie ein gebrochenes Rad angelegt (*siehe Übersichtsplan Rommilys im letzten TS, bzw. Sonderband 2*). Im Zentrum des Angers befindet sich eine weitere Andachtshalle, in der ebenfalls Bestattungszeremonien abgehalten werden, zudem haben viele Angehörigen hier Tafelchen zur Erinnerung an ihre Anverwandten aufgehängt, nicht selten trifft man hier auch Städter im stillen Gebet an, die Toten zu ehren.

Golgaris Feste - Kloster der Golgariten

Unweit des Totenangers haben sich auf einem ehemaligen Wehrhof die Ritter des Herren Boron, die Golgariten, angesiedelt.

Noch ist das Kloster klein: Die Zahl der dort lebenden Mönche und Ritter beträgt gerade einmal acht, doch läßt das Nahe Borbarads vermuten, daß die Streiter Golgaris im Kampf gegen widernatürliches Unleben, Ketzerei und Nekromantie regen Zulauf bekommen werden. Hochritterin des Ordens ist Laienschwester Marbael von Darpatsauen, Tochter einer Edlen aus der Baronie Ostenklotz. Sie gilt als eifrige Fechterin für die Sache ihres Herrn, ebenso geübt im Umgang mit der Boronssichel wie im stillen Gebet.

Wechselstation der Beilunker Reiter/ Gasthof Zum Reiter

Am nördlichen Ende Litzelstatts liegt die Wechselstation der Beilunker Reiter, die im Gasthof *Zum Reiter* untergebracht ist. Die Leiterin der Wechselstation, Ilara Stolzenhaus, Leiterin dieser Station, nimmt direkt Aufträge entgegen, die von einem der ständig hier stationierten sechs Reiter befördert werden, weit häufiger jedoch wenden sich die Auftraggeber an das Büro des Botendienstes am Neuen Markt, von wo aus die Botschaften an die Wechselstation weitergeleitet werden. Die Station verfügt über zehn Beilunker Botenpferde.

Der Wirt unterhält einen Mietstall, in dem man gegen entsprechende Miete und eine Kautions Rösser und eine zweispännige Kutsche entleihen kann.

Neu-Rommilys

Eine Kabelfähre, die auch schwere Wagen und Vieh transportieren kann, verbindet auf der Höhe des Alten Hafens das Rommilys mit dem Neuborner Ufer.

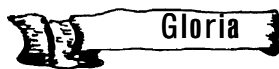
Erst seit fünf Götterläufen gehört dieser Stadtteil zu Rommilys, doch ist seine Geschichte weit älter, denn schon seit einigen hundert Jahren haben sich an diesem ursprünglich zu Neuborn gehörenden Flecken, bis dahin noch Steinau genannt, Bauern und Handwerker angesiedelt. Die günstige Lage zu Trollzacken und der Stadt lockte vornehmlich Steinmetze und andere Bauhandwerker an, und über diesen Ort wurden und werden Rommilys und ein Teil der Mark mit den nötigen Baustoffen versorgt.

Als eine der ersten Amtshandlungen trat Fürstin Irmegunde



mit ihrem Cousin, dem Baron, in Verhandlung. Im Tausch gegen Steinau erhielt der Baron von Neuborn zwei Güter, die Siedlung wurde unter dem Namen Neu-Rommilys eingemeindet.

Im vergangenen Jahr wurde mit den Bauarbeiten der Stadtmauer begonnen, und die



Stadt Rommilys

Arbeiten sind bereits weit fortgeschritten. Am Fürstin-Irmegunde-Tor versehen bereits Wachen ihren Dienst, und man scheint allenthalben zufrieden damit zu sein, nunmehr zu Rommilys zu gehören, auch wenn die Bewohner hartnäckig dabei bleiben, ihr Viertel Steinau zu nennen. Auf Geheiß der Fürstin wurde in Neu-Rommilys ein Bauhof eingerichtet, ebenso haben sich hier Ziegelbrenner angesiedelt, schätzt man die neumodischen Backsteinziegel doch sehr.

Der Steinauer Stellmacher und Fuhrunternehmer Dergenbaum hat vor zwei Jahren in die Familie des Rommilyser Werftbesitzers Kaiserpaß eingeheiratet und hat begonnen, in Neu-

Rommilys Werftanlagen zu errichten. Gemeinsam hofft man der Konkurrenz aus Perricum begegnen zu können. Noch allerdings besteht der Hafen lediglich aus dem Fährkai, sind die Ausschachtungsarbeiten nicht weit gediehen. Gleich am Hafen befinden sich Holz- und Steinlager.

Neben Bauhandwerkern, Schmieden und verwandtem Handwerk gibt es drei Fuhrunternehmen, die vornehmlich die hier gelagerten Güter transportieren. Es haben sich aber auch ein paar Herbergen auf dieser Seite des Darpat angesiedelt, da die Fähre nur bis zum Einbruch der Dunkelheit verkehrt.

Helmbrechtstadt (Ergänzung)

Die Fürstlich-Darpatische Schule der Hohen Dressur zu Rommilys

Ursprünglich eine Schule der Kavallerie, wo die Offiziere der darpatischen Reiterei und ihre Rösser auf ihre Aufgaben auf dem Schlachtfeld vorbereitet wurden, ist die Fürstlich-Darpatische Schule der Hohen Dressur zu einem Aushängeschild der Stadt wie der darpatischen Armee geworden.

In der Reithalle im alt-rohalistischen Stil wird Reitkunst in Vollendung geübt. Ob Levade, Courbette, Piaffe oder Capriole, die Hengste und ihrer Reiterinnen und Reiter zeigen alle hohen Lektionen der Reitkunst in Perfektion. Längst sind es nur noch die besten, die hier unterwiesen werden, und den Absolventen der harten, fünf Jahre währenden Schulung ist eine ausgesuchte Stellung im Offizierskorps gewiß. Die Pferde (zumeist Darpater mit einigem an Shafdifblut), die hier verwendet werden, zeichnen

sich durch Mut, Klugheit, Eleganz und Anmut gleichermaßen aus.

Man sollte sich aber von den spielerisch dargebrachten Lektionen, die in der Tat an einen Tanz erinnern, nicht täuschen lassen: eine jede Lektion findet ihren Ursprung auf dem Schlachtfeld, die Pferde zählen zu den besten Schlachtrössern, die Darpatien aufzubieten hat. Und wer einmal eines der gepanzerten Rösser im Kampf dabei erlebt hat, wie es auf ein unsichtbares Zeichen des Reiters nach dem Gegner auskeilt (caprioliert) oder wie es sich hoch aufbäumt, wild mit den unheilbringenden, eisenbeschlagenen Hufen schlagend (Levade), der weiß, wie furchterregend diese Tiere sein können.

Unter Fürstin Miralda im Jahr 178 v.H. gegründet, war es seither üblich, daß die Reiter der Schule sich einmal jährlich dem Herrscher präsentierten. Anlässlich des Tsafestes des Herrschers wurden die

Adeligen des Fürstentumes zu einer Vorführung geladen. Was anfänglich kaum mehr als eine Truppenschau der Kavallerie war, wurde im Laufe der Jahre durch Ehrgeiz, Eifer und harte Arbeit, zu dem, als was es sich heute präsentiert: einem Ballett der edlen Rösser.

Seit nunmehr 63 Jahren ist es üblich, die Vorführung nicht mehr allein auf den fürstlichen Geburtstag und Besuche gekrönter Häupter zu beschränken. Am Tag der eingebrachten Früchte (3. Travia) aber auch an ausgesuchten anderen Tagen präsentiert sich die Hohe Schule auch dem gemeinen Volk, zumindest jenen, die sich die hohen Eintrittspreise von 20 - 45 S leisten können. Jenen Reisenden aber, die auf den Taler nicht achten müssen, sei ein Besuch in der Schule der Rösser ans Herz gelegt, denn lange noch wird er sich des Tanzes der Rösser erinnern.

Paradies (Ergänzung)

Straße der Gastlichkeit

Gleich nahe der Baustelle für die neue Stadtbefestigung kommt man auf eine breite Allee, an der sich etliche Gasthöfe, Herbergen und Schenken befinden. Insbesondere Reisende mit leidlich gut gefülltem Geldbeutel wird es hier ein Leichtes sein, ein Quartier oder Speisen nach ihrem Gusto zu finden. Doch auch für schmalere Geldkatzen findet sich hier die passende Unterkunft.

Armbrust-Haus, Sitz der Compagnie Darpatiens Ruhm

In dem Gebäude an der Perricum-Gasse ist nicht, wie man aufgrund des Mantikorwappens und der schwarzen Armbrust über der Tür vermuten könnte, ein Tempel des dunklen Sohnes der

Göttin Rondra untergebracht, hier befindet sich das Hauptquartier der Söldner-Compagnie *Darpatiens Ruhm*, wie sich die vor 150 Jahren gegründete Einheit nennt. War der Trupp früher einmal fünf Kompanien stark und stand den größten Teil der Zeit im Dienste des regierenden Fürsten, so dienen heute nur noch 30 Rauhbeine unter "Oberst" Andrej Ferjeff, der sich dem zum Trotz wacker bemüht, an die einst ruhmvollen Zeiten anzubinden. Leider ist der Erfolg recht bescheiden, so daß sich die Söldner fast ausschließlich damit begnügen müssen, Reisende in die Trollzacken oder einen Handelszug bis nach Gareth oder Perricum zu begleiten. Und so träumt Ferjeff von einer neuen Ogerschlacht, in der "seine Jungs un"

Mädels" Gelegenheit hätten, sich endlich einmal wieder richtig zu beweisen. Und sein Traum scheint sich jetzt zu erfüllen.

Gasthof Zum grünen Mhanadi

Vor vier Jahren kam Chadim ben Yali Chadim nach Rommilys, wo er das Speiselokal *Zum Grünen Mhanadi* eröffnete. Der Novadi wohnt mit seiner Familie im obersten Stockwerk des dreigeschossigen, weißgetünchten Gebäudes. Da ihm weiland das Geld fehlte, einen Lehmabau im Stil seiner Heimat zu errichten, mußte er mit einem typisch darpatischen Haus vorlieb nehmen, doch hat Chadim sich alle Mühe gegeben, seinem Domizil zumindest einen tulamidischen Anstrich zu verpassen.

Nach einigen Umbauten - so wurde das spitzgiebelige Dach durch ein Flachdach ersetzt, was allerdings angesichts des regenreicheren darpatischen Klimas und des nur bedingt dafür geeigneten Hauses bisweilen zu feuchten Wänden führt - ist Chadim seinem Ziel weit näher gekommen, und das Haus ist nicht allein unter den tulamidischen Gästen der Stadt wohlbekannt.

Im Erdgeschoß hat Chadim einen kleinen Spezialitätenladen eingerichtet, in dem sein ältester Sohn süßen Wein, exotische Früchte, Tee, fremdartige Gewürze und Zutaten für die tulamidische Küche feilbietet. Das Lädchen gleicht einem der Stände im Basar von Fasar, exotische Düfte liegen in der Luft, Gewürzbündel hängen von der Decke, in Fässern und Säcken werden Datteln, Arangen, Oliven etc. angeboten. Stets werden nur Zutaten von höchster Qualität feil geboten.

Im Nachbarraum findet sich die Küche, das Reich von Chadims Frau Aysha, seiner Schwester Hayalla und seiner Töchter Sadjinnya und Yeshel.

Im Stockwerk darüber, das durch einen Treppenaufgang zu erreichen ist, befindet sich die Gaststube, die mit aller Pracht des Landes der ersten Sonne ein-

gerichtet ist. Prachtvolle Wandteppiche schmücken die Wände, in Fabelwesen nachempfundenen, vergoldeten Gefäßen stehen Purpurfarne und Dattelpalmen. Die Decke ist mit tulamidischen Ornamenten ausgemalt, vor den spitzkuppeligen Fenstern sind filigran geschnittene Gitterchen mit Arabesken und Blumenornamenten angebracht - einziges Zugeständnis an das kühlere Klima sind Butzenscheiben aus feinstem blauen Goldfeller Glas. Die werten Gäste ruhen auf echten tulamidischen Sitzkissen, wobei sie genüßlich Cheriacha aus der Wasserpfeife rauchen können. Entsprechend anspruchsvoll sind die angebotenen Speisen: Alle Wohlgenüsse der tulamidischen Küche bekommt man hier, so in Palmöl gekochten Reis mit Pilaw, mit reichlich Safran und Khunchomer Pfeffer gewürzt. Dazu trinkt man Dattelwein und stark gesüßten schwarzen oder Minztee. Besondere Aufmerksamkeit verdient die reichhaltige Auswahl an novadischen Gerichten, die traditionsgemäß salzig, fettig und süß sind.

Für strenggläubige Gäste hält Chadim Kefters Geschirr bereit, das garantiert von keinem Ungläubigen berührt worden ist. Selbstredend trifft man sich hier

auch zum Rote und Weiße Kamele oder Garadan. Bei entsprechendem Aufgeld bezaubert gar eine südländische Schönheit mit einem geschmeidigen Schleiertanz die Gäste.

Soviel Luxus hat selbstredend seinen Preis, unter einem Goldstück für ein dann aber immerhin 8-gängiges Mahl, das sich über den ganzen Abend hinzieht, kommt man auch mit besten Feilschkünsten nicht weg.

Bewirtet werden die Gäste von Yussuf und Chaled, zweier Söhne des Novadis. Chadim beschränkt sich darauf, darauf zu achten, daß seine Gäste zu deren Zufriedenheit beköstigt werden. Er und seine Sippe geben sich alle Mühe den Gästen ein Stück seiner Heimat zu vermitteln. Zu dem Anwesen gehört neben einem kleinen Kräutergarten und einer eigenen Badestube (die jedoch allein der Familie vorbehalten ist) ein Stall. Dort stehen ein prachtvolles Shadif und Chadims mittlerweile leicht betagter Bidenhöcker. Auf letzterem reitet Chadim gerne stolz über den tulamidischen Bazar, und er genießt ob dieser Auftritte schon einige Berühmtheit in der Stadt. Doch kümmert es den Novadi wenig, ob man sich über seine Schrullen mokieren mag oder nicht.

Stadtbezirke innerhalb der Stadtmauer

Aranierberg (Ergänzung)

Dichtergasse

Schon seit langem übt die Stadt Rommilys einen gewissen Reiz auf Künstler aus, denn die Stadt und ihre Bürger gelten als wohlhabend, die vielen und großen Tempel wollen den Zwölfen zum Gefallen kunstvoll ausgestattet sein, und auch der Adel und manch Bürger leistet sich die Dienste eines Bildhauers oder einer Malerin, das eigene Domizil entsprechend zu schmücken. So kamen seit Jahren mehr oder minder renommierte Künstler und Kunsthandwerker in die Stadt, sich anzusiedeln oder auch nur um für eine gewisse Spanne hier zu wirken.

Doch seitdem Graf Barnhelm als großer Mäzen der Künste wirkt, hat dieser Zulauf noch zugenommen; kommen Maler, Bildhauer, Poeten, Musices und andere



Der Schauspieler Traufried Edelhag

Künstler in die Stadt, in der Hoffnung, das Entzücken seiner Hochwohlgeboren oder eines anderen reichen Gönners zu wecken und so in Lohn und Brot zu kommen. Die meisten dieser Leute haben sich auf dem Aranierberg angesiedelt, so daß man das Sträßchen, das bislang Maulfang geheißen hat, nunmehr als Dichtergasse kennt. Mit Barnhelms dukatenschwerer Unterstützung ist es einigen Künstlern vergönnt gewesen, hier adrette Häuser zu erwerben, in die sie ihre vielversprechenden Kollegen, denen bislang noch weniger Glück zuteil wurde, einquartieren. So kann man einige der Häuser mit Fug und Recht als Pensionen bezeichnen, auch wenn sich die Inhaber heftig dagegen verwahren, als Wirt tätig zu sein, bedeute dies doch

Stadt Rommilys

eine kräftige Sondersteuer, von diversen Sondergenehmigungen einmal ganz abgesehen. Zumal sich in den Kellertuben auch einige Plätze gebildet haben, die man als Teesalon oder Schankstube bezeichnen könnte. Hier treffen sich die Künstler, bieten Kostproben ihrer Kunst feil oder tauschen sich über ihr Schaffen, die Politik und die Philosophie aus, einige wohlhabende und renommierte Künstler wie der Hofmaler Gerbald Floderov unterhalten auch Meisterschulen, in dem sie den Nachwuchs unterrichten. Gerade bei der reicheren Jugend der Patrizier gilt es als chic, hier zu verkehren.

Bisweilen, so heißt es, soll der Graf selbst inognito hier verkehren, um den Liedern und Gedichten zu lauschen oder die neuesten Werke eines vielversprechenden Künstlers zu betrachten. Wenn man Glück hat, kann man auch einen Sohn der Stadt, den Min-

nesänger Hilbert von Schwanen, mit einer seiner neuen Balladen auftreten sehen, was jedesmal zu frenetischen Begeisterungstürmen führt. Außerdem haben sich in der Dichtergasse auch einige Bücherstuben angesiedelt, wo man alte, seltener auch neu gedruckte Bücher und Schriften finden kann. Einer der Schriftenhändler nennt sogar eine kleine Handdruckpresse sein eigen, er ist ein beliebter Anlaufpunkt für die Dichter, ihre Werke zu vervielfältigen und so in mehrfacher Form der Nachwelt zu erhalten. Doch könnten hier ebenso gut subversive Schriften in den Druckstock gelegt werden, was insbesondere KGIA und FDEA scharf beobachten

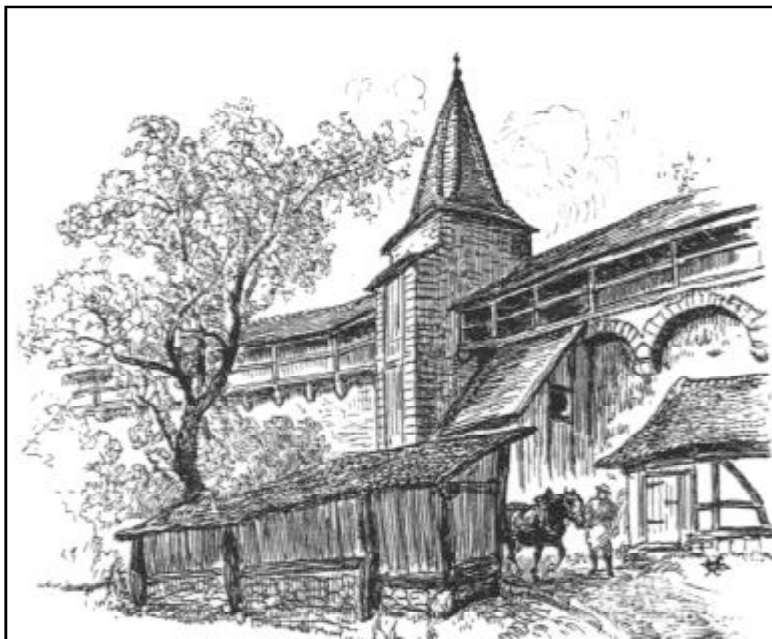
Botschaft des Fürstentums Aranien (Villa Arania am Aranierplatz)

Gegenüber der *Fürstlich-Aranischen Handels-Compagnie* befindet sich die Botschaft des Fürstentums, eine Villa in typisch aranischem Stil, der tulamidische Kuppeltürmchen mit mittelreichischem Balkenwerk verbindet.

Seitdem sich zwischen den Fürstentümern Darpatien und Aranien enge Beziehungen abzeichnen (s. a. Bericht im *Rommilyser Landrufer*), hat die Niederlassung zu Rommilys ganz besondere Bedeutung bekommen, haben die fürstlichen Schwestern doch beschlossen, angesichts der Bedrohung durch

rend-schöne Balladen verfaßt.

Doch soll man sich von leichter Konversation, auf die die Botschafterin sich so trefflich versteht, nicht täuschen lassen. Emilina ist ein echter aranischer Fuchs, und auch in Momenten heiteren Zusammenseins vergißt sie nie, ihre Umwelt scharf zu beobachten, auf der



Teil der alten Stadtmauer zwischen Aranierberg und Gerbervlieth

Suche nach Möglichkeiten, sich und ihrer Fürstin einen Vorteil zu verschaffen oder an interessante Informationen zu kommen. Ihr wacher Verstand und ihr Geschick im Umgang mit Menschen haben Emilina zu einer profunden Kennerin der Stadt gemacht, die ihre Aufgabe zur vollsten Zufriedenheit ihrer Herrin erledigt.

Ihr persönlicher wie auch offizieller Feind ist der khunchomer Emissär Alef ben Saul ibn Sulman, dessen Handlanger schon mehr als einmal nach dem Leben der Bot-

schafterin gegriffen haben. Aber auch die Reuterin verfügt über eine Anzahl von - zum Teil zwielichtigem - Volk in ihrem Sold, und sie hat sich bis dato nicht gescheut, diese auch einzusetzen.

Gesandtschaft des Fürstentums Kosch (Haus Koschammer in der Stiegelerasse)

Diese Niederlassung ist erst in jüngster Zeit auf Begehren Fürst Blasius' eingerichtet worden, der, aufgeschreckt durch die Mißstimmungen, die ein despektierlicher Artikel im "Kosch-Kurier" verursachte, der viele Darpatier beleidigte, danach trachtete, ein Zeichen für die Verbundenheit Koschs zu Darpatien zu setzen, zumindest ist das die offizielle Variante. Botschafterin Mechtessa von Lutzenstrand-See (37 Jahre, schwarze Haare, 1,82, kriegerische Statur, Haken-nase, Narbe auf der Wange), eine Koscher Ritterin, bemüht sich zuvörderst, sich in der Stadt einzuleben und erste Kontakte zu knüpfen, um Informationsquellen ausfindig zu machen. Doch in einer Stadt, in der diverse Geheimdien-

den Feind fest zueinander zu stehen. Die Niederlassung wird Tag und Nacht von einer fünf Mann starken Abteilung des fürstlichen Leibkavallerieregiment "Baburiner Jäger" bewacht. Botschafterin ist Reuterin Emilina von Garag-Mor, eine Base 4. Grades der Fürstin zu Aranien (langes, schwarzes Haar, hellgraue Augen, hochgewachsen, schlanke, aber athletische Statur, strenges Gesicht mit deutlichem tulamidischen Einschlag, dunkle, rauchige Stimme). Die Reuterin hat schon an die 45 Sommer gesehen, und dementsprechend verfügt sie über einen großen Erfahrungsschatz. Sie liebt die gepflegte Konversation, Kunst und Kultur. Diese Vorlieben und ihr Kunstsinn machen sie zu einem gerngesehenen Gast auf den Abendgesellschaften des Grafen von Ochsenwasser. Ihre Liebe gilt dem Gesang und sie selbst verfügt über eine ungewöhnliche, schöne Singsimme, doch ist sie nur im engsten Freundeskreis bereit, eine Kostprobe zu bieten. Insbesondere für die Leiterin der FAHC, der Emilinas Herz gehört, hat sie anrüh-

ste und Gesandte ansässig sind, wird ihr ihre Aufgabe, ein eigenes Netz von Informanten aufzubauen, nicht leicht. Und wenn Mechtessa wüßte, daß es bereits Khunchom, Aranien und der FDEA gelungen ist, Leute in ihr Personal einzuschleusen, würde sie unzweifelhaft um ihren Rücktritt bitten. So aber freut sie sich immer noch an ihren Erfolgen und glaubt, daß sie erfolgreiche Arbeit abgeliefert.

Gesandtschaft des Svelltischen Städtebundes - Gasthaus Zum Städtebund

Die Gesandtschaft des Svellt hat bessere Zeiten gesehen als diese, fürwahr, sogar im fernen Darpatien hat der grausame Eroberungszug der Schwarzpelze seine Spuren hinterlassen.

Von einem Tag auf den anderen blieben vor nunmehr 10 Jahren die Zahlungen aus dem Norden aus, Botschafter Leguslaw Helajeff (61 Jahre, stämmig, schlohweißer, schulterlanger Haar-kranz, Vollbart, graue Augen,) stand vor dem Ruin. Er war gezwungen, alle Bediensteten mit Ausnahme einer Dienerin und seines Koches zu entlassen. Doch dann besann sich der Rivaner darauf, daß er vor seiner Botschaftertätigkeit Gastwirt in seiner Heimatstadt war. Seine guten Verbindungen ermöglichten es ihm, einen Geldgeber zu finden, und eine kleine Schenke im Gebäude der Botschaft, *Zum Städtebund* geheißen, zu eröffnen, mit der er sein Auskommen bestreitet. Zudem legt er allmondllich eine Summe zurück, um sie für eventuelle Belange des Svelltlandes und seiner Bürger aufzusparen, und Helajeff hofft weiterhin darauf, daß die Geschäfte eines Tages auch offiziell wieder aufgenommen werden. Noch immer läßt er sich als "Exzellenz" anreden, doch wird er zu den Empfängen im Schloß nur noch selten (und wenn auf Bestreben des Stadtvogtes) geladen, die anderen Botschafter ignorieren ihn schlicht oder begnügen sich mit höflichem Desinteresse.

Es bleibt abzuwarten, ob sich die Hoffnungen des Svelltalters erfüllen, der von einem Wiedererstehen des einst einflußreichen Städtebundes träumt, wenn der Ork erst einmal zur Gänze vertrieben ist. Dann könnte sich die Arroganz der anderen Gesandten rächen.

Gesandtschaft Tobriens

Seit dem langjährigen Bestehen der tobrischen Gesandtschaft (seit 56 v.H.), war im Haus *Tobrischer Keiler* an der Rohal-Straße - einem massiven, trutzigen Steinbau - nicht mehr so viel Betrieb wie in diesen Tagen, da B Tobrien heimsucht. Junker Seghal, Sohn des Fadoram, der eigentlich aus den Minen nahe Beilunk kommt, aber schon seit vielen, vielen Götterläufen das Herzogtum vertritt, versucht, Söldner für die herzogliche Armee anzuwerben, die Fürstin zu weiterer Unterstützung zu bewegen, Geldmittel und Waffen aufzutreiben etc. etc. Die kriegsgebeutelte Provinz bedarf des Beistands in vieler Hinsicht, und der große Strom von Flüchtlingen, die tagein, tagaus hilflos um die Pforte der Botschaft pochen, machen es dem Junker und seinen Offizieren nicht leichter, das Bestmögliche für ihre Heimat zu bewirken. Und so dient der Garten rund um die Gesandtschaft einer vielköpfigen Schar von Menschen, die auf ihrer Flucht vor dem Dämonenmeister alles verloren haben, als vorläufige Heimstatt, bis man ihnen ein anderes Quartier zuweisen kann. Doch ist der Platz arg beengt und längst schon findet nur ein Bruchteil der Unglücklichen hier ein Obdach.

Den widrigen Umständen zum Trotz ist es Seghal gelungen, schon eine Menge zu erreichen, wie man allein an den jüngsten Beschlüssen auf dem darpatischen Landt-Kongreß sieht, wo nicht zuletzt aufgrund des glühenden Appells des Zwerges beschlossen wurde, dem bedrängten Nachbarn beizustehen. Kaum ist noch etwas zu merken von den seit langen schwelenden Auseinandersetzungen zwischen der Mark Tobrien und dem Fürstentum über den strittigen Status Oberdarpatiens. Die Kirchen der Zwölfe, Fürstenhaus, Adelige und Bürger zeigten sich ganz den Gesetzen der Travia folgend bereit, den Tobriern helfend zur Seite zu stehen.

Gesandtschaft des Großfürstentums Khunchom

Unweit des *Tobrischen Keilers* findet sich auch das Gebäude der Khunchomer Botschaft, der Khunchomer Palast, wie das Anwesen im Volksmund genannt wird. Dieser extravagante Bau in der Tulamidengasse mit seinen Minaretten

und Arkaden, Kuppeln und Balkonen, ist eine Zurschaustellung höchster tulamidischer Baukunst. Und so darf auch ein Park nicht fehlen, der den Palais aus weiß-gelbem Marmor umgibt. Der unbestrittene Stolz des Hauses, ein Blickfang, der jedem Architekten das Herz höher schlagen läßt, ist das doppelflügelige Eingangsportal aus geplätteter Bronze mit Onyx-Einlegearbeiten. Über dem Portal, an dem zwei Wachen stehen, um unliebsame Besucher fernzuhalten, erhebt sich in drei Schritt Höhe eine große Mamortafel, auf der in Gold das Wappen Khunchoms, die sich kreuzenden Doppelkhunchomer, zu erkennen ist.

Alef Saul ibn Sulman, der großfürstliche Gesandte, ist ein kleiner, rundlicher Mann aus der khunchomer Familie der Sulmanen. Sein Auftreten (reiche Kleidung im Stil des Landes der ersten Sonne, freundlich, interessiert) läßt auf einen charmanten, gutmütigen und friedfertigen Tulamiden schließen. Und doch ist dieser Gedanke völlig fehl am Platze, ist Sulman doch als einer der gewitztesten Diplomaten in Rommilys, der unnachgiebig die Ziele seines Landes verfolgt, bekannt und berüchtigt. Es kommt nicht selten vor, daß er und Truchseß Ludeger von Rabenmund lange Dispute führen, bei denen es überaus direkt und laut zur Sache geht. FDEA und auch KGIA vermuten, daß Alef Saul Straßendiebe und Meuchelmörder zu seinen Schergen zählt, die seinen verlängerten Arm vor allem im Ausländerviertel - dem Aranierberg - bilden. Ob es an stichhaltigen Beweisen fehlt, den Emissär in seine Grenzen zu weisen, oder ob man die Umtriebe des Tulamiden um der guten Beziehungen willen zähneknirschend duldet, muß offen bleiben. Doch könnte die Annäherung Darpatiens und Araniens schon in Bälde zu einem Umdenken führen, ist es doch leider an der Tagesordnung, daß sich die Gefolgsleute Khunchoms und Araniens im Geheimen erbitterte Auseinandersetzungen liefern, in denen auch vor Blutvergießen nicht zurückgeschreckt wird.

Niederlassung der Fürstlich Aranischen Handels-Compagnie (Haus Arangenbaum)

Wiewohl die Beziehungen zwischen

Stadt Rommilys

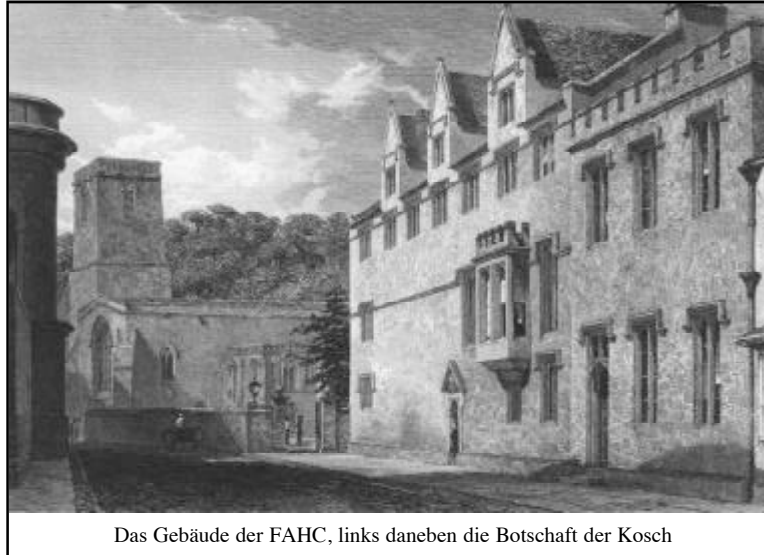
dem Mittelreich und Aranien alles andere als herzlich sind (die jüngsten Entwicklungen sind dabei abzuwarten), seitdem das Fürstentum seine Unabhängigkeit erklärt hat, hat dies doch dem traditionell guten Verhältnis zwischen Aranien und Darpatien keinen Abbruch tun können.

Zwar übte man sich eine Zeitlang anstandshalber in gegenseitigem offiziellen Schweigen, die Handelsbeziehungen sind jedoch nie gänzlich zum Erliegen gekommen, selbst nicht, als dies ob höchstkaiserlichen Ediktes befohlen war - man suchte sich eben verborgene Pfade, Güter auszutauschen. Und so zählte auch das Fürstenhaus zu den ersten hohen mittelreichischen Repräsentanten, die wieder Kontakt zu der abtrünnigen Fürstin suchten. Ein Ausdruck dieser traditionellen engen Verbindungen ist die Fürstlich-Aranische-

Handels-Compagnie (FAHC), die ihren Hauptsitz für das Mittelreich in Rommilys hat.

Leiterin der Niederlassung, die in einem

Gardeoffizierin im Heer Fürstin Sybias, was ihr athletisches Äußeres erklärt. Ihr Instinkt, genau im richtigen Moment das Richtige zu tun, zeichnen sie aus.



Das Gebäude der FAHC, links daneben die Botschaft der Kosch

Ihr Hauptanliegen gilt der Förderung des Handels, der aufgrund eines Privileges beider Fürstenhäuser den Angehörigen der DAF zukommt (s.a. *Zunftwesen im TS 7* bzw. 2. *Sonderband Rommilys*).

Es gilt als offenes Geheimnis, daß Alinia von Zorgan die Lebensgefährtin der aranischen Botschafterin in Rommilys ist. Doch genießt sie es, bei Empfängen oder sonstigen Anlässen die jungen Adligen zu narren. Es heißt jedoch auch, daß Alinia unglücklich in einen Angehörigen der

weitläufigen Gebäude in neumodischer verputzter Backsteinbauweise untergebracht ist, ist Reutherin Alinia von Zorgan (36, schwarze, lange Haare, dunkle Augen, 1,82. kräftig, Adlernase, scharfe Züge, aber dennoch attraktiv). Die Reutherin war einst

Khunchomer Gesandtschaft, Tulef al-Sherif, den 2. Sekretär des Botschafters, verliebt sei. Diese Liebe wird aber von ihm nicht erwidert, weiß Tulef doch, daß eine Affäre mit einer Erzfeindin ihn seine Stellung, wenn nicht gar seinen Kopf kosten könnte.

