

Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal Standard