Aldewyk (Ergänzung)

Fürstlich-Darpatische Handelskammer

Die F.D.H. wurde einst unter Fürstin Miralda gegründet, um dem schleichen den Verfall der Qualität darpatischer Waren Einhalt zu gebieten. Das Fachwerkhaus in der Einhorn-Gasse zählt zu einer der bedeutendsten Institutionen für das merkantile Leben der Stadt. Hier arbeiten Kammerräte, Assessoren und Schreiber an der immensen Aufgabe, Zölle und Steuern festzulegen. Besonderer Augenmerk wird jedoch auf die Aufgabe verwandt, dafür zu sorgen, daß die Waren des Fürstentums, insbesondere jene, die für den Fernhandel vorgesehen sind, von untadeliger Qualität sind. Nur solche Waren erhalten das begehrte fürstliche Siegel, die alle Anforderungen erfüllen. Die Qualitätskriterien werden in Absprache mit den Zünften und Gilden und der FDH festgesetzt. Solche aber, die böswillig gegen die Vorschriften verstoßen, um sich falschen Profit zu verschaffen, müssen

mit schweren Strafen rechnen, bis hin zu einem Verbot, sein Handwerk auszuüben. Die minderwertigen Waren aber werden vernichtet.

Zu diesem Behufe werden Warenbeschauer in die Werkstätten, Speichenhäuser und Kontore gesandt, zu kontrollieren, ob die strengen Anforderungen treulich eingehalten werden. Auch in den anderen großen Städten des Fürstentums gibt es eine Niederlassung der Handelskammer, darüber zu wachen, daß die Auflagen eingehalten werden. Die Prüfungsergebnisse werden hernach schriftlich festgehalten und alljährlich in einem Bericht an die Fürstin veröffentlicht. Auch bei den Viehzüchtern des Fürstentums sind die Kontrollen der „Rosinenzähler“ (wie sie spöttisch im Volksmund u.a. genannt werden) gefürchtet, wurden doch schon Herden, die gerade gen Gareth oder Punin verbracht werden sollten, zurück auf die Weide geschickt oder gar dem Metzger übergeben, da sie nicht den Anforderungen

entsprachen. Und ganze Fässer minderwertigen Weines sind schon dem Darpat überantwortet worden.

Dadurch aber genießen darpatische Waren überall in Aventurien den allerbesten Ruf, warum es auch noch kein Herrscher des Fürstentums gewagt hätte, diese recht aufwendige Institution abzuschaffen, was Cordovan von Falbingen, dem fürstlichen Erz-Kämmerer, nur recht ist.

Auch die Stadtobersten der Bürgerschaft haben sich diese strenge Handhabung der Handelsgesetze zur eigenen Tugend erhoben, und eine Verordnung erlassen, nachdem auch Waren, die zum Verkauf in die Stadt gebracht werden, sich einer Überprüfung gefallen lassen müssen, bevor man sie auf dem Markt (mit Ausnahme des Tulamidischen Basars) feilbieten darf. Zu diesem Zweck beschäftigt die Stadt eigene Warenschauer, die mit den Beamten der Fürstin eng zusammenarbeiten.

Haus zum güldenen Fuchs/Halle der Schatten (Phextempel)

Wiewohl einer der wenigen öffentlicher Phextempel im Mittelreich, ist das ehemalige Haus einer Fernhändlerin, das diese der Kirche hinterließ, für Stadtfremde nicht auf Anhieb als Tempel des Fuchsgottes zu erkennen - Zugeständnis an die Praioskirche, die es nicht gerne sieht, wenn sich ein Tempel des göttlichen Gegenspielers Praios' in Nachbarschaft zu der heiligen Halle des Gülde-nen befindet.

Einzig der goldene Fuchskopf über dem Eingang gibt Kunde, daß sich hier Anhänger des Gottes der Händler und des Glückes versammeln, doch immerhin wissen die meisten Rommilys' einem Auskunft zu geben, wo der Tempel zu finden ist.

Der kleine Tempelraum ist reich ausgestattet, zeigen sich die wohlhabenden Händler doch geneigt, sich für den erhandelten Gewinn dankbar zu zeigen. Herzstück ist

der ganz aus Gold gegossenen sitzende Fuchs, der den Zugang zu den Schatzkammern in den Kellergewölben bewacht.

Lange Zeit konnte sich Vogtvikar Berman von Trondwigs Kluft (1,78, dicklich, rote Haare, Sommersprossen, blaue Augen) dem drei Geweihte zur Seite gestellt sind, beruhigt dessen gewiß sein, daß die Praiospriester zwar heftig im Tempel- und Stadtrat gegen die Glaubensgemeinschaft des Phex wetterten, jedoch keine Chance hatten, tatsächlich zu erreichen, daß die öffentliche Ausübung des Kultes beschränkt würde. Nicht zuletzt, weil die zahlreichen Händler der Stadt ihren Einfluß geltend machten. Seitdem Fürstin Irmegunde sich aber so offen als strenge Gefolgsfrau des Götterfürsten und Jarieltreue bekannt hat, weht Berman ein heftigerer Wind entgegen.

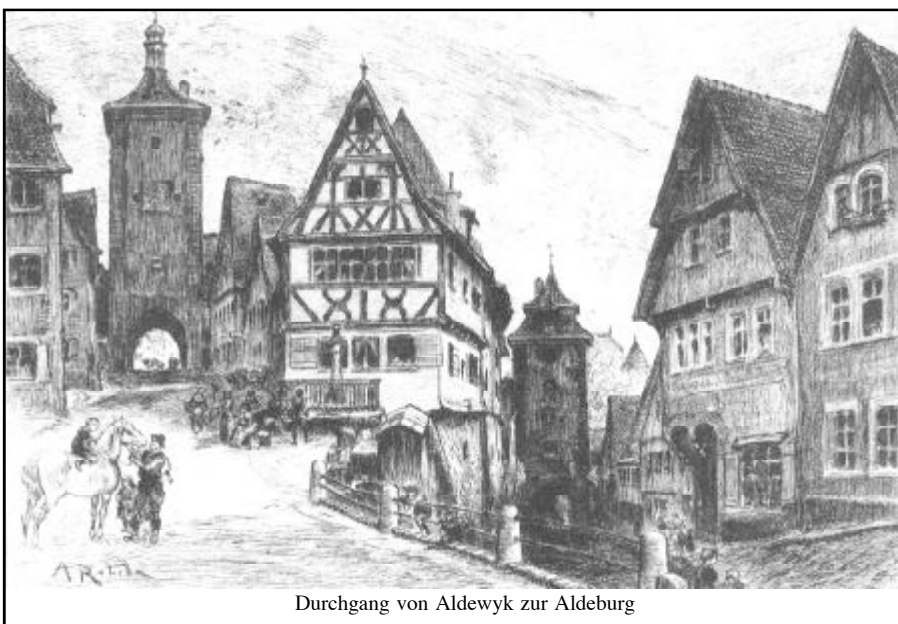
Berman versucht sein Bestes, seinen Einfluß geltend zu machen und die erstrittenen Privilegien zu wahren. Doch zeigt der Tempel am Alten Markt nur die eine Seite des so widersprüchlichen Phexkultes. Neben dem Haus zum Güldenen Fuchs wird ein zweiter geheimer Tempel im Hafenviertel unterhalten, der seinen Zugang - oder besser seine Zugänge, denn man munkelt es gäbe ein halbes Dutzend davon, zum Teil Gänge, zum Teil nur enge Röhren,

über die Gewölbe. Überall finden sich Nischen und verborgene Durchlässe, so daß man sich nur schwerlich sicher sein kann, wer sich außer einem an diesem Ort befindet. Die Phexstatue in der Mitte des Tempelraumes zeigt zwei Gesichter: das des lachenden und das des grimmen Fuchses.

Die Halle der Schatten steht ein zweiter Vogtvikar vor, dessen, oder besser deren Identität in Rommilys allein Berman bekannt ist, zeigt sich die Geweihte den

Gläubigen doch stets mit einer goldenen Fuchsmaske.

Hinter der mysteriösen Geweihten verbirgt sich Aldare Preminger, eine einstige Einbrecherin, die im Dienst an Phex ihre Bestimmung gefunden hat. Im bürgerlichen Leben unterhält die unauffällige, 1,62



Durchgang von Aldewyk zur Aldeburg

durch die sich kaum ein Mann durchquetschen kann - in dem labyrinthartigen Gewirr aus Kanalisation und Stollen hat. Hier opfern die lichtscheueren Anhänger Phex', und es wird wohl niemals ein Händler seinen Fuß in diese Räume setzen.

In diesem geheimen Tempel, von deren Existenz die meisten redlichen Bürger Rommilys' nicht einmal etwas ahnen, zeigt Phex denn auch sein anderes Gesicht: als der Doppelköpfige, derjenige, der zugleich Schutzgott jener ist, die sich doch spinnefeind sind, der Händler und derer, die sich an ihrem Gut bereichern, der Diebe.

So unterscheidet sich der Tempelraum gänzlich von dem auf dem Aranierberg: Zwar ist auch dieser Raum kostbar ausgestattet, doch ist die Anlage verwinkelt, dunkle Tücher, die von der Decke hängen, verwehren einem den Überblick

messende, zierliche Frau mit den hellbraunen Haaren und braunen Augen eine wenig wohlbeleumundete, aber gut frequentierte Schenke im Paradies, und durch ihr buntes Publikum ist sie auch stets auf dem Laufenden, was in der Stadt vorgeht. Auf eigene Raubzüge geht die 42-jährige Frau nicht mehr, doch böte sich eine reizvolle Aufgabe, Phex zu Ehren, Aldare würde kaum zögern, sich dieser zu stellen.

Zwischen den beiden hohen Repräsentanten der Phexkirche bleiben Auseinandersetzungen nicht aus, zu verschiedenen ist die Klientel der beiden Tempel, zu gegenläufig ihre Interessen. Und so hat Berman nicht zuletzt unter den Umtrieben der zwielichtigen Phexanhänger zu leiden, die die Kirche stets aufs neue in Mißkredit bringen. Nichtsdestotrotz würde Berman niemals seine Glaubensschwester verraten.

Neustadt (Ergänzung)

Halle der Vergänglichkeit - Boron-Tempel

Das einstöckige, säulengeschmückte Gebäude aus schwarzem Basalt am Platz des Raben unterscheidet sich in nichts von den Tempeln in anderen Städten des Mittelreiches. Vom Eingang des Tempels führen vier Stufen in einen Gang hinab, dessen Wandmalereien die Reise ins Schattenreich der Toten versinnbildlichen. Alsdann erreicht man einen Andachtsraum mit einem Abbild Borons als Rabe. Zudem findet der Gläubige eine Gebetsnische mit einem Marboschrein, sowie gegenüberliegend eine Nische mit einer Statue Bishdariels zur Besinnung und inneren Einkehr.

Eine niedrige Pforte, die einen zwingt, das Haupt zu beugen, bevor man in den eigentlichen Tempelraum gelangt, führt in die mit spartanischen Fresken versehene Tempelhalle. Diese birgt einen schlichten Altar aus Obsidian, über dem ein Abbild des Gottes des Todes hängt, das Boron als geflügelten jungen Mann mit einem Rabenkopf zeigt. Hier werden auch die Verstorbenen vor ihrer letzten Fahrt über das Nirgendmeer aufgebahrt.

Hinter einem samtenen Vorhang verbirgt sich die Treppe hinab in das eigentliche Herz des Tempels, den Andachtsraum, wo die Geweihten in Abgeschiedenheit ihre Rituale vollziehen. Hier hat kein Unbefugter Zutritt. Der Geweihte Jarle Oувensen, Deuter Bishdariels, ein gebürtiger Bornländer aus Usnadamm, leitet seine Gemeinde seit 14 Jahren und hat sich in dieser Zeit wenig in die Geschicke der Stadt eingemischt. Es scheint eine stille Vereinbarung mit den Geweihten der Travia zu geben, denn stets stimmt Oувensen im Tempelrat wie die Vertreter des Tempels der Gütigen. Ihm zur Hand gehen zwei Geweihte (Jarla Puspereiken, eine Bornländerin, und Niara ay Shahana, eine Puninerin) sowie ein Novize (Jelab Gerbinger, ein Rommilyser).

In jüngster Zeit gibt es Bestrebungen, auch dem Vorbild der Heiligen Noiona zu folgen. Ein Gesuch an das Kloster zu Selem wurde entsandt, einen erfahrenen Seelenheiler nach Rommilys zu

schicken. Selbiger soll im Spital der Peraine- und Traviakirche tätig werden. Insbesondere angesichts der vielen Flüchtlinge, die schlimmer Greuel ansichtig wurden und der Hilfe Borons bedürfen, ist dies geboten.

Alter Boronanger

Unmittelbar hinter der Halle der Vergänglichkeit befindet sich der alte Boronanger der Stadt. Neben den bekannten Erdgräbern birgt der Anger zudem die sogenannten Totenhäuser, in denen die großen Familien ihre Angehörigen in steinernen Sarkophagen bestatten. Die Totenhäuser sind von unterschiedlichstem Prunk, je nach Vorlieben und Geldbeutel der Erbauer. Doch auch Gebeinhäuser mancher Zünfte, Straßenzüge oder anderer Gemeinschaften gibt es, wo sich mehrere Sippen ein Totenhaus teilen und für dessen Instandhaltung aufkommen.

Niederlassung der Beilunker Reiter - Haus Rotes Roß

Unmittelbar am Neumarkt befindet sich eine der wichtigsten Niederlassungen des aventurienweit bekannten Botendienstes.

Die Leiterin der Niederlassung, die gebürtige Bornländerin Griseldis von Greifenklau, eine exquisite Pferdekennnerin, sorgt mit ihren 7 Mitarbeitern dafür, daß die Dienste der Reiter allen solventen Auftraggebern reibungslos zur Verfügung stehen. Insbesondere Zucht und Ankauf geeigneter Rösser werden hier koordiniert. Hauptlieferant für Pferde ist seit Generationen das Fürstliche Gestüt in der Mark Rommilys (siehe TS 5 bzw. Sonderband Darpatien) - Ausdruck der Verbundenheit zwischen Fürstenhaus und den BR. Aber auch eigene Gestüte, sowie der Ankauf geeigneter Tiere aus fremden Zuchten werden betrieben.

Selbstredend widmet man sich nicht allein der Verwaltung, im Kontor nimmt man auch Aufträge entgegen. Drei Reiter sind zu jeder Tag- und Nachtzeit hier stationiert, die Aufträge an die Reiterstation in Litzelstatt weiterzugeben. Anders als in anderen Regionen, wo provinzielle Dienste den BR preiswertere

aber auch weniger schnelle und verlässliche Konkurrenz machen, genießen die BR in Darpatien das fürstliche Privileg, einziger zugelassener Botendienst zu sein. Für dieses Zugeständnis mußten sich die BR ihrerseits verpflichten, für innerdarpatische Botschaften günstigere Saläre zu veranschlagen, zudem sind Botschaften des Fürstenhofes ohne jegliches Entgelt zu befördern.

Garten der Morgenröte - Tsatempel

Der Tempel der Allesgebärenden ist in einem luftigen Kuppelbau mit einem weitläufigen Garten untergebracht. Es entspricht dem Wesen der Tsa, daß sie sich kein steinernes Heiligtum, sondern ein lebendiges gesetzt hat, ist doch der Garten rings um die kleine Tempelhalle der eigentliche heilige Bereich, ein Ort, an dem Wandel, Vergehen und Neuentstehen beheimatet sind. Die Tsa-geweihten lassen denn auch keinerlei Maßgabe zu, was auf dem fruchtbaren Grund gedeihen soll, was immer der Göttin ihren Segen des Entstehens gibt, es möge wachsen. So gleicht der Garten eher einer wildwuchernden Sommerwiese, wo bunte Blumen friedfertig neben stacheligem Unkraut stehen. Ein munterer Quell bewässert das Gärtchen, auf einem sonnigen Fels am Ufer der Quelle sonnen sich ein paar Regenbogeneidechsen. Und so dient die Tempelhalle - die jeder Ausschmückung oder eines steinernen Sinnbildes der Göttin entbehrt - vornehmlich als wetterfeste Unterkunft für die Geweihten, wenn sie in Rommilys weilen. Nur selten wird einmal eine Zeremonie unter dem festen Dach des Kuppelbaus vollzogen. Auch wird man selten mehr denn zwei der insgesamt sechs Geweihten im Tempel antreffen, die Diener der Vielgestaltigen durchreisen ständig die Mark, dort neuen Vorhaben den Segen der Göttin zu geben.

Die derzeitige Tempelvorsteherin Losanna vom Dunklen Berg, die vor einem Jahrzehnt den Ruf der Göttin vernahm, ist eine ausgesprochene Liebhaberin der schönen Künste, so daß man sie, wenn sie nicht im Tempel weilt, oftmals in der Dichtergasse antrifft.

Praiosstadt (Ergänzung)

Kloster der Bannstrahler

Die Geißler, wie die Bannstrahler auch genannt werden, unterhalten neben ihrem Hauptsitz nahe Wehrheim hier in einem dreistöckigen, weißgetünchten Bruchsteinhaus ein weiteres großes Kloster. Der Bereich ist innerhalb der Immunität der Praiosstadt gelegen und zudem von einer hohen Mauer umfriedet. Einlaß erfahren nur wohlbeaumundete Gläubige des Herrn, Mitbrüder und -schwestern des Ordens, sowie selbstredend Geweihte. Etwa 20 Ordensleute üben sich hier in stillem Gebet, so sie nicht im Auftrage der Kirche unterwegs sind. Der Gemeinschaft steht die 42-jährige Pernlind von Hengstfall vor, deren Vater schon den Bannstrahlern angehörte. Fanatismus paart sich bei ihr mit Para-

noia, hinter jeder Ecke sieht sie dunkle Machenschaften der Borbaradianer oder des Namenlosen selbst. So sieht man sie oft selbst mit ihren Gefolgsleuten durch



die Stadt und Mark streifen, auf der Suche nach sinistren Umtrieben.

Nicht alle schätzen den Eifer der Ritterin in ihrem Kampf gegen Ketzerei und

Schwarzmagie, denn auch wenn ihre Ziele unstrittig und ihr Streben hehr sein mögen, machen ihre Kompromißlosigkeit und ihr Hang zu blindem Aktionismus sie nicht ganz unumstritten. So ist es schon mehrere Male vorgekommen, daß Pernlind auf eigene Faust ein "Standgericht" einberief, weil sie eine Frau "zweifelsfrei" als bössartige Hexe entlarvt glaubte. Insbesondere durch die Bedrohung durch B sieht sich der Orden bemüßigt, noch eifriger denn je dem Unheil hinterher zu forschen. Dabei sind ihnen Erfolge nicht verwehrt geblieben. Daß ihnen dabei auch manch höchst weltlicher Übeltäter in die Netze gegangen ist, erklärt, warum die Bannstrahler trotz manches "Ausrutschers" auf eine breite Unterstützung bauen dürfen.

Alter Hafen (Ergänzung)

Trinkstube Angroschs Lob

Anders als seine Wirtskollegen vom *Hirten*, vom *Stollen* und einigen anderen Zwergenkneipen, hat sich Gilgosch Sohn des Golgosch seine Treue zu seinem Volk bewahrt und keinerlei Zugeständnisse an "Langbeine und Spitzohren" gemacht. So ist das *Angroschs Lob* eine Trinkstube mit klassischen Zwergenmaßen: Die Deckenhöhe beträgt gerade einmal 1,60, Tische und Bänke sind auf das Kaliber der zwergischen Gäste zugeschnitten - grundsolide, daß sie mühelos hundert Stein tragen, aber so niedrig, daß einem Mensch die Knie ans Kinn lupfen würden, wollte er sich hier niederlassen.

Doch auf Menschen und andere Riesen ist man hier auch gar nicht aus, hier will man unter sich bleiben. Und so spottet man denn auch nicht selten über die Weichzwerge im *Hirten*, die vor den großgewachsenen reichen Feinschmekern kriechen.

Ausschließlich Angehörige des kleinen Volkes verkehren hier, "verirrte" menschliche Gäste werden mit entsprechendem Spott empfangen. Elfen haben keinen Zutritt (und würden wohl auch angesichts des Geruches lieber verzichten).



Man muß eine Anekdote aus dem Leben von Gilgosch dem Älteren, Gilgoschs Großvater kennen, um diese Schrulle des Zwerges zu verstehen. Als Gilgosch einst die Länder Aventuriens bereiste, da kam er im albernischen in eine Schenke, wo es einen ausgewiesenen Zwergentisch gab: einen normal hohen Tisch mit hohen, hockerartigen Gebilden, Kinderstühlchen ähnelnd. Zähneknirschend erklimm der Alte unter dem spöttischen Gegröle der

menschlichen Gäste das lächerliche Sitzgerät, doch schwor er sich, das nicht auf sich sitzen zu lassen. Und so richtete er in Rommilys - denn eigentlich kam er mit Menschen gut aus, wenn sie sich nur nicht über ihn lustig machten - wo sein Bruder Galgrox schon länger lebte, die Trinkstube *Angroschs Lob* ein. Die Verbiestertheit des Zwerges vererbte sich vom Großvater bis auf den Enkel und unzweifelhaft wird auch Gilgoschs Sohn Galgosch die Schenke wie gehabt fortführen.

Im *Angroschs Lob* gibt es Bier bester Brauart - der Wirt wartet mit einem eigenen Starkbier *Gilgoschs Zwergenbock* auf, hält aber auch renommierte Marken anderer Brauhäuser bereit, zudem einiges an Hochprozentigem, sowie einfache Speisen nach Zwergengeschmack - für wenig Geld bekommt man ordentliche Portionen, die Eßnäpfe würden andernorts wohl als Spülschüsseln durchgehen.

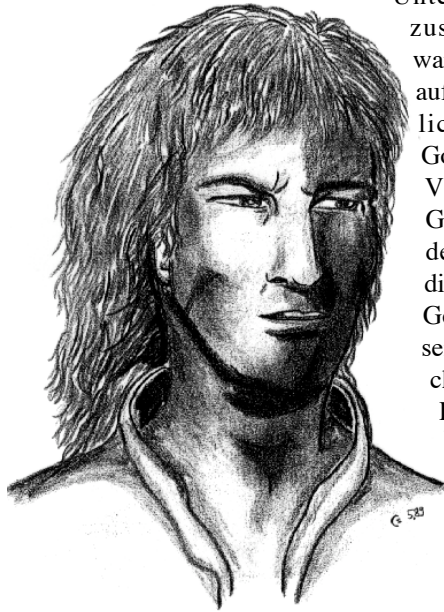
Persönlichkeiten der Stadt Rommily (3. Teil)

Der Thorwaler

2 Schritt groß, hünenhafte Statur, die wilde, rotblonde Mähne in Stirnzöpfen gebändigt, hellblaue Augen, ja, man könnte Asleif für einen Thorwaler halten, doch tatsächlich ist er der Sohn einer Troßdirne. Sie gab den Knaben nach seiner Geburt in die Obhut ihrer Schwester, einer rommilyser Hure. Für seine Ziehmutter nichts anderes als ein zusätzliches Maul, daß sie zu stopfen hatte, mußte sich Asleif - dessen Taufname Alrik lautet - schon früh lernen, sich in den Gassen der

Unterstadt durchzusetzen. Als er 15 war, wurde der Knabe aufgrund seiner stattlichen Statur von Gorm Golwen - dem Vater von Tiwar Golwen, Anführer der Golwen-Bande, die nunmehr in dritter Generation die Gassen Rommily's unsicher macht - in den Dienst genommen.

Asleif wurde zu einem gefürchteten Schläger. Meist reicht es schon, wenn der Thorwaler, wie man ihn ruft, eine Er-



mahnung an einen Händler überstellt, kaum einer wagt es, sich dann noch länger den Schutzgeldzahlungen zu widersetzen.

Das Leben nach den Gesetzen der Straße hat Asleif gegen sich und andere hart gemacht. Er traut - mit Ausnahme von Tiwar Golwen - niemandem. Den Golwens gehört seine ganze Loyalität, wehe dem, der einem der Familie zu nahe rückt. Asleif ist, auch wenn er sich bisweilen, um Eindruck zu schinden, anders gebärdet, alles andere als ein jähzorniger Mensch. Selbst in prekärsten Situationen gelingt es ihm, einen kühlen Kopf zu bewahren, sicher ein Grund dafür, daß er noch immer bei bester Gesundheit und auf freiem Fuß ist.

Falker Gerasimer, inoffizieller Sprecher des Armenviertels

Wenn es einen Führer des Armenviertels gibt, dann ist es wohl der 19 v. H. geborene, knapp 9 Spann große Falker Gerasimer (früh ergrautes, silbrig-blondes Haar, hellblaue Augen, wettergegerbtes Gesicht, schlank, sehnig).

Einst ein "Kanalgraf" hat sich Gerasimer zum Schichtführer auf der Werft hochgearbeitet. Doch bis auf den heutigen Tag hat er es vorgezogen, im Katzloch unter seinen alten Gefährten zu leben, obwohl sein Salär längst ausreichen würde, in eines der besseren Viertel zu ziehen - zu sehr fühlt er sich dem Viertel und seinen Bewohnern verbunden.

Grund für seine Beliebtheit ist sein Engagement für all die,

denen es nicht so gut geht. So hat Falker es durchgesetzt, daß ein Dutzend Kinder aus dem Armenviertel gratis zur Hesindeschule gehen dürfen - ihre Familien aber erhalten zugleich auch ein Ausfallgeld - um nur ein Beispiel zu geben. Ein kleiner Erfolg, aber immerhin ... Auch sieht man ihn oft des abends durch die Gassen streifen, um sich nach dem Wohlergehen der Leute zu erkundigen, hier und da auch mal helfend beizuspringen oder jemanden zu finden, der helfen kann. Und für die Katzlocher ist Falker etwas ganz besonderes, ist er doch einer der ihren, der nicht wie die anderen, die Mildtätigkeit üben, des Abends nach Hause geht in sein wohlgeheiztes Wohnhaus in der Neustadt oder in seine Unterkunft in der Friedensstadt. Falker kommt aus ihren Reihen, und er versteht wie kein anderer die Sorgen und Nöte der Bewohner, weiß um ihre Schwierigkeiten und warum ihnen nicht jedes Hilfeangebot wohlwillkommen ist, wenn es ihren Alltag auf den Kopf stellt. Zudem macht Gerasimers Fürsorge nicht vor denen Halt, die ihren Lebensunterhalt nicht allein auf redlichen Wegen zu bestreiten vermögen, und er billigt dem Dieb bei einem Handel die gleichen Rechte ein wie seinem wohlbeleumundeten Kontrahenten.

Ob seines guten Urteilsvermögens, seines ruhigen Wesens und seines Nimbus' der Unbestechlichkeit (zumindest nimmt er Geld nur dann an, wenn es zum Besten des Viertels ist) hat man ihn vor nunmehr 4 Jahren zum Schiedsmann des Katzloches bestallt, und in allen alltäglichen Dingen ist sein Wort Gesetz.

Man vertraut ihm blind, auch weil man wohl weiß, daß Gerasimer niemanden ohne zwingenden Grund ans Messer liefern würde. Gerasimer bemüht sich zudem gemeinsam mit den Vertretern der Traviakirche, dem Katzloch mehr Gehör im Rat zu verschaffen, und immerhin, die Mächtigen der Stadt haben Falkers Vorrangstellung im Katzloch anerkannt, und hören ihn an, wenn es um Belange des Viertels geht.

Falkers Frau Traviane (36, dunkelblond, blaue Augen) hat sich als Magd bei einem Handwerker verdungen, seine Tochter Yara (17, dunkelblond, blaue Augen, pausbäckig, fröhliches Gemüt) hat es gar zu einer Ausbildung bei der Winzergilde geschafft. Beide unterstützen Falker bei seinen Bemühungen um das Katzloch, auch wenn Yara insgeheim davon träumt, mit einem schmucken Handwerksmeister in der Neustadt zu leben.

Alrik, genannt Siebenfinger

Auf der Praiosseite des Lebens lebt Alrik Siebenfinger nicht, in mehr als einer Hinsicht. Wenn man den hochaufgeschossenen, ausgemergelten, zerlumpten Burschen mit dem sandfarbenen Haar und den graublauen Augen sieht, weiß man, das Schmalhans an den meisten Tagen des Mondes bei ihm Küchenmeister ist. Ein ehrliches Handwerk hat Alrik nie gelernt, wiewohl der Bursche durchaus klug und geschickt ist. Jedoch mochten und konnten die Eltern das nötige Lehrgeld für einen Handwerksmeister nicht aufbringen, stattdessen wurde der Knabe schon von klein auf angehalten, durch Tagelöhnerei die schmale Kasse der Familie aufzubessern. Mit anständiger Arbeit ließ sich da nur wenig ausrichten, und



so sträubte sich Alrik nicht, als die Flinkke Lara sich seiner annahm, ihn in solch delikatsten Künsten wie dem Beutelschneiden und Giebelklettern zu unterweisen. Alrik sagte seiner wenig liebevollen Familie leichten Herzens Lebewohl und schloß sich Lara und ihresgleichen an.

Zu großem Wohlstand konnte Alrik zwar auch so nicht kommen, doch reichte es ihm zum Überleben. Und so liebt Alrik ein typisches Streunerleben, manchen Tag darben, bis es wieder einmal gelingt, die fette Geldkatze eines Händlers zu schneiden. Dann leben was das Zeug hält, mit Bier, fettem Essen und schönen Dirnen gemeinsam mit seinen Gefährten, bis nach kurzer Zeit aller Reichtum wieder vergangen war. Wie so viele folgt Alrik der Streunerdevise "Was ich heute verpraßt hab", kann mir morgen kein Büttel mehr nehmen ..." Seine Fürsorge und Zuneigung gehört seiner jüngeren Schwester Cella (s.u.), die ein elendes Dasein als Bettlerin fristen muß. Siebenfinger träumt davon, eines Tages auf einen Schlag genug Geld zusammenzubekommen (zum Sparen fehlt ihm die Disziplin), um sich und ihr ein sorgenfreies Leben zu ermöglichen, ja, vielleicht sogar soviel zusammenzuraffen, um einen Heiler zu bezahlen, der ihre Schmerzen lindern kann. Wer weiß, ob er widerstehen könnte, wenn ihm die Finsterbinges einen entsprechend brisanten Auftrag anbieten wür-

den ...

Erst jüngst glaubte er, sein Glück gemacht zu haben, als der Arzt Yorik Praioshag (siehe TS 7 bzw. SB Rommilys) ihn in seine Dienste nahm. Als er erkannte, mit wem er sich eingelassen hatte, zog Siebenfinger es vor, die Stadt zu verlassen. Doch vor einigen Wochen kehrte er zurück, nicht zuletzt aus Sorge um seine Schwester. Nicht immer war Phex seinem Gefolgsmann hold: zweimal schon wurde Alrik beim Diebstahl erwischt. Sein Beiname gibt Zeugnis von der Art der Strafe, die ihn nach dem raschen Urteil erwartete. Seit jenem zweiten Mal aber ist Siebenfinger weit nachdenklicher geworden, ob er sein Handwerk so freimütig weiter ausüben soll, angesichts der Buße die ihn bei einer weiteren Verurteilung droht, des Verlustes seiner rechten Hand. Derzeit sucht er nach Wegen, sich auf andere Art und Weise leidlich durchs Leben zu bringen, bis dahin aber vertraut er wohl oder übel auf die Flinkheit der ihm verbliebenen Finger.

Wiewohl sicher keine große Nummer in der Rommilyser Unterwelt, kennt Siebenfinger doch einige Schurken, so daß er sich als Informant in etwaigen Abenteuer anbietet. Am ehesten trifft man ihn in einer der zwielichtigeren Schenken im Paradies oder im Katzloch an, wo der Dinge harrt, die da kommen sollen.

Schielaugen-Jette, Krumme Cella und Ogerschlacht-Oswyn - Die Bettler von Rommilys

Ein buntes Völkchen ist es, daß sich da Tag für Tag zwischen den Pilgern der Friedensstadt tummelt oder auf Märkten und in belebten Gassen herumlungert, in der Hoffnung die Mildtätigkeit der Besserbetuchten zu wecken und eine milde Gabe zu erbetteln. Allerlei Leiden und Gebrechen werden hier lautstark oder verschämt hergezeigt, oder wort- und tränenreich die Leidensgeschichte kundgetan. Lahme, Verkrüppelte, Blinde, Versehrte, aber auch Landstreicher, Aussätzige, Verwitwete und Waisen - all jene, mit denen es die Zwölfe nicht gut gemeint haben - suchen die Herzen ihrer Mitmenschen zu rühren und ihrer Almosenpflicht in Travias Namen nachzukommen.

Neben den sogenannten "unverschämten" Bettlern, also jene die ihr Elend offen präsentieren, gibt es verschämte Bettlei, zumeist Verwitwete und Waisen, deren Ernährer ohne Nachlaß verstorben ist. Diese mischen sich nicht unter die Straßenbettler, sie leben allein von den Almosen der Traviakirche und der Stifte und dem, was die Nachbarn ihnen zustecken. Das Betteln ist in der Stadt vom Rate als Broterwerb gebilligt, gleich in welcher Form. Zwar gilt das Betteln hier wie anderswo als wenig ehrbar, doch ist der Erwerb hier kein verführerischer, also einer, der nicht offen ausgeübt werden darf. Auch hat der Rat eigene Verordnungen für das Bettelvolk erlassen (siehe *Recht und Gesetz*, TS 7 bzw. *Rommilys Sonderband*). So ist es bei Strafe verboten, ein falsches Leiden zur Schau zu stellen oder Passanten allzu tolldreist auf den Leib zu rük-

ken. Auch ekle Krankheiten und Verstümmelungen dürfen nicht gezeigt werden. Auch in der Praiosstadt und vor dem Borontempel ist die Bettlei verboten, desgleichen in manchen Straßenzügen wie der gesamten Aldeburg. Das Donnerfeld ist allein den Kampfversehrten vorbehalten, andere werden hier nicht geduldet.

Ein jeder Bettler der Stadt hat eine Bettelmarke zu tragen, die er vom Armenpfleger der Stadt (einem Büttel des Rates) erhält. Bevor die Marke ausgestellt wird, wird die Bedürftigkeit geprüft (ob nicht etwa ein Leiden nur vorgetäuscht ist), denn man will die Bürger und die wahrhaft Bedürftigen vor den Untaten von Betrügern und Schuftigen schützen.

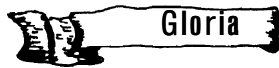
Stete Reibereien gab und gibt es zwischen einheimischen und fremden Bettlern, die in großer Zahl in die Travia-Capitale drängen. Nicht selten sind schon die Rommilyser mit allzu frechem auswärtigen Bettelvolk in Zwist geraten, der oft dann auch in deftigen Prügeleien gipfelte, daß die Büttel ihre Mühe hatten, die Zankenden auseinanderzubringen. Um solche Auseinandersetzungen zu vermeiden, hat der Rat eine Bestimmung erlassen, nach der das fremde Bettelvolk nicht länger als für drei Tage in der Stadt verbleiben darf, um dort ihrem Erwerb nachzugehen, alsdann müssen sie weiterziehen.

Einen Bettlerkönig, wie man ihn aus Berichten von Reisenden aus fernen Ländern kennt, gibt es in Rommilys nicht, wohl aber einige herausragende Gestalten, die in den entsprechenden Kreisen so bekannt sind wie bunte Hunde:

Schielaugen-Jette:

Mit ihren 62 Jahren dürfte Schielaugen-Jette (1,65, mager, graue Haare, braune Augen) eine der ältesten unter den Bettlern sein, denn das Leben in den kalten Gassen bei karger Kost und all der Not fordern ihren Tribut.

Schielaugen-Jette ist es gelungen, mit ihrer Gewitztheit und ihrem Verstand sich aus allen Tiefen des Lebens hervorzuheben. Einst eine Gauklerin, bereitete ein schwerer Sturz vom Seil ihrer Profession ein Ende. Die Schaustellertruppe ließ sie im Armenspital zurück - eine unnütze Esserin konnte



Stadt Rommilys

man nicht gebrauchen. Seither ist Jettes Hüfte steif, doch behindert sie dies nicht allzusehr. Nach ihrer Genesung versuchte sie sich als Magd, doch jagte man sie nach einem Diebstahl aus dem Haus. Auch weitere Versuche sich mit redlicher Arbeit über Wasser zu halten, schlugen fehl. Schließlich besann sich Jette auf ihr schauspielerisches Talent. Doch nicht an der rommilyser Bühne, sondern in den Straßen der Stadt sollte sie es beweisen: Und wahrhaftig, kaum jemand versteht sich so meisterlich wie Jette darauf körperliche und geistige Leiden dem "Pilgerpublikum" virtuos darzubieten. Ihr steifes Bein verhilft ihr zu ihrer Bettelmarke, doch würde Jette das Publikum nicht mit solch einfacher Darbietung abpeisen. Wenn Jette mit zuckenden, verdrehten Gliedern auf einem Rollwägelchen jammernd durch die Gassen holpert, einen abscheulichen Ausschlag aus Schminke unter der Kapuze hervorlugend, dann gibt es kaum ein Herz in Rommilys, das nicht von dem erbarmungswürdigen Anblick gerührt würde. Insbesondere ihre Augenverdreher (sie versteht es zum Entsetzen der Zuschauer, die Augäpfel so weit nach außen zu drehen, bis man nur noch das Weiße sieht) sind unter den Bettlern Legende, sie haben ihr auch ihren Beinamen gegeben. Jette weiß sehr wohl, wie sie den Pilgern das Geld aus der Tasche ziehen kann und sie beharrt zugleich darauf, damit auch etwas Gutes getan zu haben, glaubt doch jeder fest, der ihr ein Almosen gegeben hat, eine traviagefällige Tat getan und somit sein Gewissen entlastet zu haben.

Lange wird Jette allerdings wohl keine Leiden mehr vortäuschen müssen, denn das entbehrungsreiche, ungewöhnlich lange Leben in den Gassen hat sie gezeichnet. So werden die Knochen allmählich morsch, die Gelenke steif und ein Rotz, den sie vor einigen Jahren kaum wahrgenommen hätte, fesselt sie heute tagelang auf ihr karges Lager in einem Verschlag, den sie mit 3 Leidensgenossinnen teilt. Jeden Taler aber, den sie erübrigen kann, hat sie in einer Grube bei ihrem Häuschen verbuddelt, damit will sie sich in einen der Stifte einkaufen.

Für Abenteurer ist Jette eine der besten Informantinnen über das Katzloch, denn sie hat scharfe Ohren und hört viel. Zudem ist sie unter den anderen Bettlern beliebt, teilt sie ihre Einkünfte doch einmal freimütig mit weniger glücklichen. Auch wenn sie sich hüten mag, heiße Informationen allzu freimütig an Fremde weiterzugeben, das ein oder andere weiß sie schon zu erzählen und wenn man erst einmal ihre Goldgier geweckt hat, mag sie auch bereit sein, Brisantes zu verraten.

Krumme Cella

Das die gebeugte, knapp 7 Spann messende, bucklige Frau mit dem schrecklich verdrehten Gliedmaßen erst 27 Jahre alt ist, darauf würde niemand kommen, der sie auf ihren Krücken über den Prozessionsweg humpeln sieht. Das Gesicht schlaff und aufgedunsen, der Mund zahnlos, das dünne Haar strähnig und verwahrlost, schwere Tränensäcke unter den blaßgrauen Augen wirkt die Krumme Cella mehr wie ein doppelt so altes Weib.

Die bedauernswerte wurde ein Opfer ihrer skrupellosen Eltern, die dem Kind in jungen Jahren die Gliedmaßen brachen, um mit dem Krüppel mehr Geld aus den Taschen der Pilger

zu locken. Man mag darüber spekulieren, inwieweit auch die Armengesetze der Stadt tragischerweise ihr Scherflein zu dieser grausamen Mißhandlungen beigetragen hat, denn nur eine echte Verkrüppelung bringt einem die Bettlermarke ...

Das Leben hat es all die Jahre nicht gut gemeint mit Cella, und sie ist zu einer verbitterten, zynischen Frau geworden, die mit bissigen Kommentaren und Beschimpfungen der Pasanten nicht hinter dem Berg hält. Daß es ihr auf diese Weise kaum gelingt, so viel Almosen zu ergattern, wie die, die sich brav jammernd den Pilgern präsentieren, liegt auf der Hand. Ihr Leid ertränkt sie in billigem Brannt, den sie für die Heller, die die Traviajünger ihr zustecken, erstecht.

Einzig mit ihrem Bruder, Siebenfinger, einem Langfinger und Tagedieb, verbindet sie eine enge Beziehung - dieser sorgt sich um seine Schwester, so gut er eben kann, und es bedeutet für Cella einen der wenigen glücklichen Momente in ihrem Leben, wenn Siebenfinger sie auf seinen Schultern durch das Katzloch trägt, um sie in eine billige Schenke einzuladen.

Dreibein und Ogerschlacht-Oswyn

Die beiden Bettler sind typische Vertreter der versehrten Kriegsveteranen, die auf den Stufen des Rondratempels ihre Dienste anbieten, um sich so einen kargen Broterwerb zu sichern (*siehe Beschreibung Donnerfeld, Sonderband Rommilys*).

Dreibein (Salande Ochsentreu, 32, 1,75, schwarzes Haar, dunkle Augen, strenges Gesicht, sehr hochfahrend) ist eine Seefrau der kaiserlichen Marine, die im Kampf mit maraskanischen Piraten ihr rechtes Bein eingebüßt hat, das ihr nun zwei Krücken mehr schlecht als recht ersetzen müssen. Sie kam nach Rommilys, um hier bei ihrer Schwester zu leben, doch starb diese kurz nach ihrer Ankunft. Immerhin hinterließ ihre Schwester Salinde ihr kleines Häuschen im Gerbervlieth, so daß die Veteranin immerhin ein Obdach hat. Doch ist die Summe, die das Militär ihr nach ihrem Abschied zahlte, längst aufgebraucht, so daß sie wohl oder übel für ihren Lebensunterhalt betteln muß.

Ein ähnliches Schicksal hat Ogerschlacht-Oswyn erlitten, ein albernischer Söldling, der blutjung mit 16 Jahren in die Ogerschlacht zog und dort schwer verwundet wurde. Oswyn (33, hochgewachsen, rotblondes Haar, Sommersprossen, blaue Augen, Vollbart, Narbe von der rechten Schläfe bis zum Kinn, das rechtes Bein ist steif, die linke Hand fehlt) nutzte sein Talent zum Barden, das wohl jedem echten Albernier im Blute steckt. Er trug all die Lieder, Sagen und Geschichten über die Ogerschlacht zusammen, die er dem gefälligen Publikum nun mit kräftiger Baritonstimme vorträgt. Die sprichwörtliche Phantasie der Albernier kommt ihm dabei zugute, um die Fragmente zu einer spannenden Geschichte zu formen, die das Publikum in ihren Bann zieht. Insbesondere nun, da Oswyn zu einem stattlichen - von seiner Versehrtheit einmal abgesehen - Mann herangewachsen ist, wirken seine angeblichen Erinnerungen an die Schlacht um so glaubwürdiger und das Publikum ist nicht geizig mit seinen Gaben.

Der irre Praiodan

Auch hinter Praiodan (42, schlohweißes, langes, wirres Haar, stahlblaue Augen, 1,80) verbirgt sich ein düsteres Schicksal:

Einst ein angesehener Schreiner in Wehrheim, führte eine mysteriöse Krankheit zu schweren Verkrüppelungen: Praiodans Hände sind steif, seine Füße verdreht, die Wirbelsäule ist zu einem häßlichen Buckel verkrümmt. Doch damit nicht genug: Seine Ehefrau, der es davor graute, ihr weiteres Leben mit einem verkrüppelten Gemahl zubringen zu müssen, schmiedete ein böses Komplott mit dem Gesellen ihres Mannes. Sie ließen den Wehrlosen aus der Stadt bringen, angeblich, um ihn auf einem Landgut zur Genesung unterzubringen, tatsächlich ließen sie ihn am Rande der Trollzacken zurück. Drei Tage lag der Hilflose dort, bis ein Traviapriester den Fiebernden und Bewußtlosen fand und ihn mit sich nach Rommilys nahm, wo man ihn aufpäppelte. Es dauerte Wochen, bis der Mann wieder einigermaßen bei Sinnen war.

Ganz hat sich Praiodans Verstand seitdem nicht wieder eingestellt. Er hat mit Ausnahme weniger Gedankenketten die Erinnerung an sein vorheriges Leben verloren. Einzig auf seinen Namen vermochte er sich zu besinnen. Sein Verstand ist launenhaft, läßt ihn häufig im Stich. Dann fällt er für Minuten, in Vollmadanächten auch länger, in ein Delirium, in dem er nicht oder kaum ansprechbar ist.

Zu "klaren" Zeiten gebärdet sich Praiodan als Laienprediger, der von Praios' Zorn und Rache an den Menschen für ihre Sünden predigt. Mit seinen feurigen, blumigen Reden vermöchte er die Leute wohl in seinen Bann zu schlagen, würde er nicht immer wieder zwischendurch sinnentleert dahinplappern. Nichtsdestotrotz springt manche Münze für den Bedauernswerten heraus.

Unter dem Bettlervolk belächelt man den Verwirrten oder meidet ihn, Kinder machen sich einen Spaß daraus, ihn zu necken, indem sie ihn nachäffen - ja, einige ganz üble Gelichter schrecken gar nicht davor zurück, dem Mann die erbettelten Münzen wieder abzuluchsen, was bei seiner Wirrnis nicht schwerfällt.

Chadim ben Yali Chadim, Besitzer des Gasthofes Zum grünen Mhanadi (Paradies)

Wahrlich, Chadim (Ende 40, 1,74, dicklich, dunkle Augen



und Haare, dunkler Vollbart, tulamidischer Gesichtsschnitt) ist ein typischer Hitzkopf aus dem Land der Ersten Sonne. Stets wirft er mit exotischen, blumigen Schimpfworten um sich, ob der Frevler und Ketzer, mit denen er sich abgeben muß, und bittet danach Rastullah inständig um Verzeihung, daß er mit den Ungläubigen soviel Langmut beweist.

Weithin bekannt ist seine flinke und beredte Zunge, Spötter gehen so weit, zu behaupten, Chadim

besäße die Gabe, andere Leute zu Tode reden zu können.

Der Novadi ist, wie viele seines Volkes, ein religiöser Mensch. Er betet jeden Tag zu den vorgeschriebenen Zeiten zu Rastullah und achtet streng darauf, daß seine Familie den Traditionen ihres Volkes gemäß lebt. Doch ist Chadim auch ein echter Kaufmann, so daß er allzuoft die 99 Gebote nach seinem Gusto biegt, wenn es denn nur dem Geschäft dient. Selbstredend büßt er für all diese Frevel tief und inbrünstig, nur um am nächsten Tag ebenso zu handeln, wenn das Geschäft es verlangt.

So zählt Chadim zu den gemäßigten (strenggläubige würden sagen verderbten) Angehörigen seines Volksstamms, beweist er doch im Zusammenleben mit den Ungläubigen große Geduld und Nachsicht. Anders wäre es Chadim wohl auch kaum möglich, fern des eigenen Volkes und Glaubens zu leben.

Geboren wurde Chadim in Mherwed, doch als er sechs war zog seine Sippe nach Khunchom, um dort Handel zu treiben. Was Chadim bewogen hat, das Land der ersten Sonne zu verlassen, weiß niemand zu sagen, vielleicht mit Ausnahme seiner Frau, die aber außer Chadim und ihren Kindern niemand zu sehen bekommt.

Chadim gibt in der Gaststube des Grünen Mhanadi gerne Geschichten aus seinem abenteuerlichen Leben zum Besten, wobei wohl nur er und Rastullah wissen, was wirklich davon wahr ist und was nur seiner blumigen Phantasie oder den Geschichten der Märchenerzähler entsprungen ist..

In Chadim findet Yakuban ben Jachman, der Leiter des Bestiariums, einen seiner größten Unterstützer.

typische Zitate:

"Rastullah, vergib ihnen, sie wissen nicht um deine Gnade"

"Rastullah, vergib mir, ich habe gesündigt!"

Galana Diawen, Travia-Geweihte und Leiterin einer großen Pilgerherberge

Galana Diawen (1,59, rundlich, mütterlich, blaßblonde Haare, rehbraune Augen) ist eine überaus warmherzige, traviagefällige Person, voller Güte und Friedlichkeit. Die 10

v. Hal geborene Galana kam als Findelkind in den Tempel zu Rommilys, wo man sie in einem Körbchen auf den Stufen fand. Als sie alt genug war, entschloß sie sich, ihr Leben der Göttin zu weihen. Nach ihrer Novizenzeit wurde sie der damaligen Vorsteherin des Pilgerhauses *Travias Herd* zugewiesen. Von ihr lernte sie alles, dessen es bedarf, ein so

großes Haus zu führen. Seit nunmehr 8 Jahren leitet sie selbst das Travias Herd, eine der Pilgerherbergen, die im Besitz der Kirche ist. Freundlich empfängt sie die vielen Pilger, bietet ihnen eine einfache, warme Mahlzeit an. Ein Salär wird we-



Stadt Rommilys

der für Mahl noch die einfache Bettstatt verlangt, doch ist es üblich, Traviass Gastfreundschaft mit Silber zu vergelten. Dieses Geld fließt in den Armendienste. Galana kümmert sich außerdem rührend um die Armen der Stadt, stets findet sie Zeit für die, die in Not an ihre Pforte klopfen. Galanas liebste Freizeitbeschäftigung, insofern sie überhaupt eine ruhige Minute findet, ist das Sammeln von Kochrezepten. Sie hat nun schon so viele gesammelt, daß sie damit angefangen hat, ein Kochbuch zu schreiben.

Ihre Lebensphilosophie:

Drei waren geladen

Fünf sind gekommen

Schütte Wasser in die Suppe

Heiß alle Willkommen

Ingolf Quintan, Bildhauer

Ingolf Quintan (1,90, beleibt, Ende vierzig, grau-blaue Augen, blonde Haaren) war einst ein in Rommilys wohlbekannter Mann. Damals erhielt er der gebürtige Garetier und geschätzte Bildhauer (einige der arbeiten in der Stadt des Lichts sind von ihm) den Auftrag, eine Statue des Heiligen Travinian für den Rommilyser Marktplatz zu fertigen. Damals klatschte man ihm viel Beifall, er konnte sich vor Aufträgen kaum retten. Doch die Zuneigung der Gesellschaft ist flüchtig, nach

drei Jahren wollte niemand mehr etwas von den üppigen Statuen des Bildhauers etwas wissen, ein anderer Stil kam in Mode.

Doch wiewohl seitdem die Aufträge spärlich sind, mochte Quintan doch der Stadt nicht den Rücken kehren, hatte er doch mittlerweile die Rommilyserin Fraucke Widerholt geheiratet, die ihm zwei Kinder - Alrik Ingolf und Larina Traviante - geschenkt hat. Die Familie lebt in einem kleinen unscheinbaren Häuschen in einem Hinterhof in der Neustadt. Dort hat er auch sein kleines Atelier. Er ist trotz seines momentanen Mißerfolges ein sehr netter und geselliger Mensch. Durch Gelegenheitsarbeiten versucht er sich und seine Lieben über Wasser zu halten, da er von seiner Bildhauerei alleine nicht leben kann. Doch noch immer träumt er davon, daß er eines Tages wieder so erfolgreich sein wird wie einst. Wer auch immer ihm in Aussicht stellen kann, eine Audienz beim Grafen von Ochsenwasser (als bekanntem Kunstmäzen) zu bekommen, wird sich seiner ewigen Zuneigung sicher sein.

typische Zitate:

"Hammer, Meißel und ein Stück Stein, mehr brauch' ich nicht...."

"Eines Tages werde ich wieder berühmt sein...."

"Alles Kunstbanausen..."

Rommilys für den Meister (2. Teil)

Daß die so idyllische Metropole am Darpat mitnichten nur Licht und Frieden kennt, dürfte jedem spätestens nach dem Abenteuer "Im Auftrag Ihrer Majestät" (TS 7 bzw. SB Rommilys) dämmern ...

Um dem geneigten Meister noch einige andere Aufhänger für Szenarios zu geben, hier eine knapp gehaltene Sammlung von möglichen Auftraggebern:

- das Bestiarium

Der Leiter des Bestiariums, Trauhold Riemenschneider, ist stets auf der Suche nach einer neuen Attraktion. Helden, die ihm ein besonders seltenes Exemplar beschaffen, können mit einer ansehnlichen Belohnung rechnen. Und was kann schon dabei sein, so einen kleinen gestreiften Zornstachler zu besorgen ...

Vielleicht wendet sich Trauhold Riemenschneider ja auch mit einem ganz besonders prekären Auftrag an die Helden:

Wo doch fünf Tage vor ihrem Tsatag ausgerechnet das Lieblingstier der Fürstin verstorben ist ...

- Dergal Brandner

Gerade in jüngster Zeit mag es kaum verdächtig anmuten, wenn ein Privatmann Helden anheuert, für ihn in Erfahrung zu bringen, ob jemand einer hier vermuteten Borbaradianerzelle angehört.

Er muß den Helden ja nicht gerade auf die Nase binden, für wen sie just arbeiten ...

Oder heiligt in Zeiten der Bedrohung der Zweck nicht die Mittel? (s.a. Personenbeschreibung Dergal Brandner, Sonderband Rommilys bzw. TS 6)

- ein Kaufmann

ohne Frage, die Fürstliche Hermelinzucht ist die Institution, wenn es um Edelpelze geht, ebenso wie die führenden Handelshäuser des Rommilyser-Festumer Fahrens Bundes.

Allein, ist es wirklich von Praios vorbestimmt, daß immer die selben die fettesten Stücke vom Kuchen bekommen?

Was ließe sich allein damit verdienen, wenn es einem gelänge, hier bornische Silberzobel zu züchten ...

Woher sollen die Helden auch wissen, daß die Ausfuhr von lebenden Silberzobeln aus dem Bornland bei Todesstrafe verboten ist?

Der Rommilyser-Festumer Fahrens Bund jedenfalls könnte für die Verhinderung eines solchen Schmuggels vielleicht endlich ähnliche Handelsprivilegien bekommen, wie ihre Schwesterorganisation in Aranien.

- die Regierung von Trahelien

Seit ein trahelischer Adliger mit einer erklecklichen Summe königlicher Gelder durchgebrannt ist, sind zwar schon ein paar Jahre vergangen, doch jüngste Gerüchte besagen, er sei in Rommilys untergetaucht (s.a. Beschreibung des Schriftgelehrten auf dem Aranierberg, Sonderband Rommilys bzw. TS 7).



Darpatien in Not

Schergen Borbarads an der Trollpforte vorerst gestoppt

Als in der Nacht zum 10. Tsa ein erschöpfter Bote in unsere Capitale kam, der von der Invasion der verfluchten Dämonenhorden berichten mußte, war das Bild, daß er zeichnete, wahrlich düster: Altzoll zerstört! Die fürstlichen Truppen und die Landwehr in heillosen Flucht und Auflösung!

Cronfeldherr Boronian von Rabenmund, beim Versuch die flüchtende Bevölkerung Altzolls zu schützen wahrscheinlich gefallen!

Jedoch: ein Ende der Schrecken war noch nicht gekommen: Aus der Baronie Wetersklamm stiegen weitere Diener Borbarads herab und zielten mit einer raschen Attacke auf die Trollpforte, wo Schanzkompanien, fürstliche Gardetruppen und Landwehrbanner sich aber auf genau einen solchen Vorstoß vorbereiteten. Doch nur wenige Meilen vor dem Schlachtfeld, auf dem einst die Oger von den Kaiserlichen vernichtend geschlagen wurden, kam der darpatische Gegenstoß zum Stehen.

Unter der Führung von Hauptmann Arve Wandrasen hatten Sappeure aus dem Kosch und Soldaten des XII. Darpatischen Gardebanners unter Bedeckung von leichter Reiterei aus der Mark Rommilys und trollzacker Miliz begonnen, vorgeschobene Verteidigungslinien am Fuße des Gebirges zu erreichen. Diesem Kontingent standen plötzlich borbar-

dianische Truppen gegenüber, die aber durch die provisorischen Gräben und Verhaue zunächst aufgehalten werden konnten.

Unweit von dieser Front tagte gerade der Darpatische Landtag, den die Fürstin nach Gallys einberufen hatte.

Im nun abgeschnittenen Ost-Darpatien scheinen sich Dörfer und Weiler zumeist kampflös den Invasoren ergeben zu haben. Bislang soll der Dämonenmeister es bis jetzt vermieden haben, nekromantische Rituale durchzuführen. Dies scheint die Landbevölkerung glauben zu machen, daß die angstmachenden Berichte aus Tobrien nicht der Wahrheit entsprechen.

Erschreckend sind die vielen Berichte, wonach viele Menschen im Traume verführerische Stimmen hören, die sie auf die dunkle Seite locken wollen. In Alpträumen wird ihnen ihr bisheriges Leben als unlebenswert vorgegaukelt. Von seiten der fürstlichen Hofmagi war zu vernehmen, daß hierfür finstere magische Kräfte verantwortlich zu machen sind. Vielleicht ist damit auch der rasche Abfall so vieler Menschen in der Altzoller Ebene zu erklären.

Seine Ehrwürden, der Hohe Vater Herdfried hat verlauten lassen, daß man noch inbrünstiger zur mildtätigen Göttin beten solle, und auch den Beistand der anderen Elfe erfliehen müsse.

Landtag zu Gallys

Fürstin Irmegunde wirft Borbarad den Fehdehandschuh zu

Ermutigend begann der Landtag zu Gallys. Unsere geliebte Fürstin verkündete, daß von nun an alle Kräfte mobilisiert würden, ein weiteres Vordringen des Dämonenmeisters auf darpatischen Boden zu verhindern.

Doch nahm der Landtag eine dramatische Wende, als just in diesem Moment Vogt Roderick von Dettenhofen blutüberströmt

hereingestürzt kam und die Schreckensmeldung von der Zerstörung Altzolls brachte. In einem bewegenden Moment überreichte er seiner Fürstin den Marschallstab des Cronfeldherrn, den sein Cousin ihm vor seinem mutigen letzten Vorstoß gegen die finsternen Horden anvertraut hatte, ihn der Herrscherin zu überbringen.

Die Fürstin ließ sich daraufhin von ihrem Truchsess den fürstlichen Fehdehandschuh reichen und schleuderte ihn symbolisch dem Dämonenmeister entgegen. Sie gelobte, nicht eher zu ruhen, bis der Ketzer und Dämonenbuhle von darpatischem Boden vertrieben sei. Sie selbst, so verkündete sie, wolle die Führung der fürstlichen Truppen übernehmen. Neue Banner sollen aufgestellt werden und die Edlen des

Fürstentumes wurden aufgerufen, sich dem Heerbann anzuschließen. Zudem erklärte die Fürstin, solle der Orden des Heiligen Travinian sich fürderhin fürnehmlich dem Kampfe wider den finsternen B widmen.

Im Anschluß an diese flammende Rede wurde ein ketzerischer Magus vorgeführt, den die **Kommission wider die Umtriebe**

reichsfremder Magier unter der Leitung von Ucurian von Rabenmund, dem Bruder der Fürstin, dingfest machen konnte. Es handelte sich um einen finsternen Borbaradianer, der, getarnt als harmloser Medikus, seine dunklen Ränke wider Praios' Recht



Fürstin Irmegunde
portaitiert von Hofmaler Gerbald Floderow
(ohne die Narbe aus den Orkkriegen)

schmiedete.

Über ihn sollte das gerechte Urteil vor den versammelten Adligen gesprochen werden.

Doch groß war der Schrecken, als es dem Ketzer mittels seiner dämonischen Magie gelang, sich trotz schärfster Sicherheitsvorkehrungen zu befreien und einen Goldenen Raben in seine Gewalt zu nehmen, sich den Weg freizupressen. Wie gelähmt waren da die Kämpen des Fürstentumes. Doch war es der wackere Diener unserer Fürstin höchstselbst, der die Entscheidung brachte: Selbstlos stürzte er sich in die Klinge

(Fortsetzung von S. 1)

des Schurken, um es den anwesenden Magistern zu erlauben, den bösen Wicht mit ihrem reinigenden Feuer zu töten. Fürwahr ein ergreifendes Opfer!

Besonderer Dank gebührte in dieser Situation auch der aranischen Gesandten, die sich tapfer vor die Fürstin stellte, sie zu beschützen.

An dieser Stelle ist es uns eine besondere Freude darauf hinzuweisen, daß eine vertraute Magistra von Fürstin Sybia höchstselbst zum Landtag entsandt wurde, Darpatien die Freundschaft Araniens zuzusichern und erste Verhandlungen über einen schwesterpakt angesichts der dräuenden Gefahr zu führen (siehe auch *nebenstehenden Bericht*).

Einen jähren Abbruch fand der Landtag, als zum Schrecken aller Anwesenden ein mysteriöses arkanes Symbol aufflammte, düsteres Fanal eines unheilvollen magischen Rituals. Der üble Verdacht bestätigte sich, als ein ein Gallyser Ritter herbeieilte, davon zu künden, daß sich die Toten aus den Gräbern erheben.

Die Fürstin beriet sich u.a. mit dem anwesenden kaiserlichen Hofmagus Melwyn Stoorrebrandt und schickte anschließend die anwesenden Noblen des Fürstentums aus, nach der Ursache dieser Manifestation zu forschen und dem Unheil ein Ende zu setzen. Wir werden weiter berichten.

Beistandspakt mit Aranien in Aussicht

Großes Aufsehen erregte auf dem Darpatischen Landtag die Erklärung der Fürstin, daß Darpatien Aranien die Hand zum Bündnis gereicht habe.

Eine hohe Emissärin Fürstin Sybias wurde eigens zu Verhandlungen zum Landtage entsandt, aber auch um ein deutliches Zeichen zu setzen, daß Fürstin Sybia ebenso wie unsere geliebte Herrscherin diesem Bunde wohlgesonnen ist.

Kanzlerin Ismena von Rabenmund j.H. erklärte im Namen der Fürstin: Aranien und Darpatien pflegen schon seit Generationen ein gutes und nachbarschaftliches Verhältnis. Es sei nun endlich die Stunde gekommen, diese Freundschaft durch ein gemeinsames Bündnis zu besiegeln.

Insbesondere jetzt, da des Dämonenmeisters schwarze Horden beide Fürstentümer bedrohen, sei die Zeit reif, gemeinsam die Stärke beider Schwesterfürstentümer in die Waagschale des gerechten Kampfes zu werfen."

Fürstin Irmegunde folgt damit auch den jüngsten Bestrebungen Gareth's, die Unabhängigkeit Araniens anzuerkennen.

Mit einem persönlichen Treffen der Fürstinnen ist in Bälde zu rechnen.

Landgrafschaft Trollzacken bald neu besetzt?

In den letzten Wochen konnten allerlei hohe Persönlichkeiten beim Besuch des Fürstenpalastes beobachtet werden. Leider war bislang nicht zu vernehmen, welche wichtigen Dinge die Fürstin bald entscheiden wird.

Sicher scheint nur, daß sich die Beratungen um die immer noch vakante Landgrafschaft Trollzacken drehen.

Der bisherige Landgraf Arve von Arvepaß war damals überraschend vom Reichsbhüter ernannt worden, jedoch bei der Schlacht um Warunk gefallen.

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen zu erfahren war, präferiert der Truchseß seinen Bruder, den Reichs-

kommissar zur Sicherung der nördlichen Grenzen, Wolfrat von Rabenmund. Andere Kreise verwiesen jedoch darauf, daß eben jener prädestiniert sei, Nachfolger des schmerzlich vermißten Cronfeldherrn zu werden.

Auffällig ist, daß die Landgräfin von Zweimühlen-Zwerch bislang nicht zu einer Audienz in Rommilys eingetroffen ist.

Dafür konnten wir erfahren, daß in den Hotels Bregelsaum und Mersingen so viel Betrieb wie schon lange nicht mehr herrschte. Gesehen wurden Baronin Alruna v. Bregelsaum zu Vellberg, Baron Gerrich von Binsböckel-Bregelsaum und Baron Geryon von Bregelsaum.

Gilde der Gastlichkeit greift durch

Zu hartem Durchgreifen wider Verstöße gegen das Gildengesetz veranlaßte die jüngst gegründete Gilde der Gastlichkeit den Hohen Rat der Stadt.

In den letzten Jahren hatte die Unsitte mehr und mehr um sich gegriffen, daß zwielichtige Elemente Fremden Kost und Logis in der Stadt boten, ohne die dafür benötigte Schank- und Beherbergungserlaubnis beim Rat erworben zu haben. Insbesondere in der Dichtergasse, wäre diesem Untreiben freien Lauf gelassen worden, zum Schade der ordentlichen Gastwirte wie auch

des Allgemeinwohls der Stadt, ob des entgangenen Steuertalers. Einwände seitens des Hauptbeschuldigten, Timor Klauenfels, es könne ihm niemand verbieten, Freunden traviagefällige Gastung zu bieten, wurde seitens der Amtsmänner der Stadt dadurch begegnet, daß es schon merkwürdig anmute, daß ein armer Schlucker wie er es sich leisten könne, über Monde ein halbes Dutzend dieser angeblichen Freunde zu beherbergen. Noch merkwürdiger sei es aber wohl, daß er es sich zur Sitte gemacht habe, den vielen "Freunden", die sich allabendlich zum Mahle in seiner Stube versammelten, dafür gutes Silber abzuverlangen. Dies entspräche doch ganz und gar nicht den üblichen Konventionen, traviagefälliger Gastung.

Der Beschuldigte wurde zu einer Geldbuße von 5 D verurteilt. Von einer Ehrenstrafe im Schandkorb wurde auf Bitte einer hochgestellten Persönlichkeit der Stadt abgesehen - für dieses Mal!

Impressum:

Fokussierungs Verlag
Rommilys
Chefredakteur:
Helmbrecht Merkwert
Auflage: 600

116 Soldaten des maraskanischen Landwehrregimentes eingetroffen

Für Aufregung sorgte der Auftritt des maraskanischen Prinzen Acano, einem reichsweit gesuchten Verschwörer und maraskanischen Separatisten, auf dem Darpatischen Landtag.

Dort präsentierte sich der Renegat tolldreist der Fürstin. Schon wollten die Wachen den berüchtigten Rebellen in Haft nehmen, doch gebot die Herrscherin ihnen Einhalt.

Ein Gegner wie **B** erfordere es, so erklärte sie, alle anderen Fehden zurückzustellen.

Es sei töricht, zu denken, man könne es sich länger erlauben, tapfere Streiter zurückzuweisen ob politischer Händel, die derzeit von geringem Belang seien.

Prinz Acano erklärte darauf, daß er nicht mit leeren Händen gekommen sei. Auf sein Geheiß seien alle Gefangenen des darpatischen Landwehrregimentes aus maraskanischer Gefangenschaft entlassen worden. Sie befänden sich auf dem Weg in ihre Hei-

mat. Da war der Jubel unter den Versammelten groß, denn stolze 116 Soldaten, so das Wort des Prinzen, würden die darpatischen Reihen verstärken.

Die Fürstin selbst begrüßte letzte Woche die Veteranen und dankte ihnen für ihren Einsatz. Ihren Familien versprach sie eine angemessene Entschädigung dafür, daß die Soldaten nach nur kurzer Rast schon wieder ins Feld geschickt werden müßten, doch bedürfe Darpatien der Dienste der Veteranen bitterlich, wolle man dem Dämonenmeister die Stirn bieten.



Darpatien in Not

Schergen Borbarads an der Trollpforte vorerst gestoppt

Als in der Nacht zum 10. Tsa ein erschöpfter Bote in unsere Capitale kam, der von der Invasion der verfluchten Dämonenhorden berichten mußte, war das Bild, daß er zeichnete, wahrlich düster: Altzoll zerstört! Die fürstlichen Truppen und die Landwehr in heillosen Flucht und Auflösung!

Cronfeldherr Boronian von Rabenmund, beim Versuch die flüchtende Bevölkerung Altzolls zu schützen wahrscheinlich gefallen!

Jedoch: ein Ende der Schrecken war noch nicht gekommen: Aus der Baronie Wetersklamm stiegen weitere Diener Borbarads herab und zielten mit einer raschen Attacke auf die Trollpforte, wo Schanzkompanien, fürstliche Gardetruppen und Landwehrbanner sich aber auf genau einen solchen Vorstoß vorbereiteten. Doch nur wenige Meilen vor dem Schlachtfeld, auf dem einst die Oger von den Kaiserlichen vernichtend geschlagen wurden, kam der darpatische Gegenstoß zum Stehen.

Unter der Führung von Hauptmann Arve Wandrasen hatten Sappeure aus dem Kosch und Soldaten des XII. Darpatischen Gardebanners unter Bedeckung von leichter Reiterei aus der Mark Rommilys und trollzacker Miliz begonnen, vorgeschobene Verteidigungslinien am Fuße des Gebirges zu erreichen. Diesem Kontingent standen plötzlich borbar-

dianische Truppen gegenüber, die aber durch die provisorischen Gräben und Verhaue zunächst aufgehalten werden konnten.

Unweit von dieser Front tagte gerade der Darpatische Landtag, den die Fürstin nach Gallys einberufen hatte.

Im nun abgeschnittenen Ost-Darpatien scheinen sich Dörfer und Weiler zumeist kampflös den Invasoren ergeben zu haben, Bislang soll der Dämonenmeister es bis jetzt vermieden haben, nekromantische Rituale durchzuführen. Dies scheint die Landbevölkerung glauben zu machen, daß die angstmachenden Berichte aus Tobrien nicht der Wahrheit entsprechen.

Erschreckend sind die vielen Berichte, wonach viele Menschen im Traume verführerische Stimmen hören, die sie auf die dunkle Seite locken wollen. In Alpträumen wird ihnen ihr bisheriges Leben als unlebenswert vorgegaukelt. Von seiten der fürstlichen Hofmagi war zu vernehmen, daß hierfür finstere magische Kräfte verantwortlich zu machen sind. Vielleicht ist damit auch der rasche Abfall so vieler Menschen in der Altzoller Ebene zu erklären.

Seine Ehrwürden, der Hohe Vater Herdfried hat verlauten lassen, daß man noch inbrünstiger zur mildtätigen Göttin beten solle, und auch den Beistand der anderen Elfe erleben müsse.

Landtag zu Gallys

Fürstin Irmegunde wirft Borbarad den Fehdehandschuh zu

Ermutigend begann der Landtag zu Gallys. Unsere geliebte Fürstin verkündete, daß von nun an alle Kräfte mobilisiert würden, ein weiteres Vordringen des Dämonenmeisters auf darpatischen Boden zu verhindern.

Doch nahm der Landtag eine dramatische Wende, als just in diesem Moment Vogt Roderick von Dettenhofen blutüberströmt

hereingestürzt kam und die Schreckensmeldung von der Zerstörung Altzolls brachte. In einem bewegenden Moment überreichte er seiner Fürstin den Marschallstab des Cronfeldherrn, den sein Cousin ihm vor seinem mutigen letzten Vorstoß gegen die finsternen Horden anvertraut hatte, ihn der Herrscherin zu überbringen.

Die Fürstin ließ sich daraufhin von ihrem Truchsess den fürstlichen Fehdehandschuh reichen und schleuderte ihn symbolisch dem Dämonenmeister entgegen. Sie gelobte, nicht eher zu ruhen, bis der Ketzer und Dämonenbuhle von darpatischem Boden vertrieben sei. Sie selbst, so verkündete sie, wolle die Führung der fürstlichen Truppen übernehmen. Neue Banner sollen aufgestellt werden und die Edlen des

Fürstentumes wurden aufgerufen, sich dem Heerbann anzuschließen. Zudem erklärte die Fürstin, solle der Orden des Heiligen Travinian sich fürderhin fürnehmlich dem Kampfe wider den finsternen B widmen.

Im Anschluß an diese flammende Rede wurde ein ketzerischer Magus vorgeführt, den die **Kommission wider die Umtriebe**

reichsfremder Magier unter der Leitung von Ucurian von Rabenmund, dem Bruder der Fürstin, dingfest machen konnte. Es handelte sich um einen finsternen Borbaradianer, der, getarnt als harmloser Medikus, seine dunklen Ränke wider Praios' Recht



Fürstin Irmegunde
portaitiert von Hofmaler Gerbald Floderow
(ohne die Narbe aus den Orkkriegen)

schmiedete.

Über ihn sollte das gerechte Urteil vor den versammelten Adligen gesprochen werden.

Doch groß war der Schrecken, als es dem Ketzer mittels seiner dämonischen Magie gelang, sich trotz schärfster Sicherheitsvorkehrungen zu befreien und einen Goldenen Raben in seine Gewalt zu nehmen, sich den Weg freizupressen. Wie gelähmt waren da die Kämpen des Fürstentumes. Doch war es der wackere Diener unserer Fürstin höchstselbst, der die Entscheidung brachte: Selbstlos stürzte er sich in die Klinge

(Fortsetzung von S. 1)

des Schurken, um es den anwesenden Magistern zu erlauben, den bösen Wicht mit ihrem reinigenden Feuer zu töten. Fürwahr ein ergreifendes Opfer!

Besonderer Dank gebührte in dieser Situation auch der aranischen Gesandten, die sich tapfer vor die Fürstin stellte, sie zu beschützen.

An dieser Stelle ist es uns eine besondere Freude darauf hinzuweisen, daß eine vertraute Magistra von Fürstin Sybia höchstselbst zum Landtag entsandt wurde, Darpatien die Freundschaft Araniens zuzusichern und erste Verhandlungen über einen schwesterpakt angesichts der dräuenden Gefahr zu führen (siehe auch *nebenstehenden Bericht*).

Einen jähren Abbruch fand der Landtag, als zum Schrecken aller Anwesenden ein mysteriöses arkanes Symbol aufflammte, düsteres Fanal eines unheilvollen magischen Rituals. Der üble Verdacht bestätigte sich, als ein ein Gallyser Ritter herbeieilte, davon zu künden, daß sich die Toten aus den Gräbern erheben.

Die Fürstin beriet sich u.a. mit dem anwesenden kaiserlichen Hofmagus Melwyn Stoorrebrandt und schickte anschließend die anwesenden Noblen des Fürstentums aus, nach der Ursache dieser Manifestation zu forschen und dem Unheil ein Ende zu setzen. Wir werden weiter berichten.

Beistandspakt mit Aranien in Aussicht

Großes Aufsehen erregte auf dem Darpatischen Landtag die Erklärung der Fürstin, daß Darpatien Aranien die Hand zum Bündnis gereicht habe.

Eine hohe Emissärin Fürstin Sybias wurde eigens zu Verhandlungen zum Landtage entsandt, aber auch um ein deutliches Zeichen zu setzen, daß Fürstin Sybia ebenso wie unsere geliebte Herrscherin diesem Bunde wohlgesonnen ist.

Kanzlerin Ismena von Rabenmund j.H. erklärte im Namen der Fürstin: Aranien und Darpatien pflegen schon seit Generationen ein gutes und nachbarschaftliches Verhältnis. Es sei nun endlich die Stunde gekommen, diese Freundschaft durch ein gemeinsames Bündnis zu besiegeln.

Insbesondere jetzt, da des Dämonenmeisters schwarze Horden beide Fürstentümer bedrohen, sei die Zeit reif, gemeinsam die Stärke beider Schwesterfürstentümer in die Waagschale des gerechten Kampfes zu werfen."

Fürstin Irmegunde folgt damit auch den jüngsten Bestrebungen Gareths, die Unabhängigkeit Araniens anzuerkennen.

Mit einem persönlichen Treffen der Fürstinnen ist in Bälde zu rechnen.

Landgrafschaft Trollzacken bald neu besetzt?

In den letzten Wochen konnten allerlei hohe Persönlichkeiten beim Besuch des Fürstenpalastes beobachtet werden. Leider war bislang nicht zu vernehmen, welche wichtigen Dinge die Fürstin bald entscheiden wird.

Sicher scheint nur, daß sich die Beratungen um die immer noch vakante Landgrafschaft Trollzacken drehen.

Der bisherige Landgraf Arve von Arvepaß war damals überraschend vom Reichsbhüter ernannt worden, jedoch bei der Schlacht um Warunk gefallen.

Wie aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen zu erfahren war, präferiert der Truchseß seinen Bruder, den Reichs-

kommissar zur Sicherung der nördlichen Grenzen, Wolftrat von Rabenmund. Andere Kreise verwiesen jedoch darauf, daß eben jener prädestiniert sei, Nachfolger des schmerzlich vermißten Cronfeldherrn zu werden.

Auffällig ist, daß die Landgräfin von Zweimühlen-Zwerch bislang nicht zu einer Audienz in Rommilys eingetroffen ist.

Dafür konnten wir erfahren, daß in den Hotels Bregelsaum und Mersingen so viel Betrieb wie schon lange nicht mehr herrschte. Gesehen wurden Baronin Alruna v. Bregelsaum zu Vellberg, Baron Gerrich von Binsböckel-Bregelsaum und Baron Geryon von Bregelsaum.

Gilde der Gastlichkeit greift durch

Zu hartem Durchgreifen wider Verstöße gegen das Gildengesetz veranlaßte die jüngst gegründete Gilde der Gastlichkeit den Hohen Rat der Stadt.

In den letzten Jahren hatte die Unsitte mehr und mehr um sich gegriffen, daß zwielichtige Elemente Fremden Kost und Logis in der Stadt boten, ohne die dafür benötigte Schank- und Beherbergungserlaubnis beim Rat erworben zu haben. Insbesondere in der Dichtergasse, wäre diesem Untreiben freien Lauf gelassen worden, zum Schade der ordentlichen Gastwirte wie auch

des Allgemeinwohls der Stadt, ob des entgangenen Steuertalers. Einwände seitens des Hauptbeschuldigten, Timor Klauenfels, es könne ihm niemand verbieten, Freunden traviagefällige Gastung zu bieten, wurde seitens der Amtsmänner der Stadt dadurch begegnet, daß es schon merkwürdig anmute, daß ein armer Schlucker wie er es sich leisten könne, über Monde ein halbes Dutzend dieser angeblichen Freunde zu beherbergen. Noch merkwürdiger sei es aber wohl, daß er es sich zur Sitte gemacht habe, den vielen "Freunden", die sich allabendlich zum Mahle in seiner Stube versammelten, dafür gutes Silber abzuverlangen. Dies entspräche doch ganz und gar nicht den üblichen Konventionen, traviagefälliger Gastung.

Der Beschuldigte wurde zu einer Geldbuße von 5 D verurteilt. Von einer Ehrenstrafe im Schandkorb wurde auf Bitte einer hochgestellten Persönlichkeit der Stadt abgesehen - für dieses Mal!

Impressum:
Fokussierungs Verlag
Rommilys
Chefredakteur:
Helmbrecht Merkwert
Auflage: 600

116 Soldaten des maraskanischen Landwehrregimentes eingetroffen

Für Aufregung sorgte der Auftritt des maraskanischen Prinzen Acano, einem reichsweit gesuchten Verschwörer und maraskanischen Separatisten, auf dem Darpatischen Landtag.

Dort präsentierte sich der Renegat tolldreist der Fürstin. Schon wollten die Wachen den berüchtigten Rebellen in Haft nehmen, doch gebot die Herrscherin ihnen Einhalt.

Ein Gegner wie **B** erfordere es, so erklärte sie, alle anderen Fehden zurückzustellen.

Es sei töricht, zu denken, man könne es sich länger erlauben, tapfere Streiter zurückzuweisen ob politischer Händel, die derzeit von geringem Belang seien.

Prinz Acano erklärte darauf, daß er nicht mit leeren Händen gekommen sei. Auf sein Geheiß seien alle Gefangenen des darpatischen Landwehrregimentes aus maraskanischer Gefangenschaft entlassen worden. Sie befänden sich auf dem Weg in ihre Hei-

mat. Da war der Jubel unter den Versammelten groß, denn stolze 116 Soldaten, so das Wort des Prinzen, würden die darpatischen Reihen verstärken.

Die Fürstin selbst begrüßte letzte Woche die Veteranen und dankte ihnen für ihren Einsatz. Ihren Familien versprach sie eine angemessene Entschädigung dafür, daß die Soldaten nach nur kurzer Rast schon wieder ins Feld geschickt werden müßten, doch bedürfe Darpatien der Dienste der Veteranen bitterlich, wolle man dem Dämonenmeister die Stirn bieten.

Modifizierte Kampfgeregeln für DSA, Vers. 2.1 (Oktober 1997)

von Michael Hartrich (und seiner Spielrunde)

unter Mitarbeit von Udo Kaiser (Regeln für Verteidigungswaffen, Schadenswirkung)

und dem Dämonenkränzchen Konstanz (Schadenswirkung, Fernkampfgeregeln, Stangenwaffen, Ausweichen oder Parieren)

Unter Verwendung der Ergebnisse eines Workshops auf "Hannover spielt!" 1996

Einleitendes

Die hier beschriebenen Regeln sind dadurch entstanden, daß wir nicht einsehen konnten, warum ein Krieger, der aus einer der großen Akademien wie z.B. Wehrheim kommt, bei ca. 40% aller seiner Angriffshiebe daneben schlägt. Einem solchen Versager würde man auf keinen Fall den Abschluß an einer 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.

Wir machten uns also daran, die Kampfgeregeln zu ändern. Nach einigen Diskussionen mit etwas konservativen Spielern in unserer Runden und mehreren eingearbeiteten Verbesserungsvorschlägen entstanden die hier vorliegenden überarbeiteten Regeln in einer neuen Version. Diese gehen 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.

Insbesondere wurden Schwächen im AT+ Bereich verbessert und neu hinzugekommen ist das Kapitel Schadenswirkung.

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 von 19 bzw. PA von 18 oder 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.

Schadenswirkung

Da das AT+ System uns nicht besonders gut gefallen hat, haben wir die angesagten AT Zuschläge ersetzt durch eine Regelung, die ebenfalls besseren Kämpfern eher zugute kommt, als schlechteren, nur daß wir davon ausgehen, daß ein Kämpfer immer darum bemüht ist, den möglichst größten Schaden anzurichten.

Deshalb darf der Angreifer immer die Hälfte des Überschusses seines AT-Wurfes zu den TP hinzuaddieren (immer abrunden), bzw. muß er den Unterschuß zu Hälfte von seinen TP abziehen.

Bsp.:

Alrik (AT 15) würfelt beim Angriff eine 4. Rondralriks PA ist um 11 Punkte erschwert und er schafft sie nicht. Daraufhin darf Alrik zu seinen standardmäßigen 1W+4 zusätzlich 5 TP addieren, er schlägt folglich mit 1W+9.

Rondralrik dagegen hat nur AT 12 und würfelt eine 17. Alrik vermag aber trotzdem nicht die erleichterte PA zum Erfolg zu bringen und somit hat Rondralrik statt seiner üblichen 1W+4 TP nur 1W+2 TP.

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.

Zusätzlich darf der Angreifer noch die Hälfte des Probenüberschusses seinen SP hinzuaddieren.

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 Kampfregel-System läßt nur eingeschränkt gezielte Attacken zu.

Gezielte Attacke richten sich nach dem gewünschten Effekt, der dann auch den Zuschlag zur AT bestimmt.

Bsp.: Der klassische Wolfsbiss ist eine AT + 10, andere Effekte werden nach Meisterentscheidung erschwert, wie z.B. der Entwaffnungsschlag oder die Versuche dem Gegner die Hand abzuschlagen.

Bei Erfolg der gezielten AT tritt der gewünschte Effekt ein, mit vom Meister festzulegenden regeltechnischen Folgen. So z.B. beim Wolfsbiß zusätzliche 1W6 SP pro KR.

Der AT-Wert wird um die angesagte Zahl vermindert und mit diesem neu erhaltenen Wert eine Attacke, wie oben beschrieben, geführt. Mißlingt die Attacke so wird bei der nun folgenden Parade des Angreifers der PA-Wert um genau die gleiche Anzahl von Punkten reduziert (PA-Erschwerung nach mißlungener AT+ für den gezielt Zuschlagenden).

Infanterie- oder Stangenwaffen

Durch eine AT des Angreifers, die vom Verteidiger nicht pariert werden konnte, wird die Stangenwaffe beiseite geschlagen. Durch eine Ausweichen-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 Ausweichen-Probe+BE, um durch einen Sprung auf Distanz zu kommen

Ausweichen-Probe gelingt => es herrscht wieder so viel Abstand zwischen den Kontrahenden, so daß die Stangenwaffe erst wieder beiseite geschlagen werden muß

Ausweichen-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 Ausweichen-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-Kampfregel 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 Kon-

flikt 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.

Wir haben dies insofern ausgeschlossen, als es bei uns keine AT+ nach den alten Regeln mehr gibt.

Allerdings gelten selbstverständlich auch hier die Auswirkungen des Probenüber (~unter)schusses, wie oben im Kapitel "Schadenswirkung" beschrieben.

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 Kampfrausch 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, unser 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 Erschwerungstabellen der Schusswaffen.

Anders behandelt wird allerdings der Schuss/Wurf selbst:

Zuerst die harte, realistische Variante: Wenn nach Abzug der Entfernungs-, Bewegungs- (ggf. weiteren) Erschwerungen 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, Wurfsterne) gibt es den halben Probenüberschuß an TP dazu.

Die Memmenvariante halbiert (abgerundet) einfach die o.a. Zuschläge durch Probenüberschüsse.

Diese neue Schadensregelung macht eigentlich gezielte AT mit TP-Zuschlägen überflüssig. Wer sie dennoch weiter anwenden möchte, sollte bedenken, daß es auch unter NSC's Meisterschützen gibt und ein Kopfschuß ist nunmal tödlich

ist - auch für Spielercharaktere.

Desweiteren kann man bei bestimmten Treffern zusätzliche Wirkung zulassen, um die Gefährlichkeit der Schußwaffen voll zur Geltung zu bringen. Bei einem Armbrustbolzentreffer oder Komposit- (bzw. Kriegs-) bogentreffer aus einer Distanz bis 15 m gibt es z.B. jede KR weiteren Schaden von 1 W6.

Ausweichen

Grundsätzlich geht alles was ein Held im Talent Akrobatik über 10 hat auf den Ausweichwert als Bonus drauf. Bei Körperbeherrschung alles über TAW 14.

1. Ausweichen im Nahkampf

a) 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.

b) Alternativ dazu haben wir für einige Charaktere das optionale "Parieren" durch Akrobatik eingeführt.

Dies gilt insbesondere für Abgänger der alananer Kriegerakademie (s. Sammelband) oder eben für Charaktere, die sich durch diese spezielle Form der Körperbeherrschung auszeichnen (z.B. Gaukler). Akrobatik deshalb, da es unserer Meinung nach besonderer Fähigkeiten bedarf, die durch das Talent Körperbeherrschung nicht abgedeckt sind.

Die Akrobatik-Probe zur Parade ist immer um 3 erschwert und wird durch den AT-Über- bzw. Unterschuß der gegnerischen AT darüberhinaus erschwert bzw. erleichtert. Weiterhin kann der Meister weitere Aufschläge verhängen, wenn der Charakter aus der Aktion z.B. für die nächste AT Vorteile ziehen möchte oder der Charakter eine besonders spektakuläre Aktion darbieten möchte.

2. Ausweichen im Fernkampf

Ausweichen im Fernkampf ist bestenfalls ab 10m Entfernung bei langsamen Geschossen wie Messer, Axt, Speer möglich; bei Kurzbogen, Schleuder erst ab 25 m, bei der Armbrust und dem Lngbogen 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 Abschuß beobachten kann.

3. Sonstiges Ausweichen (z.B. bei herunterfallenden Steinen)

Hat ein Charakter die Erlaubnis des Spielers irgendetwas auf ihn zukommenden Geschossen auszuweichen, so gelten die gleichen Regeln, wie beim Ausweichen im Fernkampf.

Tiere: Ausweichen oder Parieren?

Wie kommt es eigentlich, daß behende Tiere wie Fledermäuse eventuelle Attacken mit ihrer Mörderparade von 4 begegnen oder sich mit PA 0 einfach tottreten lassen wie die Ratten, statt sich lieber auf ihre Gewandheit 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 Paradewert	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:

Alternative Kampfregeleln

Die Startwerte für den Talentwert "Verteidigungswaffe" liegt für Bürger und im folgenden nicht genannte Abenteurer grundsätzlich bei -2.

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, Amazonen

2

Novadis (Schilde), Söldner (wahlweise Schild oder Parierdolch), Krieger, Rondrageweihte (Schilde)

4

Zwerge (Schilde), Thorwaler (Schilde)

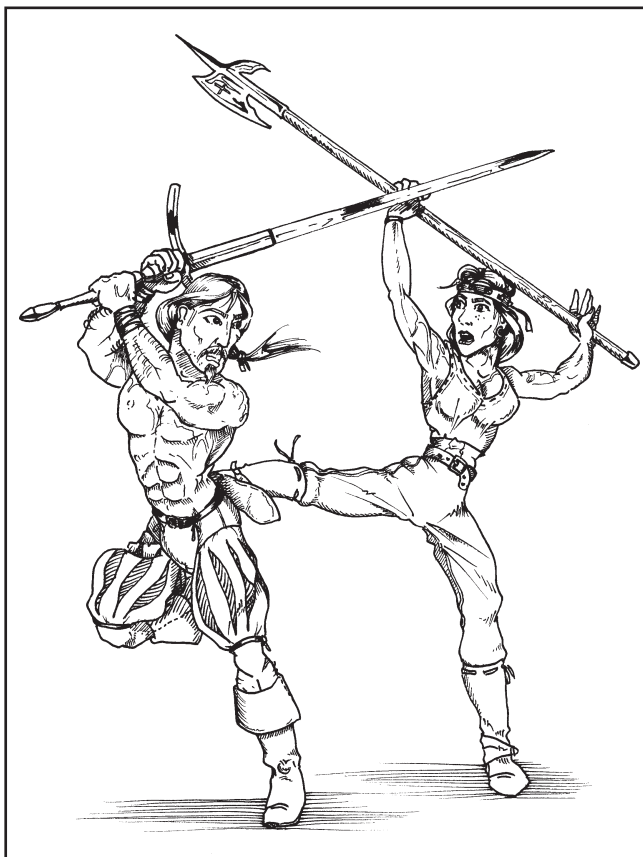
6

Swafnirgeweihete (Schilde)

7

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 nach-

springt, 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 bestandenenen 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.

c) Ist der Gegner in der bestandenenen Probe besser (höherer Probenüberschuß), so mißlingt der Absetzversuch und der Gegner fängt 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.

Kampf mit zwei Schwertern

Immer wieder taucht in Spielern von Kriegern der Wunsch auf, mit zwei Schwertern kämpfen zu können.

Hier haben wir auch noch keine endgültige Lösung gefunden. Voraussetzung ist jeweils eine GE von 13 und ein TAW von 10 auf der jeweiligen Waffe und auf linkshändig.

Zwei Regeln werden noch diskutiert:

1. Zwei AT in einer KR ohne PA

Hierzu gibt es bei der zweiten AT des Kämpfers die entsprechenden Abzüge gem. seines Wertes auf dem Talent linkshändig.

2. Zwei AT in einer KR mit PA

Hierzu gibt es bei allen Aktionen (also bei beiden AT und der PA) den entsprechenden Abzug gem. des Wertes linkshändig.

Bei beiden Varianten gilt aber nicht der Schadensbonus, wenn unterhalb des modifizierten AT-Wertes gewürfelt wird, wohl aber der Schadensmalus, wenn über des AT-Wertes gewürfelt wird. Der Gegner hat eine jeweils erschwerte bzw. erleichterte PA.

Die 11 'Anfentsehen Prophezeiungen des Hofstete Ehemof

• Deutungen •

Umfassende Sammlungen verschiedener Deutungsversuche zu den einzelnen (bekannten) Prophezeiungen. Mit einer Karte der bekannten Kraftlinien.

Hrsg.: Denny Vrandecic

Bernsteinstr. 155

70619 Stuttgart

5 DM inkl. einem vierseitigem Update

Die Magie des Stabes

Kürzlich ist mir das Werk eines unbekannten Verfassers zugekommen, das mich dazu beflügelt hat, mich eingehender mit einem magotehoretischen Gebiet zu beschäftigen, dem, wie ich bedauernd zugeben muß, in der modernen magischen Wissenschaft kaum der gebührende Stellenwert eingeräumt wird.

Jene Lektüre, deren Alter ich auf mindestens 1500 Jahre schätze, angesichts der dort beschriebenen und angedeuteten Rituale und Thesi, sowie diverser Andeutungen, die einen solchen Schluß nahelegen, hat mich angeregt, mich eingehender dieser Form der Magie zu beschäftigen, die die meisten Magistres leider eher beiläufig anwenden, obwohl diese doch eines der, nein, ich will sagen das wichtigste Handwerkszeug der wissenschaftlich fundierten Magie behandelt - den Stab.

In jenem Manuskript nun wurde eine ganz andere Facette der Stabmagie beleuchtet, die ich dem interessierten Leser nicht vorenthalten will.

Die folgenden Aufzeichnungen geben die ersten Ergebnisse meiner Forschungen wieder. Es wäre vermessen, zu behaupten, daß die Schlüsse, die ich ziehe, als allgemeingültige Lehren anzusehen sind.

Ich wende mich vielmehr an den geneigten Wissenschaftler, der sich möglicherweise durch diese Zeilen angeregt fühlt, eigene Studien auf diesem Gebiet zu betreiben.

An einem Gedankenaustausch mit den werten Collegae wäre ich sehr interessiert.

Nadêshda von Lowangen

Capitulum 1: Vom Holze und der Beschaffenheit des Stabes

Landläufig nimmt man es als eherne Wahrheit an, daß allein das Holz der Blutulme, der Steineiche und der Zyklopenzeder geeignet sei, die hohe Magie wirkungsvoll und dauerhaft zu binden.

In dem mir vorliegenden Werk aber heißt es, daß auch andere Hölzer befähigt sind, Magie zu empfangen und zu binden, so z.B. Ebenholz, Mohagani, Tanne, Drachenflügelbaum (hier die Wurzeln) oder gar Kokospalme, wie auch alle anderen Gehölze, die Äste von passendem Wuchs hervorbringen bzw. stammbildend sind, d.h. daß selbst ein in unseren Gefilden so weit verbreitetes Gehölz wie die Buche dazu geeignet wäre, einen Stab daraus zu formen.

Wohl ist es korrekt, daß den zuerst genannten drei Holzsorten eine Gemeinsamkeit zueigen ist, die anderen Hölzern fehlt, nämlich die Fähigkeit sich jeder Form von Magie zu öffnen. So kann ein Magier gleich welcher Akademie sich einen Stab aus den genannten Hölzern zueigen machen, ihn mit seiner Magie füllen und sich die Macht des Stabes nutzbar machen.

Anders hingegen sieht aus, verwendet man eine andere Holzart. Nehmen wir beispielsweise, die Bosparanie, von deren Holz man weiß, daß es in geringem Maße antimagisch wirkt. Einen solchen Stab zu verzaubern kostet größere Kunstfertigkeit und setzt einen größeren Einsatz von Macht voraus (1. Stabzauber Probe um 4 Punkte erschwert, zusätzliche ASP-Kosten 7, davon W3 permanent), dafür zeigt sich der Stab alsdann in den Händen eines Magus der Magica Contraria als formidables Instrument, erleichtert

es doch alle Zauber, die mit diesem Gebiete zusammenhängen in nicht unbeträchtlicher Weise (alle Zauber dieses Spezialgebietes -3, dafür Zuschläge bei allen Invocationes aus der III. oder IV. Sphäre von +2, bei Beschwörungen von Daimoniden gar +3).

Dem Ebenholz sagt man hingegen nach, daß alle Geisterbe- wie auch Entschwörungen, sowie jegliche andere Zauber, die die 4. Sphäre betreffen, erheblich erleichtert sind (-3), wohingegen sich der Magus mit Sprüchen der Magica Curativa schwertut (+1, zudem kostet jeder Spruch 1 W3 ASP mehr als angegeben).

Als weiteres Beispiel möchte ich das Holz des Kirschbaumes anführen, das man auch der Tsa zuordnet. Wird ein Stab aus diesem Material gefertigt, so sind alle Formeln der Verwandlung lebender Materie begünstigt (-2), wohingegen man bei anderen Disciplines Magicae auf den Vorteil des Stabes zu verzichten hat und bei dem Versuch, eine solche Verwandlung aufzuhalten bzw. zu beenden eine Erschwernis hinnehmen muß (+2).

Der Eibe, so heißt es in dem Werk, werden besondere Kräfte auf dem Gebiete der Bewegungsmagie zugeschrieben, ebenso bezüglich einiger Formulae, die Verdunkelung und Tarnung zum Inhalte haben. Doch ist hier der Nachteil hinzunehmen, daß es besondere Kunstfertigkeit kostet, einen Stab aus Eibenholz herzustellen, findet sich doch kaum eine Eibe, die groß und fest genug ist, einen Stab aus dem

Kernholz zu gewinnen, so daß der Magus den ersten Stabzauber, mit dem er sein Handwerkszeug erst formt, meisterlich zu vollziehen habe (Zuschlag +8), um mehrere schlanke Eibenruten zu einem massiven Stabe zu formen.



Zudem kostet es mehr Energie (+5 ASP für den 1. Stabzauber) und der Stab ist auch nicht in der Lage, den astralen Fluß in gleicher Intensität zu erfassen wie die meisten anderen Hölzer (der 4. Stabzauber spart nur halb soviel ASP wie gewöhnlich, und zwar **auch** bei Zaubern des eigenen Spezialgebiets).

Für alle Stäbe aus anderem Holz denn den allgemein üblichen gilt, daß man mit dem 4. Stabzauber bezüglich neutraler Zauberei (also aller, die nicht dem Spezialgebiet entsprechen), nur halb soviel ASP wie gewohnt spart.

Bei konträren Gebieten stellt sich in manchen Fällen gar überhaupt keine Ersparnis ein.

Oberflächlich betrachtet mag man die zusätzlichen Mühen und Einschränkungen scheuen, doch welcher ungeahnte Gewinn bedeutet ein solches Werkzeug für den Spezialisten, für den er manche Mali gern in Kauf nimmt.

Zumal die Möglichkeiten, die die Personalisierung des Stabes dem fähigen Magus eröffnet, noch längst nicht ausgeschöpft sind.

Es ist nur folgerichtig, daß man die in der *Ars Magica* übliche persönliche Gewichtung eines oder zweier

Disziplinen getrost darüber hinaus ausweitet, sich nur einen passenden Spruchkanon anzueignen.

Anfänglich berichtete ich darüber, daß im Grunde jegliches Holz für die Formung eines Stabes geeignet sei. Allerdings gilt es dabei zu beachten, daß nicht allen Hölzern verborgene arkane Eigenschaften zu eigen sind. So fehlt beispielsweise der Buche jegliche Affinität zur Magie, so daß ein Stab aus diesem Holze weit träger Magie aufnimmt (alle Stabzauber +3, zudem spart der 4. Stabzauber nur die Hälfte an ASP) und es sich mithin nur dann anbietet, zu einem Stab aus diesem Holz zu greifen, wenn man sich in einer pressierlichen Situation befindet, da einem kein anderes Material zu Gebote steht.

Es ist im übrigen offenkundig, daß wie bei den Edelsteinen die Affinität eines Holzes zu einem der Götter, Halbgötter oder Alveraniere eine Rolle dahingehend spielt, inwieweit das Material in arkanem Zusammenhange Neigungen unterstützt bzw. für gewisse Formen der Magie nur schwer oder auch gar nicht zugänglich ist.

Es sei einem jeden interessierten Wissenschaftler anzuraten, entsprechende Forschungen zu betreiben und mit den Hölzern zu experimentieren.

Capitulum 2: Von der Wirkung weiterer Paraphernalia auf den Stab

Eine weitere Möglichkeit, den Stab dem Spezialgebiet seines Besitzers zuzuwidmen ist es, einen entsprechenden Edelstein in den Stab einzuarbeiten bzw. andere Materialien wie Metalle, die das arkane Muster des Stabes beeinflussen, einzuarbeiten.

Es wäre ein wenig eindimensional gedacht und zeugte von mangelndem Forschergeist, folgte man stur den Statuten der Akademien, nachdem jeglicher Stab eine Kappe aus Mondsilber und Eisen zu haben habe.

Mag dies bei Vorgängen der Beschwörung auch dienlich sein, zeigt sich eben diese Verzierung bei Formeln der Bewegung als hinderlich, desgleichen bei Verwandlungen, wenn auch in geringerem Maße. Vielmehr sollte der Zögling durch lange Meditation und eingehende Studien in sich gehen, um zu ermitteln, welche Art der Ausgestaltung des Stabes ihm am zuträglichsten wäre.

Ein in Zwergensilber eingefasster Granat weiß die *Magica Communicata* in erfreulichem Maße positiv zu beeinflussen, zumal mit dem Reich der Toten. Es läßt sich vermuten, daß es sogar denkbar ist, bei entsprechender sorgfältiger Vorbereitung des Magiers den solchermaßen präparierten Stab mit einem Zauber zu belegen, der dem des III. Kugelzaubers gleicht, wobei die Gemme als Focus für das arkane Muster dient.

Ein Bernstein zeitigt vergleichbare Erfolge in der *Magica Contraria*, so wie ein Stab aus Apfelbaum mit einem in Kupfer gefassten Achat Heilzaubern zu größerer Wirksamkeit bei gleichem Astralaufwand verhilft.

Auch las ich, daß es möglich ist, in das Kernholz eines Stabes Weißdornzweige einzuflechten, um die Wirksam-

keit wider unheilvolle Magie zu vergrößern.

Wie generell aus der Edelsteinmagie hinlänglich bekannt, kann man zudem durch die Befolgung entsprechender Rituale, während derer man die Gemme für die magische Nutzung vorbereitet, dem Wirken des Steins einen Aspekt hinzufügen, seine Wirkung verstärken oder ihm eine Neigung geben. So kann ein Achat, in den das Zeichen der ewig jungen Eidechse geschnitten ist, sich nicht allein positiv auf Formeln der *Magica Curativa* auswirken, sondern zudem dem Magus die Verwandlung von Lebewesen erleichtern, wenngleich auch in geringem Maße.

Es muß wohl nicht eigens erwähnt werden, daß auch die klassischen Zauberstäbe bei ihrer Neuformung oder nachträglich (*dazu in der nächsten Ausgabe mehr*) auf diese Weise den individuellen Bedürfnissen des Magiers angepaßt werden können.

Man hüte sich jedoch tunlichst davor, Materialien zu verwenden, die widersprüchlich agieren (der Wissende mag sich an gleichlautende Erkenntnisse aus der Artefakt- und insbesondere der Amulettmagie erinnern fühlen).

Holz, Stein und Metall müssen wohl gewählt sein, sollen sie in der Einheit, die der Stab durch das Wirken des Magus bildet, nicht kontraproduktiv wirken.

Der Banause, der glaubt, seinen Stab mit Elementen des Kampfes, der Antimagie und der Beschwörung zieren zu müssen, sollte lieber mit einem der gewöhnlichen Stäbe Vorlieb nehmen, oder noch besser seinen Magierhut an den Nagel hängen, denn er läßt es unfraglich an der sittlichen Reife mangeln, derer man zur Profession eines Magus dringend bedarf.

Auszüge aus der Encyclopaedia Magica

von Anton Weste und Peter Diehn

Anton Weste und Peter Diehn haben sich ein gewaltiges Projekt vorgenommen. Sie erstellen derzeit eine riesige Materialsammlung mit allem, was jemals zur aventurischen Magie erschienen ist, inklusive neuer Zauber und magischer Bücher etc., von Spielern geschrieben. Mehrere hundert Seiten liegen mir in einer Arbeitsversion der beiden vor. Neben der bereits erwähnten Bibliothek und des neuen Codes Cantiones gibt es auch ein Verzeichnis aller (den beiden) bekannten Magier.

Nicht alles Material dieser vielen hundert Seiten hat uns gefallen, insbesondere viele der neuen Zaubersprüche halten wir für schlecht und/oder überflüssig. Während uns die Magische Bibliothek sehr gut gefallen hat.

Doch insgesamt ein beachtenswertes Projekt, daß wir unseren Lesern im folgenden in einigen Auszügen etwas näher bringen wollen.

Die magische Bibliothek

Die Angst - Betrachtungen ueber den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen

Format: Hierbei handelt es sich um einen unscheinbaren, schmucklosen Quartband von 98 Seiten Umfang, diese sind jedoch recht eng beschrieben. Das von der Fachwelt lang erwartete Werk - schon während der Erstellung fast eine Legende - wurde in langjähriger Arbeit zwischen 995 BF und 1015 BF vom ehemaligen gefürchteten "Hofmagier" des Fürsten von Albemia, dem berühmten Druiden Archon Megalon, konzipiert und in Lowangen während seines Aufenthalts an der Halle der Macht schließlich abgeschlossen. Das Buch wurde durchgehend wechselweise in Bosparano und Garethi verfaßt und ist nicht nur deswegen auch für Laien halbwegs verständlich, allerdings enthält es keine Illustrationen.

Auflage: Bislang wurden höchstens etwa 20 bis 25 Abschriften angefertigt, doch durch die eilige Kopierarbeit der Halle der Macht zu Lowangen, die eine Erstabschrift von Megalons Hand ihr Eigen nennen kann, nimmt die Zahl der Kopien rasch zu. Bislang sind sie vor allem unter Beherrschungsmagiern der Sveltebene und aus den Grenzgebieten zum Mittelreich verbreitet. Das Original befindet sich im Besitz des Autors. Das Werk ist jedoch bei vielen Akademien - natürlich bei allen Schulen vom Bund des Weißen Pentagrammes, aber auch von so manchen grauen Lehranstalten - geächtet und wird in absehbarer Zeit wahrscheinlich vom Boten des Lichts unter den Praiosbann gestellt werden.

Inhalt: Die Angst ist das Meisterwerk Archon Megalons über menschliche Phobien aller Art, die er sowohl durch subtile als auch magische Mittel in einer Unzahl von Experimenten erzeugte. Im Buch sind die wichtigen Schlüsselexperimente - etwa 40 an der Zahl - zur Erkenntnis über die Angst detailliert aufgelistet, jeweils genau in Behauptung, (Gegen-)Beweis und Schlußbetrachtung gegliedert. Am umfangreichsten sind dabei die Themenkomplexe zur "Angst vor der Angst", dem "panischen Massenverhalten" sowie zur "geistigen Destruktion durch irrationale Einflüsse" geraten.

Die aufgeführten Experimente mit Menschen, so trocken abgehandelt, als handle es sich um Laborratten, zeugen von einem wahrhaft barbarischen

Forscherdrang, der einzig dem Grundsatz folgt, daß das Ergebnis zählt, und nicht der dafür eingesetzte Preis. Megalon ließ sich durch moralische Schranken in keinsten Weise behindern und schuf somit ein brillantes Forschungsergebnis, das für die Fachwelt auch noch in Jahrhunderten Bedeutung haben wird. Der Preis für diese Meisterleistung ist die Ächtung von Buch und Autor durch den Bund des Pentagramms und viele graue Akademien.

Wert: Bislang kann kein gängiger Preis genannt werden, da das Werk noch keine allzugroße Verbreitung erlangt hat. Die Halle der Macht zu Lowangen verlangt für eine Abschrift 170 Dukaten. Megalons Ansichten hierzu sind nicht bekannt, wahrscheinlich kümmert es ihn nicht.

Das Buch im Spiel: Megalon hat zwischen seinen Forschungsergebnissen die These von BÖSER LUCK (18) und HORRIPHOBUS niedergelegt. Diese beiden Zauber können nach erfolgreicher Lektüre künftig um einen Punkt besser gesteigert werden (max. jedoch um 3 Punkte je Stufe). Außerdem ist jeweils die Rekonstruktion der brutalen Borbaradianer-Formeln EIGNE ÄNGSTE und HÖLLENPEIN möglich, die der Druiden bisweilen anwandte. Die vielen grundlegenden Erkenntnisse über die Angst wirken sich zusätzlich in je zwei Freiwürfen auf die beiden Talente *Heilkunde Seele* (wenn der TaW noch unter 10 liegt) und *Menschenkenntnis* aus.

Von moralischen Bedenken gebundene Leser (das dürften so ziemlich alle außer Druiden und Schwarzmagier bzw. ähnlich vorgehende Charaktere sein, im Zweifelsfall trifft der Meister diese Entscheidung) müssen eine Mut-Probe +4 bestehen, um sich die menschenverachtenden Experimente in ihrer Gänze zu Gemüte zu führen.

(V 1, SD 8, IG 10; KL 13, TaW: *Menschenkenntnis* 7)

Zum Themenbereich der Angst existiert auch noch das Buch "Angst - Das menschliche Phänomen" des Druiden Wassilaw Junkhoff, der als geistiger Lehrer Megalons gilt.

Magische Schilde

Format: Ein Quartband von 360 Seiten Umfang, auf dessen tiefgrünem Buchdeckel in goldenen Lettern ein einfaches Pentagramm und der Titel prangen. Das schon lange angekündigte Werk wurde in den Jahren 1012 bis 1020 BF von Erzmagierin und Spektabilität zu Gareth Racalla von Horsen-Rabenmund unter der Mithilfe des Meisterexorzisten Jarhalan erstellt. Im Praiosmond 1021 BF wurde es in Gareth der Öffentlichkeit vorgestellt. Das durchgehend in Bosparano verfaßte Buch enthält nur wenige unumgängliche Zeichnungen und Illustrationen.

Auflage: Das lange Jahre von der Fachwelt sehnlichst erwartete Werk wird derzeit eiligst von der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth, dem Informations-Institut zu Rommilys und der Academia der Hohen Magie zu

Punin kopiert, bislang wurden lediglich zwei Dutzend Abschriften angefertigt, die sich allesamt im Besitz ausgesuchter Magier und Akademien befinden. Die Kopierarbeit erfolgt auf Wunsch Racallas ausnahmslos handschriftlich, so daß die eingehenden Anfragen kaum befriedigt werden können. Das Original ist im Besitz der Erzmagierin, eine Erstabschrift von ihrer Hand wurde zur Mahnung an Chiranor Feyamun, den zweiten Hofmagus des Reichsbehüters und Begleiter Kaiser Hals auf dessen letzter Reise, übergeben.

Inhalt: Das anspruchsvolle Werk ist eine umfassende Beschreibung der Aufgaben des Leib- und Hofmagiers und dient als schlüssige und innovative Anleitung für diesen, wie Herr und Hof effektiv mittels magischer Schilde geschützt werden können. Durch die Rückkehr Borbarads bekam das Thema eine im-

mense Aktualität, so daß im letzten Moment verschiedene weitere Kapitel und Anmerkungen zur Protektion vor den Machenschaften des Dämonenmeisters hinzugefügt wurden.

Magische Schilde setzt ein umfangreiches Grundwissen im Gebiet der Antimagie voraus und verweist in elementaren Dingen häufig auf das Große Buch der Abschwörungen. Beschrieben sind vor allem Anwendungsgebiete und Kombinationen der Zauber GARDIANUM, WIDER HELLSICHT und ARMATRUTZ, Möglichkeiten zur Unschädlichmachung und Austreibung von Dämonen, Schutz durch Amulette und magische Sicherungen sowie Rettung in letzter Sekunde. Interessanterweise stellt die weißmagische Racalla von Horses-Rabenmund das Ziel, den Schutz durch und vor Magie, in den Vordergrund und billigt in diesem Zusammenhang gar dunkelgraue bis schwarze Magie.

Aufgrund der Rückkehr des Dämonenmeisters wurde alles bekannte Wissen über diesen und seine Vorgehensweise dargelegt (ist in dieser Hinsicht jedoch noch teilweise naiv und voller Spekulationen, da von Borbarads einstigem Wirken nur wenig objektives überliefert ist) und dringlichst zur Zusammenarbeit aller magischen Institutionen mit den weltlichen und geistlichen Mächten Aventuriens aufgerufen.

Wert: Obwohl das Buch heiß begehrt ist (es sind bereits in den ersten Monaten nach Fertigstellung über 200 Anfragen aus ganz Aventuriens eingegangen), hat sich die Autorin entschlossen, nicht den Meistbietenden zuerst ein Exemplar zukommen zu lassen, sondern jenen, die es am Nötigsten haben, wie die Hofmagier der wichtigen Herrscher Aventuriens - bemerkenswerterweise beschränkt sie sich dabei nicht nur auf das Mittelreich. Der konsequent verlangte Standardpreis beläuft sich derzeit aber dennoch auf 250 Dukaten.

Das Buch im Spiel: Das ultimative Werk für den Leibmagier! Zu finden ist die Theses von PENTAGRAMMA (17), WIDER HELLSICHT (12), GARDIANUM (12). Zusätzlich erhält man auf diese Zauber und die Formeln BEHERRSCHUNG BRECHEN, INVERCARNIO, KLARUM PURUM, ARMATRUTZ und APPLICATUS jeweils zwei Freiwürfe, wenn die ZF noch unter 10 ist, oder jeweils einen Freiwurf erleichtert um 2 Punkte, wenn die ZF bereits über 10 ist. Weiterhin kann der Magier nach der Lektüre leichter die Verbotenen Pforten öffnen (Selbstbeherrschungsprobe+8), schließlich soll man sich für seinen Herren opfern können, und es wird gar eine Rekonstruktions-

möglichkeit für den HERZSCHLAG RUHE aufgezeigt (ein Jahr intensives Studium und 4 Magiekundeprüfungen +10), der natürlich nur in höchster Not in Verbindung mit dem REVERSALIS angewandt werden soll - zudem die einzige gebilligte Anwendung der Formel. Aufschlußreich sind die Hinweise zu den Formel AUGES LIMBUS, der Startwert der Formel steigt um einen Punkt, sofern der Leser sie ansonsten noch nicht beherrscht.

(V1, SD 25, IG 13; KL 15, ZF: GARDIANUM 8, WIDER HELLSICHT 8, ARMATRUTZ 6)

Racalla von Horses-Rabenmund

Als eine der bekanntesten Vertreter der arkanen Kunst, einflußreiche Convocata der Weißen Gilde, Spektabilität der bedeutenden Akademie von Gareth steht die Erzmagierin fast ständig im Mittelpunkt der Politik. Geboren 964 BF, wurde sie bereits mit Hals Regierungsantritt ständige Beraterin am Kaiserhof, die den Schutz des Reiches durch Hofmagier organisiert; eine von ihr gewissenhaft ausgeführte Aufgabe - sie hat noch immer nicht das Versagen Chiranor Feyamuns verwunden, dem sie bei jeder Gelegenheit indirekt zu verstehen gibt, daß er die Schuld am Verschwinden Kaiser Hals trägt. Häufig an den wichtigen höfischen Veranstaltungen anwesend und ihrer großen Kompetenz und wichtigen Ämter wegen immer gefragt, nimmt sie direkt und indirekt Einfluß auf das Kaiserhaus und zählt zu den Mächtigen der Stadt. Auch die verwandtschaftlichen Beziehungen zum Hause derer von Rabenmund konnten ihr nach Answins Usurpation nicht schaden, sie soll gar in halbwegs freundschaftlichem Kontakt mit KGIA-Leiter Dexter Nemrod stehen. Mit Borbarads Invasion in Tobrien wird sogar schon gemutmaßt, daß Reichsbefehlshaber Brin eine Kanzlei für magische Angelegenheiten ins Leben rufen will, als deren Reichsrätin eigentlich nur die Erzmagierin in Frage kommen kann.

Zitate:

»Stab erlischt, Kraft entschwunden.

Der Daimon gehalten, doch nicht verwunden:

Donnerbrechend Hörnerhufe,

der Kaiser blaß, hört BORons Rufe.

Jandora eilt hervor, verwegen,

wo der Stab nicht half, gab sie ihr Leben.«

—zitiert aus der Legende der Jandora von Bosparan, Hofmagierin Kaiser Yulag-Horas; aus dem Vorwort zur Ermahnung an alle Leibmagier

Ominibus et Portentis

Format: Es handelt sich um einen leicht überformatigen Foliant von 130 Seiten Umfang, der höchstwahrscheinlich irgendwann um das Jahr 450 BF verfaßt wurde, in jedem Fall aber noch während der Herrschaft der Priesterkaiser, da aus einer kleinen Textstelle eine Prophezeiung zu deren Sturz herausgelesen werden kann. Der Name des Autors konnte bis heute nicht in Erfahrung gebracht werden, er verwendete auch kein Pseudonym - die Annahme einer maraskanischen Dualistensekte, daß es sich um Nostris Thamos gehandelt haben muß, kann getrost bezweifelt werden, war der berühmte Seher zu jenem Zeitpunkt schließlich noch nicht einmal geboren. Bis zu den Magierkriegen wurden viele Abschriften angefertigt, in den anschließenden Wirren geriet das Werk aber weitgehend in Vergessenheit, die Kirche des Praios tat anschließend ihr übriges, um den Restbestand weiter zu dezimieren. Das Buch enthält außer wenigen Sterntafeln keinerlei Illustrationen und wurde durchgehend in Bosparano geschrieben.

Auflage: Insgesamt mögen einmal 200 Abschriften existiert haben, doch davon sind nunmehr höchstens noch etwa 80 Kopien erhalten geblieben, einige davon befinden sich in einem sehr schlechten Zustand und werden die kommenden Jahrzehnte wahrscheinlich kaum überstehen. Das Original und die meisten Abschriften gingen im Krieg der Magier verloren.

Inhalt: Unter den wenigen Experten gilt Ominibus et Portentis als eines der wirklich großen Werke betreffend alle möglichen und unmöglichen Prophezeiungen und Vorhersehungen. Vor allem werden die verschiedenen Vorgehensweisen und Interpretationsmöglichkeiten anhand verschiedener Omen erläutert und diskutiert, wie beispielsweise beim Vogelflug und auch dem Runenwerfen. Es ist bekannt, daß Rohal und Niobara dem Buch viel Zeit widmeten, und auch Borbarad soll es oft zu Rate gezogen haben!

Wert: Je nach Zustand ist eine Abschrift bis zu 100 Dukaten wert, wirkliche Fachleute zahlen aber sicherlich auch das Doppelte.

Das Buch im Spiel: Für den echten und vor allem an der eigentlichen Zauberei interessierten Magier besitzt das Werk einen weniger großen Wert als für die Hellseher und Wahrsager unserer Länder - schließlich geht es auf die Magie als solche nicht ein. Nach abgeschlossener Lektüre ermöglicht es aber immerhin drei Freiwürfe auf den TaW *Prophezeien*, jeweils erleichtert um einen Punkt. In bestimmten Fällen kann der Meister dem jeweiligen Spieler auch eine äußerst vage Andeutung über ein kurz bevorstehendes Geschehnis zukommen lassen. (V 1, SD 15, IG 5; KL 11, IN 14, TaW: *Prophezeien* 6)

Wind- und Flautenzauberei

Format: Ein 170-seitiger Quartband, der traditionellerweise auf sehr robustem Pergament niedergeschrieben und in einen wasserfesten, in blau gehaltenen Einband gebunden wird. Wann das Buch geschrieben wurde, kann nur geschätzt werden, wahrscheinlich etwa um 300 BF, da sowohl die Seeschlacht vor Salza als auch Kaiser Rude I. erwähnt werden; beim Autor handelte es sich möglicherweise um einen Schiffsmagier der mittlereichischen Westflotte. Auf-

grund des Themengebietes blieb dem Werk eine größere Verbreitung natürlich untersagt, aber dennoch sind viele Schiffsmagier und Akademien in Küstenstädten des Westens im Besitz eines Bandes.

Das Buch enthält nur einige Illustrationen, darunter auch Sterntafeln und Küstenkarten, und ist durchgehend in älterem Garethi verfaßt.

Auflage: Insgesamt existieren etwa 180 weitgehend originalgetreue Abschriften.

ten, die meisten Exemplare sind im Besitz von Schiffsmagiern vor allem der Westküste, aber auch Al'Anfas, auch in Küstenstädten findet sich manch ein Lehrmeister mit einer Kopie. Das Original wird vom Efferd-Tempel zu Harben aufbewahrt und soll dort angeblich von Baronin Nahema von Dela zur Zeit der Flutwelle hinterlegt worden sein.

Inhalt: Das einzig bekanntere und einigermaßen verbreitete Buch für den Schiffsmagus - Drudenfüße im Meer ist nur wenigen bekannt und widmet sich vor allem der Beschwörung - beschreibt natürlich ausgiebig die Zauberei auf See. Vor allem erläutert das Werk die Beeinflussung von und durch Wind- und Wasserelementare(n), aber auch in geringerem Umfang Dämonen, bietet mögliche Schutzrunen gegen Seeungeheuer an Bug und Heck, schlägt magische Vorgehensweisen bei Flaute, Sturm, Ebbe und Flut vor und geht auf weitere ähnliche Themen ein. Abgeschlossen wird es durch eine (nichtmagische) Einführung in die Schifffahrt, eine Auflistung wichtiger Häfen aller Küsten (allerdings hat sich in den 700 Jahren seit der Erstschrift einiges getan), zeigt verschiedene Routen und dort vorherrschende Winde und Ströme auf und enthält im Anhang auch einen Glossar zur Seemannssprache. Für einen Magier, der viel zu Wasser unterwegs ist, ist dieses Werk fast unentbehrlich.

Überarbeitung: In der Akademie zu Olport wird derzeit an einer kompletten Überarbeitung geschrieben. Allerdings werden hier alle Hinweise auf die Dämonologie gestrichen. Schwerpunkt soll die Unterstützung der Seefahrt durch elementare Kräfte sein.

Wert: Je nach Erhaltungszustand kostet eine Abschrift bis hin zu etwa 120 Dukaten, echte Experten und anderweitige Interessenten zahlen aber auch bis zu 180 Dukaten.

Das Buch im Spiel: Neben dem eher praktischen Teil der Schifffahrt wurde im Buch eine Thesen des ADLER AUG (14) niedergelegt, außerdem ist die Rekonstruktion des FORTIFEX möglich. Die vielen Hinweise auf BÖSER BLICK (nur Furcht), MEISTER DER ELEMENTE, ÜBER STROM, IN SEE UND FLUß, MAHLSTROM, STURMGEBRÜLL (Startwert steigt um zwei Punkte, wenn dem Leser eine IN-Probe gelingt) und WETTERMEISTERSCHAFT (dito) sind zwar hochinteressant, helfen insgesamt aber nicht großartig weiter, immerhin entfällt künftig der Malus beim Erlernen eben dieser Zauberei (siehe *Magie des Schwarzen Auges*, Seite 27). Lesenswert sind aber auch die Andeutungen auf die *Sieben magischen Winde*, eine angeblich verschollene Zaubersformel, in Wirklichkeit aber eine Kombination von elementarer und dämonischer Beschwörung, die es einem ermöglicht, die Luft in fast jeder Form einsetzen zu können. Nach abgeschlossener Lektüre der praktischen Kapitel der Seefahrt erhält der Leser je einen Freiwurf auf *Boote fahren* und *Seefahrer*. Zusätzlich sind in Zukunft alle Proben im Zusammenhang mit Wind- und Wasserelementaren um einen Punkt erleichtert, dafür werden aber alle Proben bei Feuer- und Felselementaren um einen Punkt erschwert. Die Kenntnis der anderen Inhalte kann sicherlich auch in der einen oder anderen Situation weiterhelfen.

(V 2, SD 9, IG 10; KL 14, GE 11, TaW: *Boote fahren* 4)

Die Trollzacker Manuskripte

Format: Ursprünglich bestanden die Manuskripte aus einer recht umfangreichen und eher zusammenhanglosen Pergamentsammlung verschiedener, heute zumeist unbekannter Autoren, die ihre Aufzeichnungen irgendwann im Krieg der Magier in einer Höhle südlich des heutigen Städtchens Altzoll bei den Trollzackern versteckt hatten. Wie, wann und von wem die vergrabenen Kostbarkeiten entdeckt wurden, ist nie bekannt geworden, doch gelangten die Schriften irgendwie in den Besitz der Akademie zu Punin. Etwa um das Jahr 1010 BF wurde dort ein großer Teil der noch erhaltenen Pergamente kommentarlos nach verschiedenen Kriterien geordnet und schließlich als Quartband mit etwa 380 Seiten in Umlauf gebracht. Das Werk ist, von einigen Sprachbeispielen der Koboldssprache und des gewaltigen Drakned der Lindwürmer abgesehen, durchgehend in Bosparano verfaßt und enthält keine Illustrationen.

Auflage: Bis heute wurden insgesamt nicht mehr als etwa 40 Abschriften angefertigt, der Original-Quartband wird ebenso wie die ursprüngliche Pergamentsammlung in Punin aufbewahrt, letztere aber nur wenigen Magiern mit einer guten Reputation zugänglich gemacht.

Inhalt: Die verschiedenen Texte der ehemaligen Pergamentsammlung und des heutigen Buches lassen sich grob auf zwei Themenbereiche verteilen. Etwa die Hälfte der Textsammlung handelt von verschiedenen magischen Kreaturen, vor allem von Einhörnern, Kobolden, Werwesen, Drachen und schließlich auch den Elfen. Neben nur wenigen umstrittenen und völlig unhaltbaren Kapiteln sind die meisten Ausführungen durchaus kompetent und genügen auch höheren Ansprüchen. Den größten Teil des restlichen Buches bildet ein gleichfalls kompetentes Kaleidoskop allerlei magischer Themen und einige Fragmente aus der Prophezeiung vom Wandel der Zeiten.

Welche weiteren Geheimnisse auf jenen Pergamenten festgehalten sind, die von der Puniner Akademie unter Verschuß gehalten werden und nicht im Buch enthalten sind, wird zwar recht gerne spekuliert, ist jedoch unbekannt. Allgemein wird angenommen, daß es sich entweder um verschlüsselte und noch nicht übersetzte Textstellen sowie Geheimnisse der Siebten Sphäre handelt.

Wert: Ein Band wird für etwa 100 Dukaten gehandelt.

Das Buch im Spiel: Aufgrund des Schwerpunkts betreffend allerlei Zauberkreaturen ermöglichen die Trollzacker Manuskripte einem Leser jeweils zwei Steigerungsversuche auf dessen Talentwerte *Tierkunde* und *Magiekunde* sowie die Zauberkraft der Formel DAS SINNEN FREMDER WESEN, auch wenn er den Zauber nicht beherrschen sollte. Nach einer gelungenen KL-Probe +2 darf

außerdem der TaW *Sprachen kennen* um zwei Punkte gesteigert werden, jedoch nur für jeweils einen Punkt in den Sprachen Drachisch und Koboldisch. Jemand, der eine der beiden Sprachen oder sogar alle beide bereits auch nur ansatzweise beherrscht, zieht keinen Nutzen mehr aus diesem Vorteil. (V 1, SD 15, IG 9; IN 12)

Zitate:

»Grosz ist die Macht der Kobolde, denn heiszt es nicht, die Junge Goettin habe sie aus nichts denn der Krafft geschaffen? Der Zauberey seyen sie maechtig, und ob sie auch allerley ueblen Schabernack treyben, so fuegen sie doch nur selten einem Mensch oder Thier eyn Leyd zu.

Sie sollen aber auch die Kindleyen aus der Wiege stehlen und eynen Banckert zuruecklassen, welchen eyn Quaelgeyst für die Eltern. Die gestohlenen Kindleyen heiszt man Schelme, und sie sind allerley Zauberey kundig, ob der manch Magus sie beneyden wuerde. Und was sie nicht von ihrem koboldischen Vater oder Mutter lernen, da ziehen sie aus, um eynen Oheym zu suchen, der ihnen all mehr Zauberverwerck lehret. Und was sie vom Oheyme beygebracht, sey oft ungleich maechtiger denn ihr bisheriges Wissen.«

»All diese sich widersprechenden Erkenntnisse der Gelehrtschaft und des Volksglaubens bringen mehr Verwirrung denn Klärung in die große Zahl der verbleibenden Fragen: Wer schuf die Vampyre und mit welcher Intention? Wessenthalben erheben sich manche von Vampyren Getöteten zu Vampyren und Andere nicht? oder: Wie entstehen die Blutsauger? Was hat es mit den Meister- oder Erz-Vampyren auf sich? Wie ist die Zauberey der Vampyre beschaffen? Woran erkennt man sie letztgültig? Und: Wie gelingt es wirklich, sie zu töten?«

—Beitrag der Nekrologin Levita Paligan

»Wie die Lykanthropie in die Welt kam¹

Zu der Zeit, als die Götter noch über Deren wandelten, hatte die weise Göttin HESInde eine liebe Tochter. Mada, wie das Kind hieß, nahm alles, was ihr die Mutter beibringen konnte, in sich auf, lernte die Tiere und Pflanzen Deres zu lieben und zu schätzen. Sie sprach mit ihnen, denn damals konnten sich alle Tiere und Menschen miteinander unterhalten. Die liebsten Geschöpfe¹¹ zogen mit der jungen Göttin¹¹, wenn sie PERaine bei der Saat zusah, oder TSA bei einer neuen Schöpfung.

Doch sie konnten Mada nicht überallhin folgen, da manche von ihnen nicht schwimmen und andere nicht fliegen konnten, die junge Göttin jedoch mit ihren

magischen Kräften reisen konnte, wohin sie wollte. Als Mada dies nun sah, war sie zutiefst bekümmert. Doch dann besann sie sich ihrer Kräfte und gab den von ihr geliebten Wesen die Kraft der Verwandlung. Wenn nun Mada EFFErd, dem Gott der Meere, einen Besuch abstattete, so verwandelten sich ihre Freunde in Fische und schwammen an ihrer Seite. Und flog Mada hoch in den Himmel, um PHEX bei seiner leuchtenden Arbeit am Sternenhimmel zuzusehen, so legten sich ihre Freunde ein Federkleid zu.

Mit der Zeit jedoch sah Mada, wie sich die sterblichen Geschöpfe Deres für ihr Überleben mühen mußten. Sie sprach zu ihrer Mutter: "O HESinde, warum können diese Geschöpfe nicht einfach wie wir die magischen Kräfte^V benutzen?" Und HESinde antwortete: "Kind, sie können diese Kräfte nicht nutzen. Es ist so vereinbart worden im Mysterium von Kha. Der Elementarherr der Kraft bewacht den Kristall^N, in dem die Herrschaft der Unsterblichen über die Magie festgeschrieben steht."

Mada ging zurück auf Deren und rief ihre sterblichen Freunde zu sich. Sie erzählte ihnen von der Magie und bot ihnen an, sie ihnen zu verschaffen. Gemeinsam warteten sie die Nacht ab. Kaum war die Praiosscheibe hinter dem Horizont verschwunden, wurde es stockdunkel, denn das Madamal gab es damals noch nicht und PHEX hatte noch nicht sehr viele Sterne für's Firmament gesammelt^{VI}.

Da öffnete Mada für sich einen Weg zur Feste des Elementarherren der Kraft im Urgrund der Welt und schlüpfte hindurch. Kein sterbliches oder göttliches Wesen hatte sich zuvor in diese Sphäre gewagt. Hier unten trennte sich Sein vom Nichtsein und nur die Elementarherren herrschen hier. Doch in ihrer langen Wacht waren sie unaufmerksam geworden und achteten nicht auf den Eindringling. Mada indes hatte aufmerksam ihrer Mutter zugehört und wußte, wie man den Kristall zerstören konnte^{VII}.

Kaum war der Kristall zersprungen, bahnte sich die Kraft ihren Weg hinaus in die Sphären. In tausend leuchtenden Adern wand sie sich durch die Welt. Die Götter gerieten in Aufruhr und schrien Verrat. Der Elementarherr der Kraft ergriff Mada^{VIII} und brachte sie vor PRAIOS, den Götterfürsten. PRAIOS war sehr zornig über Madas unbedachte Tat, denn er kannte die finsternen Neigungen in den Herzen der Sterblichen. So verurteilte er sie zu einem ewigen Leben am Firmament und übergab sie PHEXen^{IX}, damit er sie dort hinbringe.

Der Fuchs unter den Göttern band sie mit leuchtenden, silbernen Fesseln. Als die sterblichen Freunde Madas sahen, wie sie leuchtend am Himmel stand, wurden sie halb wahnsinnig vor Zorn^X. In Raserei verfallen, liefen sie umher, alles zu zerstören und zu töten, was sich ihnen in den Weg stellte. Mada war sehr bekümmert, als sie dies von oben her sah. Sie sprach zu Phex: "Lockere meine Fesseln etwas, damit meine sterblichen Freunde nicht so außer sich geraten." Der Fuchs gab ihr sein Einverständnis und nahm ihr schrittweise die Fesseln ab^{XI}. Mit jeder Fessel ließ auch der Lichtschein nach. Kaum war sie frei, sprang sie wieder hinunter nach Deren, um ihre Freunde zu trösten. Doch Phex holte sie noch vor Morgengrauen zurück, und erneuerte ihre silbernen Fesseln. Und so geschieht es seither Mond für Mond^{XII}. Wenn das Madamal leuchtend am Himmel steht, verwandeln sich ihre Freunde und verbreiten Schrecken und Tod. Zwar schuf der Götterfürst den Roten Drachenschlund^{XIII}, damit die Menschen ein Mittel hatten, den Verwandelten die Gabe Madas wieder zu nehmen, doch es blieben Geschöpfe übrig, die sich beherrschen lernten und Madas Gabe pflegten und weitergaben^{XIV}. «

—über die Entstehung der Lykanthropie, mit Anmerkungen versehen ebenfalls abgedruckt in der Kurzausgabe des "Hesinde spiegels" im "Bosparanischen Blatt 10" (siehe nachfolgenden Text)

Anmerkungen des Hesindespiegels zu nebenstehend aufgeführtem Zitat (gleichfalls abgedruckt im Hesindespiegel des Bosparanischen Blatt, Ausgabe 10)

I) *Allgemeine Anmerkung:* Der Sagentext aus den "Trollzacker Manuskripten" weicht erheblich von der Urschrift der Madasage aus den "Annalen des Götteralters" ab. Insbesondere wird Mada hier kaum als Sünderin und Frevlerin am Mysterium von Kha dargestellt, sondern, wie die Überschrift schon zeigt, als Verursacherin der verwerflichen Lykanthropie geradezu verheimlicht.

II) Diese Geschöpfe bezeichnen sich in der Urschrift als die Menschen jener Tage, während in dieser Version eindeutig Tiere gemeint sind und der schaffende Mensch nur einer unter Vielen ist.

III) Obwohl Mada als Tochter Hesindes und eines Menschen gilt, wird sie hier als junge Göttin bezeichnet, was auf einen Madaanhänger bzw. -verblendeten als

Autor hindeutet.

IV) Der Autor vertritt hier die Meinung von Noleander Kupfersteins Objektivitätstheorie, nach der sich das göttliche Karma nicht von der Magie der Sterblichen differiert. Es sei hier noch einmal bekräftigt, daß die Kräfte der Götter die von LOS geschenkten Mächte des Waltens der Welt sind und in keinem Zusammenhang mit der Zauberkraft stehen.

V) Elementarherr und Kristall der Kraft sind nicht Elemente der Urfassung, sondern wurden erst zum Ende der Rohalszeit populär.

VI) In diesem und dem folgenden Absatz wirkt Madas Handeln profan, so als wäre sie nur eine Sterbliche. Dies mag darauf hindeuten, daß sich Mada zu diesem Zeitpunkt schon von ihren göttlichen Kräften getrennt hat, da sie sich den Sterblichen verbunden fühlt - dieser Zustand wird in der Urschrift als das Dahinwelken Madas bezeichnet.

VII) Weder hier noch in der Urschrift wird näher beschrieben, wie es Mada gelingen konnte, die Wächter, das vielleicht mächtigste Bollwerk der Sphären, zu umgehen und den Kristall zu zerstören (daß die Elementarherren unaufmerksam waren, ist wg. Dämonenbedrohung schlicht unmöglich). Einige Freidenker behaupten, dieser dunkle Punkt der Sagenüberlieferung ist entstanden, weil es eine weitgespannte Verflechtung anderer Götter in diesen Frevel gab, die ihre wie auch immer geartete Beteiligung an der Tat nicht an die Sterblichen überliefern wollten. Mag diese Interpretation zu weit gehen, so bleibt doch weiterhin die Frage, wie der Halbgöttin die Zerstörung des Siebten Kristalls gelingen konnte.

VIII) Die Urschrift berichtet vom Hohen Drachen Branibor mit den eisernen Flügeln, dem Hüter der Gerechtigkeit, der Mada nach Alveran trug.

IX) Phex wurde Madas Hüter, da Praios seiner Schwester Hesinde hier nicht trauete. Mit seinem nächtlichen Bruder hat er in dieser Version der Sage jedoch auch keine gute Wahl getroffen.

X) Dies weist nicht nur auf die Werwesen, sondern auch auf die Zauberkundigen hin, die oft als unberechenbar und schwankend gelten.

XI) Der "Codex Dimensionis" berichtet hier sehr plausibel von einem Handel zwischen Phex und Mada, der nicht näher erläutert wird, jedoch sicherlich mit der neuen magischen Kraft im Zusammenhang steht. An anderen Stellen (Silaser Symposium, Praiosspiegel) heißt es, der Namenlose hätte Madas Fesseln gelockert.

XII) Die Sage steht hier in Antithese zur gängigen Meinung, Mada sei bei Vollmond, der Zeit vieler magischer Handlungen, am freiesten, während sie bei Neumond nahe bei Praios steht und die Magie schwach ist.

XIII) Einigen Sagen aus dem Nordmärkischen zufolge weihte Praios das Blut eines von den Unsterblichen vernichteten Drachen, damit es zum Heilmittel wurde. Wo in Aventurien das Blut des Drachens hingespritzt war, wuchs der Rote Drachenschlund. Bislang tun sich lediglich Parallelen zur Pyrdacor-Mythologie auf.

XIV) Der Fluch der Lykanthropie als positiv aufzufassende Gabe; vergleiche auch die schizophrene Sichtweise der Nivesen, die Madas Frevel als größte Katastrophe ihrer Geschichte ansehen, dagegen die Lykanthropie für das heilige Wolfserbe im Menschen halten.

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird...

Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht, und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben...

Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens...

Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen...

Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zaubern und Gegenzaubern und den Leuchtenden Erleuchteten...

Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen...«

—Fragmente aus den Orakelsprüchen von Fasar

»Feentore: In exacta conjugationes der realita deris mit der irrealita non deris, in nomen Garethia: Anderwelt. Häufig auf Schwellen, in Toren et non minus anderen von Menschen erbauten Durch- und Übergängen, idem an loci von fraglicher origo, in exempla so gesehen circulum petri im Farindelwald, erectus petri im Einhorngras et cavernus montanus im Steineichenwald, idem als

procedere von dubialer Länge in Wäldern, auf Auen, maxime bei Nacht, im Nebel und Sturm. Atqui sie nicht in definitionem beständig, sondern zu differentia

tempi geöffnet.»

—Autor unbekannt, aber wahrscheinlich ursprünglich um 575 BF verfaßt

Praios' größtes Geschenk - Intelligenz: Wirkungen und Auswirkungen

Format: Ein Octavo von 200 Seiten Umfang, der in den Jahren 421 bis 425 BF unter der Redaktion des gehaßten Priesterkaisers Helus I. in Gareth niedergeschrieben wurde. Es heißt, daß Helus manchmal mehrere Monate lang keine Stunde Arbeit erübrigte, dafür dann aber den zuständigen Schreiber häufig mitten in der Nacht zu sich bringen ließ, um nur wenige Sätze schriftlich festzuhalten. Nach Fertigstellung wurden im Auftrag des Kaisers während einigen Praios-Seminaren mehrfach originalgetreue Abschriften angefertigt, nach seinem Tod blieb das Werk dann aber nahezu unbeachtet, bis es die Geweihtenschaft nach dem Sturz der Priesterkaiser in den Archiven fand und weitere Kopien anfertigte. Irgendwann nach den Magierkriegen wurde das Werk von einem Gildenmagier leicht verstümmelt und unter seinem Untertitel weiterverbreitet, jene Variante gleicht dem Original aber weitgehend, es wurden lediglich verschiedene Kommentare mit nur etwa 20 Seiten Umfang weggekürzt. Beide Fassungen wurden zwar mit sehr schmuckvollem Buchstaben in Kirchenbosparano verfaßt, enthalten aber keinerlei Illustrationen.

Auflage: Von der ursprünglichen Helus-Ausgabe existieren etwa 120 Abschriften, die sich aber fast alle im Besitz von Praios-Tempeln befinden, so daß sie im Regelfall nur schwer zugänglich sind (insbesondere natürlich für Zauberkundige...). Von der später verstümmelten Fassung gibt es nur etwa 50 weitere Kopien, verbreitet vor allem im mittleren Aventurien und dort weniger im Besitz von Magiern und Akademien als vielmehr bei Seelenheilern und Praios-Fanatikern zu finden. Die Urschrift liegt im Tempel des Lichts zu Gareth, ist jedoch nur einflußreichen Geweihten zugänglich.

Inhalt: Bei Praios' größtem Geschenk handelt es sich eigentlich durchgehend um fanatische, religiöse Propaganda für die Praios-Kirche. Die vielschichtigen Inhalte, welche die von Praios gegebene Intelligenz als die alleinige Eigenschaft der Menschen darstellen und als einzig mögliche und richtige Konsequenz die bedingungslose Hinwendung zum Sonnengott und seinen Geweihten verlangen, sind wissenschaftlich allerdings in weiten Teilen fundiert. Auch wenn Helus als wahrer Despot galt, hat er mit seinem Buch ein geniales Meisterwerk über die Möglichkeiten der Beeinflussung großer Menschenmengen durch Rede und Ausdruck verfaßt, das seit der Rohalszeit unter vielen Göttergläubigen (und nicht nur unter Anhängern des Praios oder auch nur der Zwölfe) als das Grundlagenwerk über die Seelenheilkunde gilt. Die später verstümmelten Abschriften unterscheiden sich von der Vorlage nicht einmal so sehr. Der damalige Kopist, wahrscheinlich ein Gildenmagier, kürzte lediglich einige weiterführende Bemerkungen des Priesterkaisers heraus, womit das Buch nur ein wenig schwerer verständlich wurde. Jene gekürzte Variante ist im Regelfall auch die einzige, die selten einmal angeboten wird.

Wert: Eine Abschrift der originalgetreuen Helus-Ausgabe ist kaum erhältlich, eine minderwertige Fassung liegt bei etwa 30 Dukaten.

Das Buch im Spiel: Rein regeltechnisch unterscheiden sich beide Varianten des Buches kaum. Das Studium der Helus-Ausgabe ermöglicht dem Leser jeweils einen unmodifizierten Freiwurf auf die Talente *Bekehren/Überzeugen*, *Menschenkenntnis* und *Lehren* sowie zwei Freiwürfe auf *Heilkunde Seele*. Im Falle einer minderwertigen Version allerdings sind die Freiwürfe auf *Bekehren/Überzeugen* und *Heilkunde Seele* mangels einiger erklärender Absätze um je einen Punkt erschwert.

Je nachdem, ob der Leser eine der originalgetreuen oder der eher "weltlichen" Abschriften gelesen hat, mag dies auch persönlichkeitsverändernde Einflüsse auf seinen (Götter-)Glauben und seine Philosophie haben (die Entscheidung und eventuelle Auswirkung liegt, wie meistens, im Ermessen des Meisters, sollte bei dramatischen Änderungen aber vorher mit dem Spieler abgesprochen werden).

(V 1 je Variante, SD 5 bis 6, IG 4; KL 12)

Helus Praiodan I.

Der Priesterkaiser wurde wahrscheinlich 381 BF geboren und wuchs als Ziehsohn von Priesterkaiser Gurvan Praiobur I. auf. Gurvan wurde einzig durch seine zahlreichen Gardisten auf dem Thron gehalten und so war es ein leichtes für Helus, die Sonnenlegionäre zu bestechen und seinen Mentor ins Exil nach Al'Anfa zu vertreiben; er wurde 419 BF Bote des Lichts und damit Kaiser des Neuen Reiches, verursachte aber, da Gurvan noch lebte und gleichsam Anhänger hatte, die Erste Kirchenspaltung des Praios. Als großer Baumeister schenkte er der in der Entstehung begriffenen Stadt des Lichts kaum Beachtung, errichtete aber sieben Lustschlösser in Garethien (die nach seinem Tod von Gurvan geschliffen wurden) und beutelte die Bürger durch die dabei entstehenden alveranischen Kosten endlos aus, erfand vielerlei neue Steuern und Zölle. Nur kurz nachdem er befohlen hatte, "das lästerliche Gareth zu Praios' Wohlgefallen anzuzünden", wurde er 441 BF von den Wählern der Ordnung erschlagen. Sein Nachfolger wurde der aus dem Exil zurückkehrende Gurvan.

Zitate:

»Jegliches Zusammenleben kulturschaffender Wesen beruht auf Einführung und Beachtung von Verhaltensvorschriften und der Regelung von Verstößen dagegen - ja, dies ist sogar wesentlichster Teil der Kultur überhaupt.«

—Kap. 3: Das Gesetz

»Vor Urzeiten, im güldenen Lande, lebte PRAios bei seinen Kindern, denen er Urteilskraft und freien Willen gegeben hatte, und er war ebenso viele Tage im wundersamen Balaan Cantara wie in den Gefilden von Alveran. Doch die Menschen dankten es ihm schlecht und lebten wider alle Gesetze. Da erhob sich PRAios von dem Thron, den ihm die Menschen inmitten ihrer Stadt gebaut, und sprach ein letztes Mal Gericht: Die übelsten Frevler gegen den Willen der Götter bannte er, nach dem fernen Land Aventurien zu gehen. Dann verließ der Götterfürst erobert das Güldenland und zog sich in das Land der Erwählten zurück.

Die verbannten Sünder aber fuhren schlecht im neuen Land Aventurien, und wenn ihnen PRAios nicht seinen göttlichen Sohn Horas gesannt, sie wären alle dahingegangen. So aber machten sie das Land urbar und unterwarfen es sich.«



Verschollene Bücher

De Lithis - Kompendium der wunderwirksamen Steine

Format: Ein schwer mit Metall beschlagener Folio von 360 Seiten, dessen i-Punkte in "Lithis" auf dem Einband traditionell mit einem Onyx und einem Rubin gebildet werden. Das Buch wurde etwa 703 BF vom Prospektoren und Magier Isfaleon von Rommilys kompiliert, wahrscheinlich basierend auf älteren Schriften der Diamantenen Sultanate. Doch dem Werk blieb von Anfang an aufgrund mangelnden Interesses an den magischen Eigenschaften der Gesteine eine größere Verbreitung versagt. Es entstanden zwar einige wenige annähernd originalgetreue Kopien durch Fachleute und eine Unzahl stark gekürzter und abgeänderter Teilabschriften durch Laien, aber dennoch galt das Buch schon um 850 BF als verschollen, heute kann man es eigentlich nur noch in Fragmenten bei Alchimisten oder auch Geologen finden.

Alle Abschriften sind reich illustriert und enthalten sogar übersichtliche Regionalkarten, in denen geographische Verhältnisse eingezeichnet wurden. Das Buch wurde wechselweise in Bosparano und einem schwer verständlichen, sehr alten Garethi abgefaßt.

Auflage: Es existieren heutzutage höchstens noch 20 wortgetreue oder nur leicht abgeänderte Abschriften, die über ganz Aventurien verstreut sind, selbst in Punin oder Kuslik hat man angeblich keine Kopie. Das Original ist zusammen mit seinem Autor in der Schwarzen Sichel verschollen. Einzelne Passagen und kurze Auszüge finden sich allerdings zu Hunderten in allen möglichen Bibliotheken und Schriftsammlungen, aber aus diesen eine Rekonstruktion der Urschrift zu bewerkstelligen, dürfte kaum möglich sein, zumal oft nicht einmal bekannt ist, daß diese Texte aus jenem Werk stammen.

Inhalt: Das Kompendium der wunderwirksamen Steine ist die ausführlichste (bekannte) Sammlung von Erkenntnissen über die kaum bekannten magischen Kräfte der Gesteine und Metalle. Wahrscheinlich gründet sich der Erfolg mancher weithin bekannter Alchimisten und Geologen auf dem Besitz einer der echten Abschriften. Das Werk enthält gut anwendbare Vorschläge und Vermutungen für den Gebrauch von Steinen und Erzen vor allem in der Magie und Alchimie, aber auch in der Heilkunde zur Steigerung der Effizienz derselben. Neben den Grundlagen der Sumologie und sogar in Ansätzen der Architektur sind außerdem hochdetaillierte Abhandlungen über die Natur der fünf magischen Metalle und Erstellung und Gebrauch von Kraftspeichern enthalten. Meister Isfaleon scheint für die Erstellung seines Werkes nicht nur auf älteren Schriften zurückgegriffen haben, vielleicht sogar aus der Zeit der Diamantenen Sultanate, als die Edelsteinmagie noch nicht völlig vergessen war, sondern führte wahrscheinlich auch lange Diskussionen mit Geoden und anderen, besonders in Schmiedekunst, Kristallzucht und Bergbau erfahrenen Zwergen. Das Werk ist zu Lebzeiten Isfaleons jedoch völlig verkannt worden und erst nachdem die Abschriften bereits verschollen waren, wurde es im Zusammenhang mit Meister Zhavinos Codex Emeraldus unter Experten berühmt und begehrt.

Wert: Sollte wider Erwarten einmal eine Abschrift bekannt werden, so dürften schon aufgrund des verheißungsvollen Titels sicherlich bis zu 700 Dukaten geboten werden. Einzelne Fragmente aus diesem Werk kursieren allerdings in Unmengen in den verschiedensten Bibliotheken und sind demzufolge auch relativ leicht und günstig erhältlich.

Das Buch im Spiel: Zwar geht das verschollene Werk der Kristallomantie nicht direkt auf die Magie als solche ein und enthält damit auch keine Thesen, doch in seinem Fachgebiet ist es kaum zu überbieten: Dem Leser stehen nach dem Studium drei Steigerungsversuche auf eine eventuell bestehende Berufsfertigkeit *Gesteinskundiger* und ein Freiwurf auf das Talent *Geographie* zu, die zwerghische Berufsfertigkeit *Kristallzüchter* steigt automatisch um einen Punkt. Außerdem erleichtert die Kenntnis des Inhalts eine ARCANOV-Probe, sofern bei dieser hauptsächlich Steine oder Metalle eingesetzt werden, um 2 Punkte, so wie der Meister auch in anderen Situationen um Steine und Erze Bonuspunkte zugestehen sollte. Zusätzlich treffen auch die Aussagen des Codex Emeraldus zu und Proben im direkten Zusammenhang mit der Edelsteinmagie sollten nach Ermessen des Meisters um bis zu 5 Punkte erleichtert werden. Die Kugelzauber-Rituale der Gildenmagie sind mit dem Wissen aus diesem Buch um je einen Punkt erleichtert.

(V 1*, SD 45, IG 11 für vollwertige Abschriften, einzelne Auszüge können in beinahe jeder Gelehrten-Bibliothek gefunden werden; KL 12, TaW: *Lesen/Schreiben* 7)

Isfaleon von Rommilys

Abgesehen von einigen kaum bedeutenden Hinweisen ist über den Gesteinskundigen nichts bekannt. Urkundlich wird er nur einmal erwähnt, als er 695 BF in der Schwarzen Sichel eine neue Erzader in den kaiserlichen Silberminen aufspürte. Etwa um 725 brach er mit einigen Festumer Magiern zu einer Expedition in unerforschte Gebiete des Gebirges auf, von der jedoch niemand zurückkehrte, so daß nie etwas über das Ziel der Forscher bekannt wurde. Isfaleon war aller Wahrscheinlichkeit nach ein ständig umherreisender Magier, der viel Kontakt mit Zwergen und möglicherweise auch den alten Echsen hatte, bekannt ist er aber - abgesehen von den aufgeführten Dingen - lediglich als Autor des legendären De Lithis.

Weshalb alle Experten und großen Bibliotheken angeblich keine Abschrift ihrer Eigen nennen, kann sich schon fast nicht mehr mit mangelnden Kopien erklären lassen. Einigen Fragmenten, die allgemein verbreitet ist, und Spekulationen von Fachleuten zufolge hat sich Isfaleon aber auch mit urrechtlichen Opfer Ritualen befaßt, in denen Edelsteine und (warmblütiges) Blut eine große Rolle spielten. Allem Anschein nach werden die wenigen Abschriften also unter strengem Verschuß gehalten, damit kein verbotenes Wissen verbreitet wird. In seinem mit ihm selbst verschollenen Original hat Isfaleon angeblich auch reiche, zumindest seinerzeit noch unberührte Lagerstätten von Steinen und Erzen verzeichnet, eine Bestätigung zu diesem Gerücht steht aus.

Zitate:

»Iszt avch kavm nogh kentlygh, dasz bey der Toetungh oder dem Toodt eynsz Drackensz oder eyner Ekcsen der Carbunkelsteyn kan fallen in die Erdt unnd dorten keymen. Soo disz aber geschihet, waeschet daravsz ein gaar groszer Demant, den man solt nenen eyn Dracken-Ey.

Eyn sulch Dracken-Ey iedogh kan lygen auff vile Jare unnd Zehentjare ohn Enderung, dan aber truebt es sich in eynem Tage. Unnd bricht hertfür eyn Dracken oder Ekcs, dem inwohnt die Seel unnd Macht des Vaters, alleyn eyn sigh nogh naeren musz mit menschem Fleysch, auff dasz er wueckse.«

Wie wirckt die Wirklichkeit?

Format: Ein 60-seitiger Octavband ohne Verzierungen, der 588 BF von Rohal dem Weisen verfaßt wurde. Doch weil dieser kurze Zeit später aus Gareth verschwand und innerhalb dieser wenigen Monate kaum Abschriften für seine Schüler und Berater angefertigt wurden, ist es kein Wunder, daß das Werk gleich nach den Magierkriegen in fast völlige Vergessenheit geriet und selbst Experten bestenfalls dem Namen nach bekannt ist. Das Büchlein enthält keinerlei Illustrationen und wurde durchgehend in älterem Bosparano niedergeschrieben, zwar nicht so kompliziert wie in den meisten anderen rohalschen

Werken, aber dennoch nicht gerade leicht verständlich.

Auflage: Alles in allem dürften vielleicht 10 Kopien existieren, allerdings haben nur wenige Fachleute Kenntnis von diesem Traktat, vielleicht auch der Grund dafür, daß es von der Praios-Kirche noch nicht unter Bann gestellt wurde. Über den Verbleib des Originals ist nichts bekannt, vielleicht befindet es sich - wie angeblich auch seine weiteren Werke - noch immer im Besitz Rohals.

Inhalt: Das Büchlein enthält vor allem eine für Laien ziemlich unverständliche

Abhandlung über eine Existenz der Wirklichkeit. Beispielsweise behandelt das Buch die Frage, ob alles was wir sehen oder wissen nicht Träume der Götter sind und ob sich die Menschen aus diesen Träumen nicht befreien und ihrerseits Welten erräumen könnten. Dabei geht das Werk natürlich auch auf die elfischen Sagen von der träumenden Madaya und den Inseln im Nebel ein, aber auch auf die kaum bekannte Spielart der Traummagie und den ewigen Kampf zwischen Boron und der Erzdämonin Tijakool. Aus diesen Themen kann man schnell ersehen, daß der Inhalt deutlich in Richtung der Magierphilosophie geht. Interessanterweise widerspricht Manu al-Planes - bekanntermaßen angeblich ein Pseudonym Rohals - in seiner Sphairologia mehreren Thesen des Werkes!

Wert: Sollte eine Abschrift bekannt werden, dürften Interessenten sicherlich mindestens 80 Dukaten zahlen. Auf Traummagie spezialisierte Zauberkundige gehen wahrscheinlich noch höher. Im ersten Ansturm (immerhin ein von der Legende Rohal selbst verfaßtes Werk) würden möglicherweise gigantische Summen geboten. Allerdings könnte die Praios-Kirche ebenfalls schnell Interesse bekommen...

Das Buch im Spiel: Wer sich von diesem rohalschen Traktat überwältigendes magisches Wissen erwartet, wird herb enttäuscht. Zwar ermöglicht das Studium des magiephilosophischen Werkes in der typischen Komplexität Rohals einen Freiwurf auf *Magiekunde*, erleichtert um einen Punkt, aber magische Formeln und "echte" arkane Geheimnisse sucht der Leser vergeblich. Für manch einen sind zwar sicherlich auch die wenigen enthaltenen Hinweise auf die Traummagie von Interesse, allerdings ergeben sich daraus keine sonderlichen Vorteile, zudem beschäftigen sich nur wenige Magier mit jenem Thema.

(V 1*, SD 4, IG 8; KL 15, IN 16, TaW: *Magiekunde* 8)

Ein weiteres Werk Rohals ist Systeme der Magie), unter dem Pseudonym Manu al-Planes soll er angeblich die Offenbarung des Nayrakis verfaßt haben. Auf ihn zurückzuführen sind die Gespräche Rohals des Weisen und die beiden Gesetzeswerke Lex Magica und Codex Albyricus, mehrere seiner Schriften wurden in Am 50. Tor veröffentlicht und das auf Maraskan verfaßte Rohal, der Zauberer beschäftigt sich mit seinem Wirken.

Zitate:

»Dandijian von Boran sagt: "Alles, was möglich ist, ist denkbar. Da aber alles, was möglich, dem Denken Rurs entsprang, so muß alles, was Rur gedacht, auch möglich sein, denn warum hätte er nur einige und nicht alle von seinen Gedanken dazu verwenden sollen, die Welt zu erschaffen? Wenn aber alles, was Rur gedacht, auch möglich ist, so muß es in der Welt vorhanden sein oder sich noch ergeben im Laufe der Zeit. Wie kann aber der Mensch sich Dinge erdenken, die scheinbar nicht möglich, wo doch, da Rur ihn erschaffen, sein eigenes Denken und seine eigenen Fähigkeiten denen Rurs, des Schöpfers, zwangsläufig unterlegen sein müssen; denn wie hätte Rur vermocht, Wesen zu erschaffen, deren Fähigkeit zu denken größer wären als seine eigene? Wie können wir an Dinge denken, die scheinbar nicht existieren, die scheinbar im Anbeginn von Rur nicht erdacht worden? So sage ich: Diese Dinge existieren, denn woran Rur nicht gedacht, daran können wir nimmer denken. So sage ich: Alles, was denkbar ist, ist möglich."«

—maraskanische Weisheit über die Wirklichkeit

Thaumaturgia

Format: Ein überformatiger Foliant (Ausmaße 24 auf 29 Finger) von etwa 380 Seiten Umfang, der Einband ist traditionell in tiefem Schwarz gehalten und Gold beschlagen. Angeblich soll das Buch auf der verschollenen Formelsammlung des Fran-Horas beruhen. Sicher ist, daß es zu Beginn der Dunklen Zeiten etwa um 550 v. BF von zwei heute nicht mehr bekannten (und im Buch ungenannten) Autoren verfaßt wurde. Nachdem das Werk viele Jahrhunderte lang kaum verbreitet war, gab es im Krieg der Magier plötzlich mehrere Abschriften, bei den später folgenden Bücherverbrennungen wurden aber fast alle Exemplare vernichtet, so daß heute nur noch wenige Kopien existieren, die mit der Urschrift vielleicht gar nicht mehr viel gemeinsam haben. Das Buch ist nur sporadisch illustriert und wurde in einer komplizierten Schreibweise in älterem Bosparano abgefaßt, die wichtigsten Passagen sind in Zhayad gehalten.

Auflage: Heute existieren höchstens noch etwa 10 Drittschriften, die wahrscheinlich über das mittlere Aventurien verstreut und kaum auffindbar sind. Die Akademie zu Beilunk soll angeblich eine Kopie besitzen. Das Original wurde beim Fall Bosparans und dem Brand der dortigen Akademie vernichtet, die Erstabschriften gelten spätestens seit dem Krieg der Magier ausnahmslos als verschollen.

Inhalt: Die Thaumaturgia beschreibt vor allem die klassische Hermetica Destructiva nach altem güldenländischen Vorbild, ist dabei aber derart mit mannigfachen Details zu Ritualen der Dämonenbeschwörung wie auch Schutzkreisen und anderen Maßnahmen zur Sicherheit gespickt, daß sich nur unerwartet wenige Meisterformeln extrahieren lassen und auch sonst kaum großartige Geheimnisse der Magie zu finden sind. Dazu kommt, daß die Kapitel recht kompliziert geschrieben sind, so daß man nicht allein gute magiekundliche Kenntnisse benötigt, sondern auch in Sternkunde und Mathematik benötigt,

um den Inhalt zu verstehen. Nichtsdestotrotz sind einige Ritualtechniken, insbesondere die ungewöhnliche Methodik für den Kenner von Interesse. Für diejenigen Zauberkundigen, die sich erhofft haben, brauchbare Hinweise zu Fran-Horas' ultimativer Kampfmagie zu finden, ist das Werk allerdings eine herbe Enttäuschung!

Wert: Für eine einigermaßen gut erhaltene Abschrift werden etwa 300 Dukaten verlangt, Fachleute zahlen sogar bis zu 600 Dukaten.

Das Buch im Spiel: Das niedergeschriebene Wissen ist tatsächlich eher mager. Unheimlich kompliziert und verdreht wurde jeweils die Thesis der Zauber GARDIANUM, FUROR BLUT (genaugenommen ein abgewandeltes Beschwörungsritual, mit welchem ausschließlich der Niedere Dämon Zant gerufen werden kann, dafür aber unter erleichterten Bedingungen!), HORRIPHOBUS, SKELETTARIUS und ANVILARIUM niedergeschrieben. Wenn der Leser bereits Kenntnis einer Thesis hat, darf er alternativ einen Freiwurf auf die jeweilige ZF durchführen. Bis auf Ausnahmen handelt es sich also um recht bekannte Formeln, die der hoffnungsvolle Käufer des Buches zu großen Teilen wahrscheinlich schon mehr oder weniger beherrscht. Möglicherweise lassen sich aus den beschriebenen Ritualen ebenfalls verwertbare Anwendungsmöglichkeiten rekonstruieren, dies liegt - wie immer - im Ermessen des Meisters.

(V 1*, SD 110, IG 12; KL 14, FF 11, TaW: *Magiekunde* 10, *Rechnen* 10, *Sternkunde* 12, *Malen/Zeichnen* 8; ZF: FUROR BLUT 8 - für den Beschwörungsteil)

Abhandlung über eine Existenz der Wirklichkeit. Beispielsweise behandelt das Buch die Frage, ob alles was wir sehen oder wissen nicht Träume der Götter sind und ob sich die Menschen aus diesen Träumen nicht befreien und ihrerseits Welten enträumen könnten. Dabei geht das Werk natürlich auch auf die elfischen Sagen von der träumenden Madaya und den Inseln im Nebel ein, aber auch auf die kaum bekannte Spielart der Traummagie und den ewigen Kampf zwischen Boron und der Erzdämonin Tijakool. Aus diesen Themen kann man schnell ersehen, daß der Inhalt deutlich in Richtung der Magierphilosophie geht. Interessanterweise widerspricht Manu al-Planes - bekanntermaßen angeblich ein Pseudonym Rohals - in seiner Sphairologia mehreren Thesen des Werkes!

Wert: Sollte eine Abschrift bekannt werden, dürften Interessenten sicherlich mindestens 80 Dukaten zahlen. Auf Traummagie spezialisierte Zauberkundige gehen wahrscheinlich noch höher. Im ersten Ansturm (immerhin ein von der Legende Rohal selbst verfaßtes Werk) würden möglicherweise gigantische Summen geboten. Allerdings könnte die Praios-Kirche ebenfalls schnell Interesse bekommen...

Das Buch im Spiel: Wer sich von diesem rohalschen Traktat überwältigendes magisches Wissen erwartet, wird herb enttäuscht. Zwar ermöglicht das Studium des magiephilosophischen Werkes in der typischen Komplexität Rohals einen Freiwurf auf *Magiekunde*, erleichtert um einen Punkt, aber magische Formeln und "echte" arkane Geheimnisse sucht der Leser vergeblich. Für manch einen sind zwar sicherlich auch die wenigen enthaltenen Hinweise auf die Traummagie von Interesse, allerdings ergeben sich daraus keine sonderlichen Vorteile, zudem beschäftigen sich nur wenige Magier mit jenem Thema.

(V 1*, SD 4, IG 8; KL 15, IN 16, TaW: *Magiekunde* 8)

Ein weiteres Werk Rohals ist Systeme der Magie), unter dem Pseudonym Manu al-Planes soll er angeblich die Offenbarung des Nayrakis verfaßt haben. Auf ihn zurückzuführen sind die Gespräche Rohals des Weisen und die beiden Gesetzeswerke Lex Magica und Codex Albyricus, mehrere seiner Schriften wurden in Am 50. Tor veröffentlicht und das auf Maraskan verfaßte Rohal, der Zaubere beschränkt sich mit seinem Wirken.

Zitate:

»Dandijian von Boran sagt: "Alles, was möglich ist, ist denkbar. Da aber alles, was möglich, dem Denken Rurs entsprang, so muß alles, was Rur gedacht, auch möglich sein, denn warum hätte er nur einige und nicht alle von seinen Gedanken dazu verwenden sollen, die Welt zu erschaffen? Wenn aber alles, was Rur gedacht, auch möglich ist, so muß es in der Welt vorhanden sein oder sich noch ergeben im Laufe der Zeit. Wie kann aber der Mensch sich Dinge erdenken, die scheinbar nicht möglich, wo doch, da Rur ihn erschaffen, sein eigenes Denken und seine eigenen Fähigkeiten denen Rurs, des Schöpfers, zwangsläufig unterlegen sein müssen; denn wie hätte Rur vermocht, Wesen zu erschaffen, deren Fähigkeit zu denken größer wären als seine eigene? Wie können wir an Dinge denken, die scheinbar nicht existieren, die scheinbar im Anbeginn von Rur nicht erdacht worden? So sage ich: Diese Dinge existieren, denn woran Rur nicht gedacht, daran können wir nimmer denken. So sage ich: Alles, was denkbar ist, ist möglich."«

—maraskanische Weisheit über die Wirklichkeit

Thaumaturgia

Format: Ein überformatiger Foliant (Ausmaße 24 auf 29 Finger) von etwa 380 Seiten Umfang, der Einband ist traditionell in tiefem Schwarz gehalten und Gold beschlagen. Angeblich soll das Buch auf der verschollenen Formelsammlung des Fran-Horas beruhen. Sicher ist, daß es zu Beginn der Dunklen Zeiten etwa um 550 v. BF von zwei heute nicht mehr bekannten (und im Buch ungenannten) Autoren verfaßt wurde. Nachdem das Werk viele Jahrhunderte lang kaum verbreitet war, gab es im Krieg der Magier plötzlich mehrere Abschriften, bei den später folgenden Bücherverbrennungen wurden aber fast alle Exemplare vernichtet, so daß heute nur noch wenige Kopien existieren, die mit der Urschrift vielleicht gar nicht mehr viel gemeinsam haben. Das Buch ist nur sporadisch illustriert und wurde in einer komplizierten Schreibweise in älterem Bosparano abgefaßt, die wichtigsten Passagen sind in Zhayad gehalten.

Auflage: Heute existieren höchstens noch etwa 10 Drittschriften, die wahrscheinlich über das mittlere Aventurien verstreut und kaum auffindbar sind. Die Akademie zu Beilunk soll angeblich eine Kopie besitzen. Das Original wurde beim Fall Bosparans und dem Brand der dortigen Akademie vernichtet, die Erstabschriften gelten spätestens seit dem Krieg der Magier ausnahmslos als verschollen.

Inhalt: Die Thaumaturgia beschreibt vor allem die klassische Hermetica Destructiva nach altem güldenländischen Vorbild, ist dabei aber derart mit mannigfachen Details zu Ritualen der Dämonenbeschwörung wie auch Schutzkreisen und anderen Maßnahmen zur Sicherheit gespickt, daß sich nur unerwartet wenige Meisterformeln extrahieren lassen und auch sonst kaum großartige Geheimnisse der Magie zu finden sind. Dazu kommt, daß die Kapitel recht kompliziert geschrieben sind, so daß man nicht allein gute magiekundliche Kenntnisse benötigt, sondern auch in Sternkunde und Mathematik benötigt,

um den Inhalt zu verstehen. Nichtsdestotrotz sind einige Ritualtechniken, insbesondere die ungewöhnliche Methodik für den Kenner von Interesse.

Für diejenigen Zauberkundigen, die sich erhofft haben, brauchbare Hinweise zu Fran-Horas' ultimativer Kampfmagie zu finden, ist das Werk allerdings eine herbe Enttäuschung!

Wert: Für eine einigermaßen gut erhaltene Abschrift werden etwa 300 Dukaten verlangt, Fachleute zahlen sogar bis zu 600 Dukaten.

Das Buch im Spiel: Das niedergeschriebene Wissen ist tatsächlich eher mager. Unheimlich kompliziert und verdreht wurde jeweils die Thesen der Zaubere GARDIANUM, FUROR BLUT (genaugenommen ein abgewandeltes Beschwörungsritual, mit welchem ausschließlich der Niedere Dämon Zant gerufen werden kann, dafür aber unter erleichterten Bedingungen!), HORRIPHOBUS, SKELETTARIUS und ANVILARIUM niedergeschrieben. Wenn der Leser bereits Kenntnis einer Thesen hat, darf er alternativ einen Freiwurf auf die jeweilige ZF durchführen. Bis auf Ausnahmen handelt es sich also um recht bekannte Formeln, die der hoffnungsvolle Käufer des Buches zu großen Teilen wahrscheinlich schon mehr oder weniger beherrscht. Möglicherweise lassen sich aus den beschriebenen Ritualen ebenfalls verwertbare Anwendungsmöglichkeiten rekonstruieren, dies liegt - wie immer - im Ermessen des Meisters.

(V 1*, SD 110, IG 12; KL 14, FF 11, TaW: *Magiekunde* 10, *Rechnen* 10, *Sternkunde* 12, *Malen/Zeichnen* 8; ZF: FUROR BLUT 8 - für den Beschwörungsteil)

DER WAHRE BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe PER 10 Answin

Menschenverderber Borbarad auf dem Vormarsch

Scheinbar unaufhaltsam windet sich der unheilige Zug des finsternen Menschenverderbers Borbarad durch das Reich. Nach Ysilia fielen auch Altzoll und das darpatische Land zwischen Trollzacken und Perlenmeer. Scheinbar erhalten Borbarads Truppen unbegrenzten Zulauf. Die offiziellen Mittelreich'schen Stellen wollen uns glauben machen, daß dies alles nur Ketzer und "Ansinisten" seien.

Das kann ja wohl kaum sein! Haben denn in all den Jahren Tausende von Ketzern unerkannt unter uns gelebt?

Welches Armutszeugnis für Geheimdienst und Inquisition.

Nein, andere Gründe müssen dafür verantwortlich sein, daß wackere Leute sich als Söldner unter dem Dämonenbanner verdingen oder Barone und sogar ein Fürst vom Reiche abfielen.

Was verschweigen uns Brins Schergen?

Die Aranien-Lüge!!!

Einmal mehr wird das Versagen des Kaiserlichen Hauses offenkundig: Durch die bevorstehende Krönung des Prinzen Arkos wird der Abfall Aranien vom Reich endgültig besiegelt!

Eine traurige Glanzleistung der Garether Popanze findet so ihren unrühmlichen Abschluß. Doch schämt sich der Garether Laffe ob des Versagens seiner Sippe?

Nein! Er zieht es lieber vor, einmal mehr den Namen unseres geliebten Kaisers (hoch!) in den Schmutz zu ziehen und die Schuld für den Abfall SKM Answin I. in die Schuhe zu schieben.

In ihrem geifernden Haß gehen die Vertrauten Brins sogar so weit, den verschollenen Ex-Kaiser Hal für ihre üble Propaganda zu mißbrauchen. Sie schrecken nicht davor zu-

rück, Hal als so schwach darzustellen, daß er angeblich willenlos den Einflüsterungen Answin von Rabenmund folgte.

So behaupten diese illoyalen Schergen, daß es auf das Wirken SKM zurückzuführen sei, daß Hal den unglücklichen Schritt gemacht habe, sich zum Gott zu erklären. Auch die Dämpfung Schwertkönig Raidris - Hal verweigerte ihm damals den Jergan-Orden, um ihn sich selbst an die Brust zu heften, wohl für Verdienste beim Inrah - soll laut dieser verräterischen Zungen auf das Konto SKM Answin gehen.

Gipfel der neuerlichen Verleumdungen und Krönung der Lügen aber ist die Behauptung, daß SKM Answin Fürstin Sybia den Weg zur Session geebnet habe

SKM Answin nahm die schrecklichen Lügen mit der

Fortsetzung nächste Seite

Almadanisches Affentheater

Eine Posse spielt sich zur Unzeit in Almada ab. Wird hier derzeit der nächste Abfall einer Reichsprovinz vorbereitet?

Auf dem letzten Kronrat stritten sie noch für einen überholten Landfrieden und jetzt besetzten die ragathischen Barone nicht nur die Baronie des Verräters von Schrotenstein, sondern gleich dazu kaiserliches Land.

Der Reichskanzler erteilte der Posse seine Absolution. Nach seinen eigenen Gesetzen müßten die aufrührerischen Barone wenigstens ein Auge und einen Arm verlieren, doch tut Hartuwal das was er immer tut: er lamentiert und verschließt die Augen. Dabei entgeht ihm offensichtlich, daß sich derweil der nächste Adelige anschickt nach der Krone des Reiches zu greifen: Angeblich ist ein entfernter Verwandter des letzten eslamidischen Kaiser aufgetaucht, der über großen Einfluß auf das Volk zu verfügen scheint.

Doch während in Gareth Weltuntergangsstimmung herrscht und die führunglosen Denker sogar über das Ende des letzten Zeitalters debattieren, kann SKM Answin sich kaum der vie-

len Bittgesuche aus Adel und Volk erwehren, die ihn ungestüm zur Rückkehr zu bewegen versuchen.

Wann wird der Adel endlich in Gänze erkennen, welch' Zauderer und Nichtsnutz sie regiert? SKM Answin ließ erklären, daß die Zeit für seine Rückkehr noch nicht gekommen sei. Doch wann erlöst Du endlich das Reich und führst es in das nächste Zeitalter, in das nur von Dir zu schaffende Güldene?

Anzeige:

Blut! Blut! Blut!
Und das auf dem
besten Waffenrock!

Wie peinlich.

Aber es gibt Hilfe!

Alltags!

Alltags stoppt die Blutung

da, wo sie passiert.

Und für Fleischwunden

Alltags Ultra.

Denn mit Sicherheit

ist Alltags ein gutes Gefühl!

Das Motto des Mondes:

Und kommt auch ein
Dämonenheer,

SKM Answin treibt's vor sich her!

Helme Haffax macht Brin naß!!!

Nachdem der Tattergreis Haffax uns schon mehrfach mit seinen Eskapaden zum Lachen brachte (der WB berichtete), wartet das Auslaufmodell im Marschallsrang nunmehr mit einer Anekdote auf, die vielmehr zum Weinen ist:

Das Schwert und Schild des Reiches (kann er das überhaupt noch alleine halten oder befinden sich deshalb stets diese zwei strammen Jünglinge an seiner Seite?) ist zum Dämonenmeister übergelaufen. Und, wie durch ein Wunder gelingt ihm, was ihm und allen seinen Vorgängern bislang verwehrt blieb: Boran zu nehmen und den maraskanischen Rebellen den entscheidenden Schlag zu versetzen. Die Insel ist für das Reich verloren.

Doch nicht nur Haffax und der Schrotenstein sind zum Feind übergelaufen, ebenso ein Teil des tobrischen Adels.

Doch statt nach den wahren Hintergründen für diese Vorkommnisse zu suchen, bedient man sich einmal mehr der bequemen Ausrede: Die Answinisten waren es. So werden reichstreue Patrioten als Borbaradianer und Ketzer verleumdet, denen nichts ferner läge als mit dem Dämonenmeister zu paktieren.

Diese neuesten Lügen sind so greulich und abscheulich, daß wohl auch einige Leute im Umfeld Brins dies üble Spiel nicht länger mitmachen mochten und zu dem Schluß kamen, daß solche Lügen sich eher gegen den Verbreiter wenden, als gegen das verleumdete Opfer.

Jedenfalls wurde lange das Erscheinen der jüngsten Ausgabe des garether *Aventurischen Boten* verhindert. Jetzt jedoch hat sich einmal mehr Nemrod durchgesetzt, die Lügenpostille wird weiter erscheinen.

Anzeige:

Fakten, Fakten, Fakten - und immer an die Fürstin denken !

Bote lesen war gestern!

Rommilyser Landrufer

Nur zu, AB, wir werden nicht locker lassen, den Leuten den Blick für die Wahrheit zu öffnen!

Fortsetzung von S. 1: Die Aranien Lüge

Gelassenheit eines wahren Monarchen und Staatsmannes auf. Sein Kommentar: "Wäre Hanswurst Hal nur damals meinen Empfehlungen gefolgt, das Reich stünde heute glücklicher da."

Statt dessen wird die wirre und verantwortungslose "Politik" Hals durch seinen Sohn Brin weitergeführt, mit neuer Frische, wie man sagen könnte, wäre das Thema nicht zu schmerzlich, um darüber zu scherzen

Von außen bedroht und im inneren zerrissen, so präsentiert sich dem Beobachter das Reich im 7. Jahr der Brin'schen Regentschaft.

In beispielloser Manier schrumpft das Reich, und sogar zu einem Schandabkommen mit der Möchtegern-Horas ist man mittlerweile gezwungen.

Wie lange wird es noch dauern, bis das Banner der Liebfelder über Gareth weht?

s.a. Bericht auf S. 3



Gareth vertraulich

(neue ständige Rubrik des engen Freundes SKM Answins, der sich aus der Gefangenschaft Brins befreien konnte)

Kommentar von Paske von Roßhagen:

Werte Leserschaft, Uns alle beschäftigt in diesen Tagen neben der B-Frage auch die Situation Araniens. Wart nicht auch Ihr überrascht, aus dem Kaiserpalast jene Worte zu vernehmen, die von Entspannung sprachen, von der Notwendigkeit, Aranien die Freiheit zu geben.

Nach all dem Schwachsinn, all der Unfähigkeit eine weise, eine richtige Entscheidung? Das sprichwörtliche blinde Huhn, das auch einmal ein Korn findet?

Ich konnte es kaum glauben. Und, nein, ich wurde in meiner Einschätzung nicht enttäuscht. Nur kurze Zeit später folgten die Meldungen von der geplanten Inthronisation Prinz Arkos'

Ich höre wohl nicht richtig: Prinz Arkos auf dem Arangenthron. Was aber ist mit den weiblichen Thronprätendentinnen, die laut aranischem Gesetz vor dem Prinzen in der Erbfolge kommen?

Der Zorn Fürstin Sybias über die Schandmeldung im AB ist leicht nachzuvollziehen.

Zumal, wenn man in den Hintergründen der Affäre wühlt!

Was aber ist geschehen: Nicht Vernunft hat den Reichbehüter dazu gebracht, Aranien die Freiheit (ohnedies ein rein formeller Akt) zuzugestehen, nein, vielmehr war dies ein ungeschickter Ver-

such der Gareth, sich in die politischen Geschicke unseres Nachbarn einzumischen. So gibt selbst der AB zu, daß mittelreichische Adelige ihre Finger im Spiel hatten, die verdiente Fürstin zu entmachten und ihren Sohn auf den aranischen Thron zu hieven. Man hat wohl gehofft, auf diese Weise eine Marionette in Aranien zu etablieren, die nach mittelreichischer Pfeife tanzt.

Typisch nur die ungeschickte Art der Gareth, ihre diffizilen Fallstricke, die doch eher armdicken Tauen gleichen. Und so konnte es nicht lange dauern, bis der Skandal aufgedeckt war.

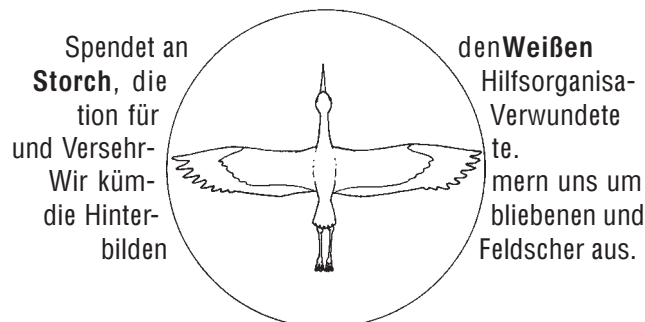
Was aber bleibt: Die Verstimmung eines der wichtigsten Bündnispartner des Reiches im Kampf gegen B. und die Blamage vor den Augen der Welt.

Und die Frage, was uns wohl bitterer stimmen muß: daß es einigen dumpfen Hitzköpfen möglich war, unter den Augen des Reichsverhüters ihre krummen Ränke zu schmieden, ohne daß er (oder sein Büttel Nemrod) davon Kenntnis bekamen oder die Möglichkeit, daß es vielmehr höchste Stellen selbst waren, die hinter den unglaublichen Vorgängen stecken und ihr ungeschicktes Tun nun Strohmännern zuschieben wollen...

Armes Mittelreich!

Spendenaufruf

Der Krieg im Osten des Reiches fordert viele Opfer. Wir können nicht tatenlos zusehen.



Der weiße Storch
Das Zeichen der Hoffnung!

Klärende Worte aus Aranien

Ihre Fürstliche Durchlaucht war exklusiv für den WB bereit, eine Stellungnahme zu den jüngsten Umsturzgerüchten in Aranien zu geben. Hier der originale Wortlaut ihrer Verlautbarung:

"Die Behauptung, Arkos werde zum König von Aranien gekrönt, ist eine üble Finte des Bethaniers, um Zwietracht zu säen.

Es steht außer Zweifel, daß Ihre Gnaden Eleanore die Befähigung hätte, unser Land zu regieren, doch ist es nicht möglich. Wie jede Aranierin und auch jeder Aranier weiß, kann sie ob ihrer Verpflichtung der Kirche gegenüber nicht die Regierungsgeschäfte führen. Es ist ein Grundsatz, daß kirchliche und weltliche Macht getrennt bleiben. Doch braucht unser Land eine starke

Frau, die es führt. Mit Bedauern mußte ich erfahren, daß meine Tochter Dimiona diese Aufgabe nicht übernehmen kann.

Daher habe ich beschlossen, daß Halima, die Tochter meiner geliebten Schwester Myriam, meine Nachfolgerin sein soll. Halima hat ihr organisatorisches Talent und ihre diplomatischen Fähigkeiten schon in der Fürstlich Aranischen Handelskompanie unter Beweis gestellt. Nun lernt sie unter meiner Anleitung die Kunst der Staatsführung. Ihre erste große Aufgabe werden die Verhandlungen mit Ihrer allertaviagefälligten Durchlaucht, der Fürstin Irmegunde von Rabenmund zum Abschluß eines Beistands- und Freundschaftspaktes sein. Ich bin sicher, sie wird erfolgreich sein."

Dexter Nemrod reißt die Macht an sich!!!

Seit Brin gemeinsam mit Herzog Walde-
mar in Tobrien gegen die schwarzen
Horden kämpft, hat in Gareth nur noch
einer das Sagen: Dexter Nemrod.

Und was früher bestensfalls einmal hinter vorgehaltener Hand gemunkelt wurde, wird nunmehr frech und unverfroren präsentiert. Der Laffe präsentiert sich offen als Bestimmer der Geschicke des Reiches. Doch lest selbst, was der Büttel mit Kaiserambitionen für Ungeheuerlichkeiten ausbrütet:

Wiewohl mehr und mehr Gerüchte aufkommen, daß in seiner KGIA nicht alles zum Besten bestellt ist (von Säuberungen ist die Rede), entwickelt sich Dexters Amtsstube zur Machtzentrale des Reiches. So soll der demnächst stattfindende Kronrat auch nicht von Königin Emer geleitet werden, sondern vom Reichsgeheimrat selbselbst.

Daß da Stimmen laut werden, die sich wider diesen Bruch jeglicher von Praios' gegebener Gesetze auflehnen, muß nmicht wundern. Doch wie antwortet der

ehrgeizige Dienstmann? Jeder sich gegenüber den herrschenden Reichsautoritäten kritisch äußernder Baron soll verhaftet und ggf. hingerichtet werden. Edle des Reiches laßt Euch dies nicht gefallen. Was muß denn noch alles passieren, bis Ihr aufwacht und diese eitlen Popanze davonjagt.

Oh, Ihr Provinzherren, wollt Ihr Euch immer mehr hereinreden lassen und Eure ererbten Reiche zerteilen lassen?

Stolzer Recke Waldemar, was würden deine Vorfahren wohl dazu sagen, daß du mit Beifall hingenommen hast, daß der König einen Großteil deines Reiches abgespaltet hat?

Oh, Ihr Fürsten, wie lange wollt Ihr noch hinnehmen, daß der König Euch wie Marionetten behandelt, wo der König doch selbst nicht mehr als ein williges Spielzeug in den Händen Dexters ist?

Wem aber dient Dexter wirklich? Etwa Amene? Ist es nicht merkwürdig, daß das Reich zu diesem Schandfrieden gezwungen werden soll?

Ihr stolzen Söhne und Töchter Almadas, wollt Ihr zusehen, wie die Laffen das Reich Euch verschachert?

Baron wenn Dexter Euch fragt, ob Ihr den Frieden mit der selbsternannten Kaiserin Amene wollt:

Wehrt Euch! Steht auf! Sagt Nein!

Impressum:

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

Kleinanzeigen

Ältere Ausgaben des
Thorwal Standards verpaßt?
Traurig?
Dazu besteht kein Grund:

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 DM.

Sonderband 1

Darpatien

(mit allem zum Fürstentum
aus dem TS 5 - 7)

inkl. Szenario **"Der 3. Mann"**

(aus dem TS 6)

Insgesamt 70 Seiten

(plus 2 DIN A 3 Beilagen - Karte der
Region Ochsenwasser und
Stammbaum der Rabenmunds)

7,50 DM

Sonderband 2

Fürstlich Rommilys

(Alles zur darpatischen Hauptstadt
aus dem TS 6 - 7)

inkl. Stadtabenteuer **"Im Auftrag
Ihrer Majestät"** (aus dem TS 7)

Insgesamt 92 Seiten

(plus 1 DIN A 3 Karte zu Rommilys und
einer DIN A 4 Beilage
zum Abenteuer)

9,50 DM

Porto: 1 Heft: 1,50, 2-3 Hefte: 2,50

DSA - AG der GFR e.V.

Mit Unterstützung der DSA Redaktion entstand 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 gibt's in der **Lowanger Lanze** (auch hier werden immer Mitstreiter gesucht).

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

oder melde Dich bei:

Stefan Küppers (stkueppi@aol.com)

Klosterstr. 112

52146 Würselen

Pinatubo - Garethi

albino - selten
anabolika - Körperkraft
angina - lustlos, Kopfweh
arabella - Superlativ von blabla
belmondo - Gefahreninstinkt
beo - Stimmen imitieren
bla - reden, quasseln
blabla - Komparativ von bla
brohasga - Memme, quengeln
brutto - sich verkleiden
buffalo - Lederarbeiten
camillo - Geweihter, bekehren
casino - Falschspiel
cheeta - Affe
chico, groucho, harpo, zeppo - Gauklertruppe
chinchilla - Waldwombel
ciao - Abschied
ciba - Heilkunde Wunden
corona - Urin, pissen
corsa - Raumangst
data - blaß, bleich
diablo - Höhle, Orientierung
diana - Klagelied, winseln
dilemma - Zwickmühle, Schwangerschaft
dynamo - Licht, Fackel, Lampe
emma - Emanze, Rondra-Geweihte
enduro - schlechte Straße
esso - Alchimie
euro - Falschgeld, wertlos
extra - mehr, Nachschlag
ferrero - Kuß
fiasko - Pech, Unglück, Hochzeit
fimo - Töpfern
firma - Markt
frodo - Zwerg, halbe Portion
gomorra - Ort für satuu
gonzo - Hakennase
groucho - Gaukeleien
guano - blühen, gedeihen, Blüte
halla - reiten
harro - Abrichten
hupka - Flüchtling, heimatlos
ikea - Holzbearbeitung
info - Antwort
inkasso - Goldgier, Stadtwaigel
interna - schmutzige Wäsche
jacko - Pädophilie
jaja - leck mich!
jana - betören
kaba - fertig
kabila - Pech gehabt!
kamasutra - sexuelle Fertigkeit
klima - Wettervorhersage
kuba - die Stellung halten
lima - Geisel, fesseln
lotto - Glücksspiel
manta - Stiefel
maradona - Jähzorn

mario - glückliche Attacke
maruscha - überflüssig
matula - Neugier
matura - lehren
mekka - Tempel, Kultstätte
melitta - nerven, kotzen
metabo - Mechanik
minna - nach Hause, Begleitung
mitropa - Reise, unterwegs
mobuto - megareich, bestechen
mokka - stark, Körperkraft
mola - sprachgestört, nuscheln
momo - Waisenkind
motto - Kennwort
mozilla - Bote, Nachricht
nappo - klebrig
natascha - Liebeskummer
nato - Kriegskunst
nemo - tauchen
nokia - Rauchzeichen, Buschtrommel
oxo - furzen
pharao - Mumie, Verbandszeug
piano - Fingerfertigkeit
picasso - Intuition
pizzeria - Orgie
plato - Klugheit
poncho - verboten, tabu
prosa - Geschichtswissen
psycho - Menschenkenntnis, helfen
psychopharmaka - Heilkunde Seele
puma - Gewandtheit, Silberlöwe
quasimodo - Buckel, Glocke
quattropro - Rechnen
reemtsma - Keller
rondra - Schwerter
rosa - weg
ruanda - Stammesfehde
salto - Akrobatik
sanso - weich
schizo - verrückt
servela - Wurst
seveso - Totenangst
silo - (Nacht-) Lager, sammeln
skraja - Axt, Beil, fällen
sperma - Bolzen, Schußwaffe, Armbrust
theresa - mütterlich, Mutter
thoma - Edelmetall
ufo - fremd
uno - rosten, Gemeinschaft
uriella - prophezeien
varta - auslaufen, Pissfleck, Regelblutung
visa - Nordlandbank
volvo - eckig
votava - Erfahrung, AP
was Schlösser knacken
wodka - Gras
woityla - Aberglaube, Dämon, Beschwörung
zampano - Held

SÖLDNER HEUTE

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

Spießaufs - der letzte Schrei aus Al'Anfa

Gestern in Al'Anfa - heute im SÖLDNER HEUTE!

Unser Außendienstmitarbeiter Chalem'al'Lacha, eben aus Al'Anfa zurück, berichtet von einer Neuheit, die die Kasernen der Dukatengarde schneller erobert als ein Dutzend tollwütiger Drachen - Spießaufs!

Chalem: "Es handelt sich um kleine - manchmal auch größere - Bilder, um die sich die Jungs und Mädels dort reißen! Alle, ohne Ausnahme, auch Weibel, Korporale und Hauptleute, sind dahinter her wie Gulgari hinter der armen Seele! Warum sie die Dinger Spießaufs nennen, weiß ich nicht genau - entweder, weil sie sie im Spind und an der Wand aufspießen (ein Hauptmann hat alle Wände in seinem Quartier damit gepflastert!), oder weil einem beim Anschauen der Spieß aufgeht, aharrharrharr!"

Tja, und weil wir immer vorne mit dabei sind, bringen wir in dieser Ausgabe ein Spießauf für alle Nicht-Al'Anfaner Jungs! Nächstes Mal gibt's eins für alle Nicht-Al'Anfaner Mädels, damit keiner behaupten kann, er - oder sie - käme zu kurz! Also: ausschneiden und an die Wand nageln - wenn's so wirkt, wie wir uns das vorstel-

len, braucht Ihr Euch keinen Hammer mehr dafür zu suchen!

An dieser Stelle noch eine Warnung: Mädels, wenn Ihr Eurem Liebsten eine Freude machen und ihm so ein Bild von Euch schenken wollt, sucht Euch um Razhashtars willen KEINEN echten Mantikor! Nach allem, was man hört, sind sie keine allzu geduldigen Modellsteher und lassen sich auch nicht unbedingt am Kopf kraulen! Also: probiert das nicht zu Hause; sucht Euch einen Maler, der einen Mantikor freihändig hinkriegt oder nehmt eine Statue als Vorlage - dann habt Ihr auch noch was von Eurem Geschenk!



Ungewöhnliche Bewaffnung - warum auch nicht?

In den letzten Jahren ist eine unübersehbare Entwicklung vor sich gegangen. Der Trend geht mehr und mehr zu außergewöhnlicher, ja teilweise seltsamer Bewaffnung. Zum Teil nimmt diese Mode beängstigende Formen an. Man denke nur an solche Dinge wie den Tristansbogen; wir wissen sicher, daß ein Täschner, der vor vier Monden versucht hat, eine Scheide für ein solches Gerät herzustellen - im Reisegewerbe muß man sein Handwerkszeug ja auch gut geschützt mit sich tragen können, nicht wahr - erst vor wenigen Tagen wieder aus noionitischer Obhut entlassen wurde. Andere Mitglieder unseres Berufsstandes wiederum greifen neben den üblichen Waffen zu Dingen, die zwar bekannt sind, bei den älteren und traditionsbewußten Genossen aber nur mitleidiges Kopfschütteln hervorrufen.

Weil wir wissen wollen, was hinter dieser Entwicklung steckt, haben wir ein Gespräch mit der jungen Kollegin Domitilla Stiernack geführt, die neben ihrer gewöhnlichen Bewaffnung - Hellebarde, Schwert und Dolch - auch eine Peitsche führt, ein Gerät, das man gemeinhin als Fuhrmannswerkzeug kennt! Domitilla ist übrigens eine mehr als eindrucksvolle Persönlichkeit - immerhin mißt sie stolze ein Schritt, viereinhalb Spann und einen Halbfinger - und wir sind dicht davor, ihre Zustimmung zu erhalten, sie in der nächsten Ausgabe als Söldnerin des Mondes zu bringen.

S.H.: Domitilla - warum eine Peitsche?

Domitilla: Schwer zu sagen. So halt.

S.H.: Ja - aber wie bist du denn dazu gekommen? Wie kommt man überhaupt an so was?

Domitilla: Man kann sie kaufen, glaub' ich. Meine hab' ich von einem gegnerischen Troßknecht, der sie nicht mehr wollte (sie grinst).

S.H.: Aha. Jetzt kommen wir zur Hauptsache: kann man mit so was überhaupt kämpfen?

Domitilla: Puh, da fragst du was. Ich kann's. Hab' aber lang geübt - du glaubst nicht, wie oft man sich das Ding in den ersten zwei, drei Monaten um den eigenen Schädel wickelt. Muß man durch.

S.H.: Ja, das glaube ich. Kann man denn ernsthaften Schaden anrichten?

Domitilla: Klar. Wenn du ein Stündchen Zeit hast, kannst du einen damit zu Tode prügeln (lacht). Erwürgen geht auch - und schneller. Sonst ist es so: wenn man ungeschützte Stellen trifft, platzt natürlich die Haut auf; das zwiebelt, und wenn ich einen quer über die Stirn haue, dann läuft ihm der Saft in die Augen, und das ist natür-

lich ein Vorteil. Sieht er nix mehr. Schon wenn einer dickere Sachen anhat, geht da nichts, dann gibt's vielleicht 'nen blauen Fleck oder so. Da kann man sie aber verwenden, um ihn umzuwerfen, wenn man die Schnur um seine Beine kriegt und dann dran reißt - wenn man sein Handgelenk erwischt, und das ist gar nicht leicht, die meisten bewegen sich beim Kämpfen (lacht), kriegt er vielleicht 'nen Schreck und läßt die Waffe fallen. Ich hab' mir von einem Troßsattler ein paar Bleikügelchen ganz vorne an der Schnur einsetzen lassen - dann kriegt sie mehr Wucht. Sie knallt natürlich nicht mehr so schön, aber das brauch' ich ja auch nicht.

S.H.: Sehr schön. Man hört ja auch immer wieder von Entwaffnungen mit der Peitsche. Wie sind da deine Erfahrungen?

Domitilla: Geht schon. Man muß allerdings wirklich gut treffen und kräftig und schnell reißen, sonst wird man vielleicht selber die Peitsche los, wenn der andere schnell reagiert.

S.H.: Ja - und bei Klingenwaffen? Wird da die Peitsche nicht durchgeschnitten?

Domitilla: Glaub' mal nicht, daß das so leicht geht! Normalerweise macht man seine Waffen ja nicht so richtig sauscharf, und außerdem ist eine gut geflochtene Peitschenschnur aus dem richtigen Leder zäh wie Holz - hier, fühl mal. Wenn's nicht ganz dumm läuft, klappt das auch mit Klingenwaffen.

S.H.: Ja, tatsächlich. Wie sieht's mit gepanzerten Gegnern aus?

Domitilla: Da gibt's eigentlich nur eins: Peitsche stecken lassen und was anderes versuchen. Obwohl - man kann natürlich so einen Radau auf dem Helm veranstalten, daß er's nicht mehr aushält (lacht schallend). Nein, ernsthaft: ich weiß von einem, der kämpft mit der Peitsche links und dem Schwert oder dem Dolch rechts. Da kann man einen Gepanzerten natürlich umwerfen oder so und dann gleich hinterher in eine ungeschützte Stelle stoßen. Aber das möchte ich keinem raten, der nicht mindestens zwei Jahre dauernd auf beidhändigen Kampf geübt hat. Ich kann's auch noch nicht so recht - wenn man mit der Peitsche nicht wirklich gut ist, dann verlangt sie so viel Aufmerksamkeit, daß man nebenher mit der anderen Hand nur ganz schlecht noch vernünftig arbeiten kann; da behindert man sich nur selber oder man haut sich selbst eine 'rein.

S.H.: Danke, Domitilla, für diese anschauliche Darstellung, die unsere Leser bestimmt interessieren wird.

Domitilla: Schon gut. Was ist jetzt mit'm Geld?

Söldnerin des Mondes

Söldnerin des Monats ist diesmal Ragnhild "Rehaug" Ingolfssdottir. Ragnhild stammt, wie der Name leicht erkennen läßt, aus dem schönen Thorwal. Geboren wurde sie vor niedlichen 24 Jahren im idyllischen Örtchen Serske.

Für eine Thorwalerin mit ein Schritt vier Spann nicht allzu groß, hat sie doch die beeindruckenden Maße 102-65-89 (Das mit den 102 liegt aber zum großen Teil am Kreuz, damit wir uns da recht verstehen). Schon im zarten Kindesalter entwickelte sie eine unübersehbare Vorliebe für sämtliche Schneidwaren in ihrem Elternhaus, und nach einem dummen Unfall vor acht Jahren, in den außer ihr noch ein allzu stürmischer Verehrer, zwei Flaschen Waskir, ein harmloses Gebüsch und ein Ausbeinmesser verwickelt waren, kehrte sie ihrem Heimatland den Rücken, um, wie sie sagt, "die Welt kennenzulernen und möglichst viele Leute zu treffen" - was immer sie damit meinen mag.

Unser Mitarbeiter Wulfhart Vierstein hat sich mit ihr unterhalten:

SH.: Ragnhild, warum nennt man dich immer wieder "Rehaug"?

Ragnhild: Ja, das weiß ich auch nicht so genau ... vor ein paar Jahren hat mal jemand damit angefangen, und seither hat sich das wohl 'rumgesprochen. Mich stört's nicht. (Sie lacht ganz reizend und zwinkert mir mit ihren großen braunen Augen zu)

SH.: Nun, ich kann's mir schon denken! Ragnhild, was ...

Ragnhild: Was soll das heißen, du gammelige Seegurke, du?

SH.: He, nein, ich ... könntest du wohl mein Hemd loslassen? Gar nichts soll das heißen, rein gar nichts ... danke.

Ragnhild: Schon in Ordnung. Weißt du (sie lehnt sich vertraulich herüber und legt die Hand auf meinen Arm), ich bin manchmal ein bißchen aufbrausend. (Wieder dieses bezaubernde Lachen)

SH.: Ah. Ja. Nun, was mir aufgefallen ist - du hast da ja eine ganz gewaltige ...

Ragnhild: Eine gewaltige WAS??

SH.: Axt. AXT! Und jetzt laß doch um Kors willen mein Hemd ... danke.

Ragnhild: Schon gut. Hübsch, die Axt, was? Ich nenne sie "Hackfleisch" - mein Vater war Metzger, weißt du? (Sie errötet ganz leicht und lächelt mich verschämt an)

Möchtest du mal halten? Hier. (Sie reicht mir ihre riesige zweischneidige Axt und streift dabei wie zufällig meine Hand mit ihrer)

SH.: Oh, danke. Ist die nicht ein bißchen sehr groß? Ich meine, die kann ich ja kaum ... autsch!

Ragnhild: Hör zu, du Wichtel! Diese Axt hat genau die richtige Größe, um so eine Landratte wie dich zurechtzustutzen, kapiert?

SH.: Ja, ja doch ... ah, genau auf's Auge ...

Ragnhild: Oh, tut's sehr weh? Laß mich mal sehen. (Sie beugt sich zu mir und legt ihre kühle Hand an meine Wange)

SH.: NEIN! Ich meine nein ... vielen Dank, schon wieder vorbei .. ich wollte nur noch eine letzte Frage ...

Ragnhild: Ja? (Ein unnachahmlicher Augenaufschlag)

SH.: Nun ... also ... welche Art Mann könnte denn, nun,



sagen wir mal ... laß mich doch ausreden, beim Neungezackten! Und laß mein Hemd ... danke.

Ragnhild: Bitte. (Sie streicht die Falten an meinem Hemd zurecht)

SH.: Also, welche Art Mann könnte denn wohl dein Herz erobern, Ragnhild?

Ragnhild: Oh, das ist aber sehr direkt ... (Wieder dieses Erröten) ... aber na gut. Wenn du mich so fragst: genau so einer wie du, mein kleiner draller Stockfisch, du!

SH.: Oh, ich fühle mich geschmeichelt ... was soll das? Warum schaust du mich so an? Halt! Nein! Doch nicht hier ... nimm die Finger von meinem Hemd ... he! Autsch! Das kitzelt! Nein, hab' ich gesagt! Mein HEMD!

Hier enden Wulfharts Aufzeichnungen; wir wissen auch nicht genau, was weiter geschehen ist. Aber wir werden Wulfhart bald selbst danach fragen können - wie wir hören, kann er bereits wieder feste Nahrung zu sich nehmen.

Kleinanzeigen

Reichhaltige, gebundene Sammlung schöner kerniger Marsch-, Kampf- und Sauflieder von Privat abzugeben. Nur an solche, die wo lesen können.

SH-08-02

Cheffe Hatt-Hatt hat noch Termine frei!

Zuschriften unter SH-08-05

Jungs und Mädels, greift zu! Letzte Restposten vom überlagenten Engasalwein zu sensationellen Preisen! Hervorragender Rostlöser! (Nach der Anwendung gleich mit feuchtem Lappen nachwischen, sonst wirkt er auch ganz ausgezeichnet als Metallentferner!)

Aus den Kor-Gesängen

Auf vielfachen Wunsch eines Einzelnen haben wir noch einmal in unserer Liedersammlung geblättert und ein hübsches kurzes Lied aufgetan. Es handelt sich bei diesem Stück um ein wahres Kleinod bornländischen Söldlingsliedgutes, sehr urwüchsig, das traditionell nach der Schlacht den Konsum von Meskinnes und anderen Alkoholika begleitet. Tonart ist As mixtolüdisch mit kleiner Sexte (was immer das auch heißen mag, so stand's halt hinten auf dem Blatt; der Unterschrift nach stammt dieser Sembelquast von einem gewissen H. von Karawan - wahrscheinlich irgendso'n Tulamide).

Wen wollen wir hauen

Wen wollen wir hauen bis der Schädel birst,
Wen wollen wir hauen, komm, sag an!
Wir schlagen alles kurz und klein,
Für den, der zahlt, da hau'n wir furchtbar drein,
Für den, der zahlt, da hau'n wir drein!

Wir köpfen alle, Mann und Zwerg und Ork,
Wir köpfen alle, auf mein Wort!
Wir hauen schnell und kräftig drauf,
Wen wir vermöbeln, der steht so schnell nicht auf,
Wen wir vermöbeln, steht nicht mehr auf!

So laßt uns plündern, bis der Abend kommt,
So laßt uns plündern Stadt und Dorf!
Wir sind da gar nicht wählerisch,
Wir nehmen mit uns Stuhl und Gold und Tisch,
Wir nehmen mit uns Stuhl und Tisch!

Jetzt laßt uns saufen bis der Tag anbricht,
Jetzt laßt uns saufen Bier und Wein!
Wir woll'n auch fressen Fleisch und Brot,
Denn wer nicht ißt, der ist bald mausetot,
Denn wer nicht ißt, der ist bald tot!

Wen wollen wir hauen bis der Schädel birst,
Wen wollen wir hauen, komm, sag an!
Wir schlagen alles kurz und klein,
Für den, der zahlt, da hau'n wir furchtbar drein,
Für den, der zahlt, da hau'n wir drein!

Zu singen nach der Melodie eines alten bretonischen Cidretrinklieds, "Ev Chist'r"; die meisten werden's allerdings eher kennen als "Was wollen wir trinken".

K l e i n a n z e i g e n

Die Schlacht ist vorbei, das Plündern und Schänden neigt sich dem Ende zu. Doch was tun, wenn der Dienstherr grollt, weil Ihr versehentlich seine Privatschatulle erwischt oder seine Lieblingskonkubine ins Gesträuch gezerrt habt? Das kann teuer werden! Sorgenfreie Plünderung garantiert

Darfst Alles Schlachten!

DAS - die Versicherung mit den drei roten Buchstaben übernimmt die Haftung bei Fehlplünderungen und -schändungen, krankheitsbedingtem Ausfall und Desertion!

Garantiert - Schnell - Unbürokratisch

Wo du pakke rein de Tabaxzeug? Wo mache hin de Tsunder unde Feurstein, wenn net solle werde naß? Was du brauch inde gross, weit Schnee für zum Aufhebbe von trokke Sokke? Gibs nickt bessers

als de Original Kanichenfellbeutel! von de Manufakktur A. Ventelää. Schreibe unter SH-08-07 und sage, ob wolle mite Ohre unde Schwänzle dran odder one und was farb und wi gross.

Guter Goldschmied gesucht. Ich hab' da so Zähne, da will ich 'ne Halskette von ham. Gold kann ich mitbring'.
Zuschriften an B. Orkbeißer unter SH-08-03

Genug von der ewigen plumpen Hackerei beim Kampf? Lust bekommen auf elegant geführte, effektive Hiebe, die dem Gegner die Augen aus dem Kopf quellen lassen? Wir unterrichten in der Klasse I (Schwerter), Ia (Kurzschwerter), II (Zweihändige Waffen) und III (Äxte und Beile).

Fechtschule Zuckschwerdt, Schwaningen

Auf Golgaris Schwingen

- 1) Sie war noch sehr jung und noch gar nicht bereit
Da starb meine Mutter an einer Krankheit
Ich war erst ein Jahr alt und mißte sie kläglich
Mein Vater fand ihren Verlust unerträglich
Doch heut denk ich, kann ich nur dankbar sein
Das Leben war ihr eine zu große Pein
D'rum konnte es Mutter nur recht gescheh'n
Auf Golgaris Schwingen - zu Boron zu zieh'n
- Ref) Auf Golgaris Schwingen, was für ein Ritt
Auf Golgaris Schwingen, Rab, nimm auch mich
mit
Wenn meine Tage zu Ende geh'n
Möcht ich auf Golgaris Schwingen zu Boron
zieh'n
- 2) Ein Freund von mir jammerte nur immerzu
Die Gläubiger ließen ihn kaum mehr in Ruh'
Drum mußte er tun, was er niemals gewollt
Durch's Land zieh'n als Wache für niedrigen
Sold
Aus einem Hinterhalt traf ihn ein Pfeil
Zwei Räuber erschlug er noch mit seinem Beil
Das Gift an dem Pfeil raffte ihn dann dahin
Und er konnt frei von Schulden - zu Boron zieh'n
- Ref)
- 3) So manch einer wünscht, er würd' ewig besteh'n
Daß Schönheit und Jugend ihm niemals vergeh'n
Das Alter empfindet er als große Last
Gott Boron ist so einem Menschen verhaßt
Schließt er dann ein Bündnis mit der falschen
Macht
Nur um zu entkommen der ewigen Nacht
Wird er doch dereinst in die Niederhöll'n geh'n
Statt auf Golgaris Schwingen - zu Boron zu
zieh'n
- Ref)
- 4) Wem Kriege und Steuern verderben den Spaß
Wer sieht, um ihn ,rum beißen alle in's Gras
Auch wer Zorgan-Pocken im Spiegelbild sieht
Und Angst hat vor Nostria Tamuses Lied
Dem soll es ein Trost sein, lang dauert ,s meist
nicht
Bis einer, der sterben will, den Hals sich bricht
In's Schwert stürzt, ersäuft oder
- BANNBALADIN
- Wollt Ihr nicht auch, Freunde, zu Boron zieh'n

Ref)

Die Imman-Hymne

- 1) Ich habe eine Leidenschaft
und das ist Imman
Man weiß noch, daß die erste Mannschaft
einst aus Thorwal kam
Einhunderteins vor Hal gegen Pottwal Prem
Gewann Orkan Thorwal fünfzehn gegen drei
zehn!
Dem thorwalschen Ballspiel glückte
Was den Drachenschiffen nie gelang
Es eroberte das Liebliche Feld im Sturm
Und das war erst - der Anfang
- Ref) Imman - schaut nur das Muskelspiel
Bei der Jagd über's Feld und das Tor ist ihr Ziel
Ich liebe die Spiele, wo man
Das Knallen von Esche auf Kork meilenweit
hören kann
- 2) Nimm zweimal fünfzehn Leute
- schon beginnt die Hatz
Dazu hat jede Seite
- fünfzehn als Ersatz
Wie Spieler einer Mannschaft zueinander steh'n
Solch Kameradschaft kann man heute selten
seh'n
Doch Sportlichkeit und Fairnis
Gelten nicht nur in den eig'nen Reih'n
Solch Ritterlichkeit und Edelmut
Findet man sonst - nur auf Turney'n
- Ref) Imman - Du heroisches Spiel
Ich kann kaum ,was sehen bei all dem Gewühl
Ich liebe die Spiele, wo man
Dem Klacken von Esche auf Esche zuhören kann
- 3) Kuslik und Vinsalt führten lang
- unerbittlich Krieg
Auch heut' noch fordert ihr Schlachtgesang
- im Stadion den Sieg
So ist für jeden Kavalier-Anhänger Pflicht:
Gehst Du zum Drachen-Fan, vergiß die Keule
nicht
Daß Städte, die sich so sehr hassen
In einem Reich besteh'n
Das Abreagieren beim Imman
Erklärt allein - dies Phänomen
- Ref) Imman - Du vollkommenes Spiel
Im Stadion wird mir das Gedränge zuviel
Ich liebe die Spiele, wo man
Von draußen das Krachen von Esche auf Kopf

Fortsetzung nächste Seite

Matthias von Zedlitz, von dem auch diese beiden
Lieder wieder stammen, plant eine CD mit sei-
nen Liedern aufzunehmen.

hören kann

- 4) Man kann leicht zeigen, daß dieses Spiel
Praios wohlgefällt
Da es die Menschen von viel
Untugend abhält
So hat noch keiner ,ne Revolte angefacht
Dem die Spieleraufstellung der Bullen Sorgen
macht
Doch auch wenn die hohen Herren
Über Imman diskutieren
Können sie nicht zur gleichen Zeit über
Steuererhöhungen - sinnieren
- Ref) Imman - oh, Du göttliches Spiel
Im Stadion kostet mir der Eintritt zuviel
Ich liebe die Spiele, wo man
Das Knacken von Knochen und Spritzen von Blut
hören kann



Der Falke 15
64 S. DIN A 5
zu beziehen
für 3,50 bei:
Peer & Malte
Göbel
Am Großen
Wannsee 49a
14109 Berlin
[http://www.
inf.fu-berlin.
de/~pgoebel/
falke.html](http://www.inf.fu-berlin.de/~pgoebel/falke.html)

Malbeth und Delhena

Aus uralten Dokumenten enträtselt, in Jahren der Mühsal entziffert und neu aufgeschrieben: Die Geschichte einer Liebe von ihrem berührenden Aufflammen bis zum bitteren Ende. Berücksichtigend in ihrer Schönheit, authentisch in ihrer Entstehung. Malbeth und Delhema.

Von **Christel Scheja** und **Markus Hattenkofer** mit Unterstützung von Frank Bartels, Björn Berghausen, Hannes Berghaller, Clemens Bock, Stefan Deutsch, Marcus René Duensing, Ralph Edenhofer, Niels Gaul, Michael Hasenöhr, Eckart Hopp, Michelle Schwefel, Lars-Torben Oltrogge und Olaf Tomaszewski.

Ein leuchtender Markstein in der Spielgeschichte. Größtenteils erstmals veröffentlicht. 74 Seiten, Titelbild von Michaela Sommer,
DM 10,00 erhältlich bei Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A-1080 Wien

Der Krieger und der Tod

- 1) Der Strom des Lebens nun versiegt.
Noch nähren Tropfen meinen Geist.
Doch Gulgari herbei schon fliegt,
des Todes Macht wohl bald obsiegt,
und meine Seele mit sich reißt.
- 2) Ich sterb als letzter unserer Schar,
die wir einst mutig ausgezogen.
Und keinem meiner Freunde war,
dies wird nun deutlich mir gewahr,
der Tod so mild wie mir gewogen.
- 3) Beitara starb durch jene Seuche,
der wir in Festum ausgesetzt.
Sie ward ein Opfer blauer Keuche,
die Frau, die stark wie eine Eiche,
uns galt als Vorbild bis zuletzt.
- 4) Antor und Barlin fielen später
durch eines Drachen Feuerglut.
Im Namen der beraubten Väter
wir richteten den Missetäter,
und badeten in seinem Blut.
- 5) Doch bei des Westerbaches Lauf
fiel Talin durch des Goblin Hand,
und einen kurzen Tag darauf
ein Auenrind speißt Salpa auf.
An ihrem Grab stand ich allein.
- 6) Doch mit der Suche fuhr ich fort,
dem Tod der Freunde Sinn zu geben.
Ich folgte unsrer Weisen Wort
und fand auch endlich jenen Ort,
wo Ritter Arnim gab sein Leben.
- 7) Sein fliegend Schwert nun vor mir liegt,
so einsam und verwaist.
Herbei Gulgari nun jetzt fliegt,
des Todes Macht nun doch obsiegt
und meine Seele mit sich reißt.

Von Udo Kaiser, aus seiner Kampagne "Xarindas Schwerter" (zwei Abenteuer aus dieser Kampagne werden in der neuen Bornlandbox enthalten sein).

DAS DSA-ABENTEUERARCHIV

Abenteuer verschiedener Ausarbeitungsgrade ausprivater Feder, überwiegend kostenlos. Info über Jan Lessner, Rochusweg 52, 33102 Paderborn oder online über <http://www.c-lab.de/~jan/dsa> und via Email jan@c-lab.de.

Hallo Ragnar, hallo allen anderen Mitwirkenden am Thorwal Standard, dem Wahren Boten, dem Darpatischen Landboten und dem Söldner heute, ich habe mir noch einmal die alten Thorwal Standards angeguckt und festgestellt, dass sie mir auch beim zweiten oder dritten mal lesen immer noch sehr gut gefallen. Ein echtes Highlight war die Darstellung des „Alt-Wehrheimer Glocksenschlags“ im Söldner heute (Nummer weiss ich nicht mehr). Durch die Publikation solcher Tricks und Kniffe alter Hasen läßt sich vielleicht das Leben des einen oder anderen Jung-Söldners doch noch einige Goetternamen verlängern, und die gute Tat fällt ja vielleicht irgendwann auf den Gutestunden zurück, zumal es sich bei einer solchen Veröffentlichung zweifellos um ein sowohl Kor als auch Hesinde gefälliges Werk handelt (eine zugegebenermassen recht ungewöhnliche Kombination). Sehr informativ war auch die Vorstellung der neuentwickelten doppelbolzigen Armbrust. Es scheint sich um ein durchaus interessantes Gerät zu handeln, auch wenn ich von den Ergebnissen des Testschiessens nicht sonderlich beeindruckt bin (Man nehme einen Meisterschützen, und schon kriegt man auch mit der hinterletzten Krücke von Schussgerät noch ein passables Ergebnis).

Kann es eigentlich sein, dass die Redaktion des „Wahren Boten“ die Abneigung der darpatischen Bevölkerung gegenüber den Tobriern, denen doch in jüngster Zeit wirklich übel mitgespielt wurde, teilt? Anders ist der Hinweis auf die Defloration von Wolltieren wohl nicht zu verstehen (ist ja auch kein Wunder, schliesslich ist der Chefredakteur ein Rabenmund). Zur Spielhilfe Darpatien: Da hat sich aber jemand viel Arbeit gemacht, was sehr zu begrüßen ist. Die Aufzählung der wichtigen Persönlichkeiten sowie die Vorstellung der einzelnen Mitglieder der Familie Rabenmund habe ich zwar nicht vollständig gelesen, aber das werde ich sicherlich nachholen, wenn ich mal als Meister eine Runde durch Darpatien schicken sollte (und sie dort nicht nur Oger verhauen), oder wenn ich als Spieler mal gehässigerweise meinen Meister etwas ärgern möchte und ihn unverhofft mit tieferen Einblicken in die verwandtschaftlichen Beziehungen des darpatischen Landadels überrasche (Ich weiss, dass man so etwas eigentlich nicht tun soll, aber für irgend etwas muß ein hoher Talentwert in Etikette doch gut sein). Ansonsten ist diese Spielhilfe sehr hilfreich, wenn es einen denn mal nach Darpatien verschlagen sollte, was bei der aktuellen Lage in Aventurien nicht völlig auszuschliessen ist, wenn man als wahrer Held den Armen und Unterdrückten helfen und das Böse bekämpfen will. Viele Wege führen nach Tobrien...

Zum Thorwal Standard:

Nichts gegen Scholle, aber ein schöner Prembutt ist mir lieber...

Glücklicherweise ist Hetmann Tronde mit seinen Vorschlägen zur Einführung eines Normungswesens erstmal gescheitert. Das gibt Zeit, sich zu überlegen, in welchen Bereichen so etwas Sinn macht, und wo man es besser bleiben läßt (Ich habe von einem Land gehört, wo sogar die Erdbeerkörbchen und Blumentoeöpfe genormt sind). In der Idee einer etwas besser koordinierten Aussenpolitik muß man ihm allerdings zustimmen, denn leider zwingen die aktuellen Ereignisse jede Nation und jedes Reich dazu, sich zu überlegen, was es eigentlich erreichen will, und diese Ziele dann auch konsequent zu verfolgen. Ein Ziel könnte zum Beispiel lauten, nicht von

borbaradianischen Horden überrannt zu werden, was man auch durch eine geschickte Bündnispolitik erreichen oder zumindest versuchen kann. Allerdings wird wohl jeder potentielle Verbündete verärgert reagieren, wenn 3 Tage nach Vertragsabschluß ein Drache irgendwo landet und erstmal die nächste Stadt plündert.

Macht's gut und macht vor allem weiter so

Klaus Fischer, Braunschweig

Hallo,

..., ich habe mich gleich auf die Beschreibung von Darpatien gestürzt - ein klasse Werk! Die Abenteuer scheinen mir auch sehr gelungen zu sein, sie sind auf jeden Fall sehr gut gearbeitet, im Ggs. zu vielen Fan-Abenteuern, die mehr eine Ideensammlung sind als ein geschlossenes Szenario. Nur die Einschränkungen bzgl. der Charaktere in „Im Auftrag ...“ sind mir auch ein wenig stark, ansonsten ein tolles Werk!

Alsdann, viel Spass weiterhin,

Jesco von Voss, Hamburg

Jetzt noch zur Kritik zum Standard den Du mir geschickt hast: Fantastisch! Zeichnungen, Information, Humor wie ich ihn mag - einfach sagenhaft! Ich war sehr positiv überrascht! Das ist jetzt nicht bloß so eine Phrase, sondern ich meine es völlig ernst. Das Abenteuer bzw. die Regionenbeschreibung ist sehr gut (detailliert), Der WAHRE Bote ein Hammer (vor allem die Sache mit Amöbe - für Mittelreicher ein Genuß) und was mich vor allem fast umgehauen hat die kleinen Artikel über den Söldner des Monats und Söldner heute. Auch der Artikel über DSA im WWW hat mir recht gut gefallen, wenn auch der Bund eigentlich ein festerer Zusammenschluß von Webseiten sein sollte (wie Du mit Rommilys demnächst wohl noch merken wirst <grins> und demnächst auch gefestigt werden wird.

Insgesamt gute Information rund um Rollenspiel im Web! Einzig die Rezension zu Riva kommt etwas spät, haben es zumindest die DSAler sicher schon durch.

Ich hoffe die Kritik findet Anklang, denn es ist eine wirklich gelungene Ausgabe, die sich auch vor allem durch Ihren beachtlichen Umfang der eben Klasse besitzt sich besonders auszeichnet. ...

Liebe Grüße auch an den Rest vom Team,

Thorwin (von der Hauptstadt Gareth im Web)

[...]. Neu ist, das der TS einen richtigen Einband hat. Dies ist ein grosser Fortschritt gegenüber dem nur geklebten TS 6. Das gelungene Layout wurde beibehalten. Leider ist die Druckqualität nur mässig bis schlecht, ...[Leider starb die Druckmaschine während des Druckens einen plötzlichen unerwarteten Tod, weshalb der Rest auf einem Copyprinter kopiert werden mußte, was sich insbesondere bei den 256 Graustufenbildern bemerkbar macht] Allgemein ist also eine leichter Qualitätsverlust zum TS 6 festzustellen, worüber Einband und Inhalt aber hinwegtrösten.

Nun komme ich denn zum inhaltlichen:

Thorwal Standard

Der Thorwal Standard berichtet wieder Wissenwertes aus dem

Leserbriefe

Land der Freien. Wie immer die Anmerkung, daß Leute mit einer Phobie vor altdeutscher Schrift hiervon besser die Finger lassen. Hauptteil des vierseitigen Thorwal Standard ist ein Bericht vom Hjalting ueber den Konflikt zwischen ‚Modernisierern‘ und ‚Traditionalisten‘. Inhaltlich wieder sehr gelungen. [...]

Söldner heute

Der Söldner heute ist extrem humorvoll. Wieder ein Bericht ueber neueste Waffenentwicklungen und der Söldner des Monats machen da weiter wo im TS 6 aufgehört wurde. Besonders das Lied zum Abschluß hat mir sehr gut gefallen (ROTFL). Weiter so.

3. Teil der Darpatienspielhilfe

Der dritte Teil der Darpatienspielhilfe macht zusammen mit dem Abenteuer „Im Auftrag ihrer Majestät“ den Hauptteil des TS 7 aus [...]

Das Hauptaugenmerk des TS 7 liegt auf der Stadt Rommilyls. Auch wenn noch nicht komplett erlauben die vorliegenden Informationen doch Rollenspiel mit viel Hintergrundinformationen in der Stadt. Ob man die eingearbeiteten Ansätze für Abenteuer nutzt oder nur einen ausgearbeiteten Schauplatz braucht, nützlich ist es auf alle Fälle. [...]

Das Abenteuer „Im Auftrag ihrer Majestät“

Dieses komplett ausgearbeitete Abenteuer mit 44 Seiten macht den zweiten Hauptteil des TS 7 neben der Darpatienspielhilfe aus. Es greift stark auf die Darpatienspielhilfe zurück, so das Leute ohne die vorherigen Ausgaben nicht über alle Hintergrundinformationen verfügen. Spielbar ist es aber auch ohne diese. Das Abenteuer setzt sich aus drei hauptsächlich Handlungssträngen zusammen, einer Agentengeschichte, einem Konflikt mit der Rommilyser Unterwelt und der Kampf gegen Borbaradianer.

Jeder Handlungsstrang wäre auch fuer sich alleine spielbar, im Zusammenspiel ergeben sie aber ein komplexes Gebilde in das sich die Spieler verstricken. Nichts für Anfänger.

Ragnar greift sehr schön auf die Spielhilfe zurück, so kann man diese auch direkt verwenden. Zusätzlich werden einige Schauplaetze und Szenarien vollständig ausgearbeitet die man auch so verwenden kann, so z.B. das Hotel Darpartperle mit

Plan und allem Drum und Dran. Der Spielleiter braucht kaum eigenen Aufwand zu treiben, das Abenteuer ist wirklich komplett ausgearbeitet.

Problematisch ist allerdings die Agentengeschichte, wo die einzelnen Spieler gegeneinander arbeiten. Dies ist in Spielrunden mit festen Gruppen nicht ohne weiteres möglich, da die SCs sich nicht kennen dürfen. [...]

Hartmut Lehmler, Bonn, für die Netzgemeinde

Das Heft ist supergut. Vor allem Dein Abenteuer und die Stadtbeschreibung gefällt mir sehr sehr gut.

Das Abenteuer gefällt mir besser als manche, die man von Schmidt kaufen kann [konnte ;-)]. Also wenn Du noch mehr solcher kleinen [wieso klein?] Meisterwerke auf Lager hast, halte sie nicht zurück.

Jan Wagner

[Zum neuen Sammelband Vol. 3] Aus dem eigentlichen Thorwal Standard gefallen mir "Neue Normen braucht das Land" und "Die Scholle" am besten, ohne daß der Rest qualitativ abfällt, sozusagen "nur" eine Eins ohne Sternchen. Besser als mit der "Tempelschmaucher Doppelarmbrust" (besonders schön: der DIN-Bolzen) kann man eigentlich den Modernisierungswahn im diebischen Feld nicht veräppeln. [...] Eins mit Sternchen für die Hundebeschreibungen. [...] Insgesamt darf ich sagen, daß ich den SB herrlich fand, bierernste Ecken gibt es genug in Aventurien. [...]

*Michael
Golisch,
Verden*



Mithras, Ongalo, Táheken, Shaydon, Souram, Ahami, Charypso

Der Conventio Australe

(Kongreß der Adeligen und Gelehrten im Süden Aventuriens)

Der ConeventioAustrale ist ein Zusammenschluß von Spielerstaaten, Adeligen und Gelehrten des aventurischen Südens. Er soll der Verständigung der Südvölker, dem Abbau von Handelsbeschränken und der Förderung der Wirtschaft dienen. Ebenfalls soll über den C.A. eine gemeinsame Außen- und Sicherheitspolitik betrieben werden, so dies durch überregionale Konflikte vonnöten ist.

Kontakt:

Rasmus Finn Tegtmeier, Wilhelm-Busch-Str. 25, 31592 Stolzenau



RAVENHORST 14

ist erschienen!

54 Seiten A4 + Beilagen

Cthulhu-Abenteuer: "Der Mann im Salz"; DSA-Abenteuer "Der ewige Tag; Artikel über Seher und Propheten; Fan-Szene; Comics; etc

DM 5,- inkl. Porto

(in bar am besten; Briefmarken gehn auch)

Bezug: Günther Dambachmair

F.-Wiesingerstr. 14

A-4600 Wels/Österreich

ROLLENSPIEL NEU & 2. Hand

auch ANKAUF !!!!! möglich.

DER ROLLENSPIELHAMMER im Norden der Republik, auf 170qm alles was das Spielerherz begehrt. DSA - Abenteuer neu & gebraucht, und vergriffene Abenteuer. Zinnfiguren, Würfel, Pinsel, Bausätze, STAR WARS, STAR TREK (alles auch Bekleidung und Schnick Schnack) SCIENCE FICTION - NEUERSCHEINUNGEN & ANTIQUARIAT, TRADINGCARDS (ca 200 Serien) alles auch einzeln in einer GIGANTISCHEN AUSWAHL. DER WEITESTE WEG LOHNT SICH....oder laßt es Euch doch einfach per Post zusenden.

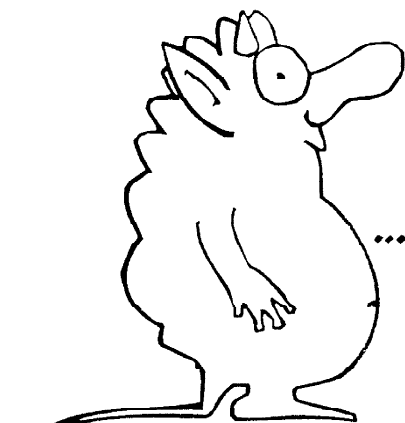
Bestellungen, Fragen etc. 0511 854415 11h bis 18h täglich

TRIVIAL BOOK SHOP

Marienstrasse 3 / 10a Hölty Str. 1

Der Laden der fast alles hat !

VOM DÄMONENKRÄNZCHEN KONSTANZ SEY
ZUR GEFÄLLIGEN BEACHTUNG ANEMPFOHLEN:



...WIE DAS
LEBEN
SO SPIELT

SEETROLL

COMICS & SPIELE

ZOLLERNSTR. 22 · 78462 KONSTANZ
TEL.: 07531/17868

<http://www.emb.net/Seetroll>

Ausblick:

Geplanter Inhalt des TS 9:

Thorwal Standard
Der (wahre) Bote
Söldner
heute
Rommilyser
Landrufer

3. Teil der Kampagne "Die Statue von Talun" von Eckart Hopp



5. Teil der Darpatienspielhilfe

Eine Kurzgeschichte von Michelle Schwefel

und mehr oder etwas völlig anderes ;-)

geplanter Erscheinungstermin:
Frühjahr 1998

Der Thorwal Standard. eine Bibliographie

Übersicht über die bisher veröffentlichten Teile der Darpatienbeschreibung

Land und Leute:

Sitten und Gebräuche (TS 5); Hochzeit (TS 5); Tod (TS 5); Gastfreundschaft (TS 5); Tanz, Gesang und Theater (TS 5); Wichtige Feste in ganz Darpatien (TS 5); Kleidung (TS 5); Die darpatischen Viehhirten, die "Darpadéros" (TS 6); Waffen (TS 6); Traviapilger (TS 6); Kleine Darpatische Namenskunde (TS 6)

Reisen in Darpatien: Von Wehrheim nach Warunk- Die Reichsstraße 1 (TS 6)

Das Darpatische Heer (TS 6)

Darpatische Orden (TS 6)

Sagen und Legenden (TS 5)

Baronien und Vogteien: Die Mark Rommilys (TS 5); Die Vogtei Dettenhofen (TS 5)

Das Haus Rabenmund: Das ältere Haus (TS 5); Das mittlere Haus (TS 6); Das jüngere Haus (TS 7)

Von Recht und Gesetz in darpatischen Landen: Waffentrageverbot (TS 7)

Übersicht über die bisher veröffentlichten Teile der Stadtbeschreibung Rommilys

Die Stadtteile innerhalb der Stadtmauer:

Aldeburg/Adamentenviertel (TS 6; Ergänzung: TS 7); Praiosstadt/Greifenstadt (TS 6; Erg.: TS 7 und TS 8); Friedensstadt (TS 6); Alt- und Neuhafen (TS 6; Erg.: TS 8); Donnerfeld (TS 6); Neustadt (TS 7; Erg.: TS 8); Aldewyk (TS 7); Aranierberg (TS 7; Erg.: TS 8); Katzloch (Armenviertel) (TS 8)

Die Stadtteile außerhalb der Stadtmauer:

Paradies (TS 7; Erg.: TS 8); Helmbrechtstadt (TS 7; Erg.: TS 8); Litzelstadt (TS 8); Gerbervlieth (TS 8); Neu-Rommilys (TS 8)

Kanalisationsnetz (TS 6)

Stadtpersönlichkeiten (TS 6, 7, 8)

Recht und Ordnung (TS 7)

Das Zunft- und Gildenwesen (TS 7)

Rommilys für den Meister (TS 7, 8)

(TS 1-7 vergriffen, alle Darpatienbeschreibungen aus diesen TS sind im Sonderband 1 zusammengefaßt und alle Rommilysteile aus diesen TS im Sonderband 2)

Im TS veröffentlichte Abenteuer (Auswahl):

Solo: "Der Waigel ohne Wiederkehr" von Ragnar Schwefel, Sascha Teuber und Horst Kostrzewa (TS 2); "Ein reines Zeitproblem" von Udo Kaiser (TS 4, Sammelband Vol. 3); Thorwal - Güldenland Kampagne "Die Statue von Thalûn" von Eckart Hopp, 1. Teil "Sturmvoegel" (TS 4, Sammelband Vol. 3), 2. Teil "Heimat der Träume" (TS 6, Sammelband Vol. 3); Szenario in Darpatien "Koboldspiele" von Eckart Hopp (TS 5); "Ende eines Sommers" von Marc Liedtke, Michelle Schwefel und Ragnar Schwefel (TS 5; Sammelband Vol.3); Szenario in Darpatien "Der dritte Mann" von Holger Ruhloff und Michelle Schwefel (TS 6, Sonderband 1); Stadtabenteuer in Rommilys "Im Auftrag Ihrer Majestät" von Ragnar Schwefel und Stefan Gellrich (TS 7; Sonderband 2)

Sonstiges (Auswahl):

Kriegerakademien (TS 3, 4, Sammelband Vol. 3); Moha-Garethi-Wörterbuch (TS 3, 4; Erg. 6, 8); Kreaturenbuchergänzungen: Hunde (TS 1, Sammelband Vol. 3), Vögel, Abrichten (TS 4, Sammelband Vol. 3); Dämonen (TS 1-3; Woytila auch im Sammelband Vol. 3); Dark-Force Szenarien und Erweiterungskarten (TS 4); Aventurisches Liedgut (TS 2, 4-8; Sammelband Vol. 3)

Neu:

e Thorwal Standard e u

e e e e u e e e e u e e e
e u e e e e e e e e u e
N

e u e u e u e e e
u u e

e e e e u e e e e u u e e
u u e e e e e e e e e

e e e u e u e

N e:

e:

:

:

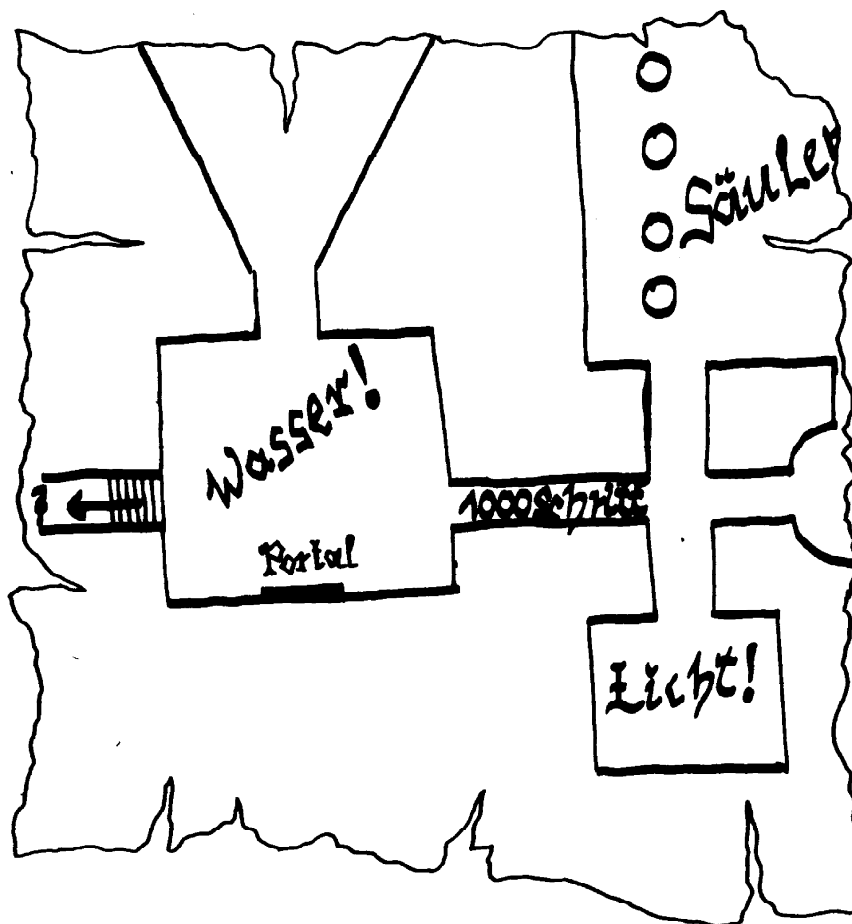
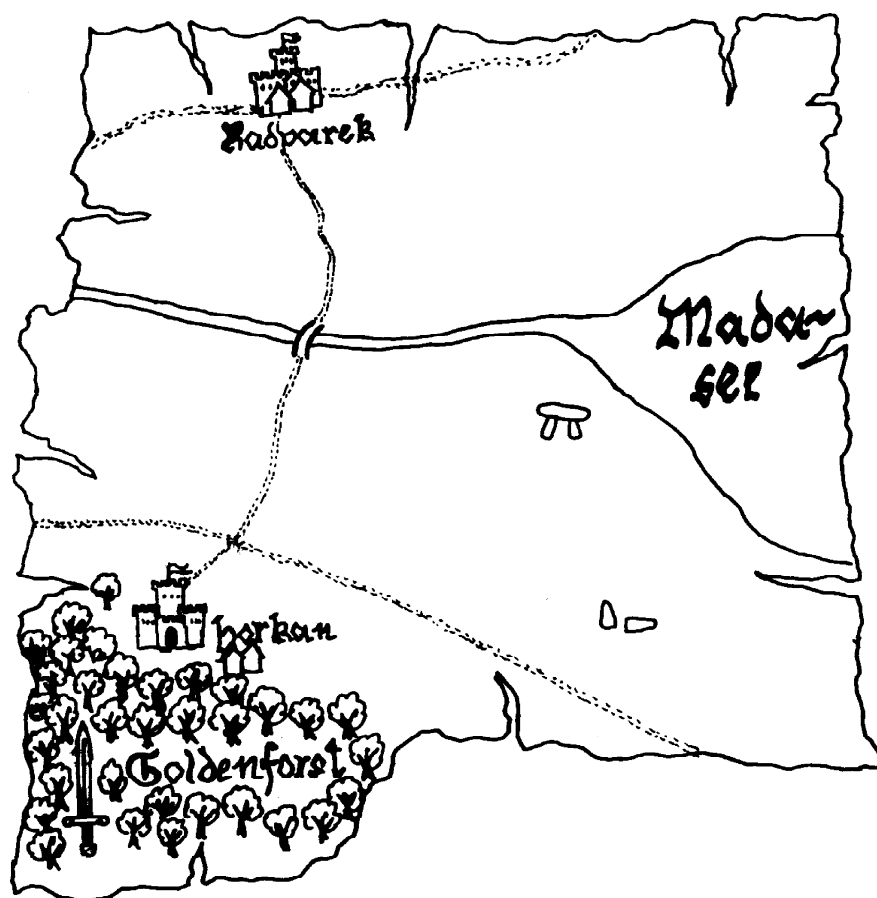
**Wir bringen der
Thorwal Standard
auch in Ihr Haus**

**Immer eine gute Wahl
Hier mieten
dort abgeber**

I n t e r a l r i k



Beilage zum Abenteuer: "Das Portal des Vergessenen"
Spieler-Handouts



Beilage zum Abenteuer: "Das Portal des Vergessenen"

Spieler-Handouts

Lieber Meister, bitte beachte, das die Helden zunächst von Meister Taphirel nur einen Teil des Dokumentes in die Hand bekommen, und zwar den, der durch die Reißlinie im Dokument abgetrennt ist (mit der "h"-Initiale). Der Druiden später verfügt dann über das komplette Dokument. Bitte kopiere also das Handout und trenne den Teil heraus.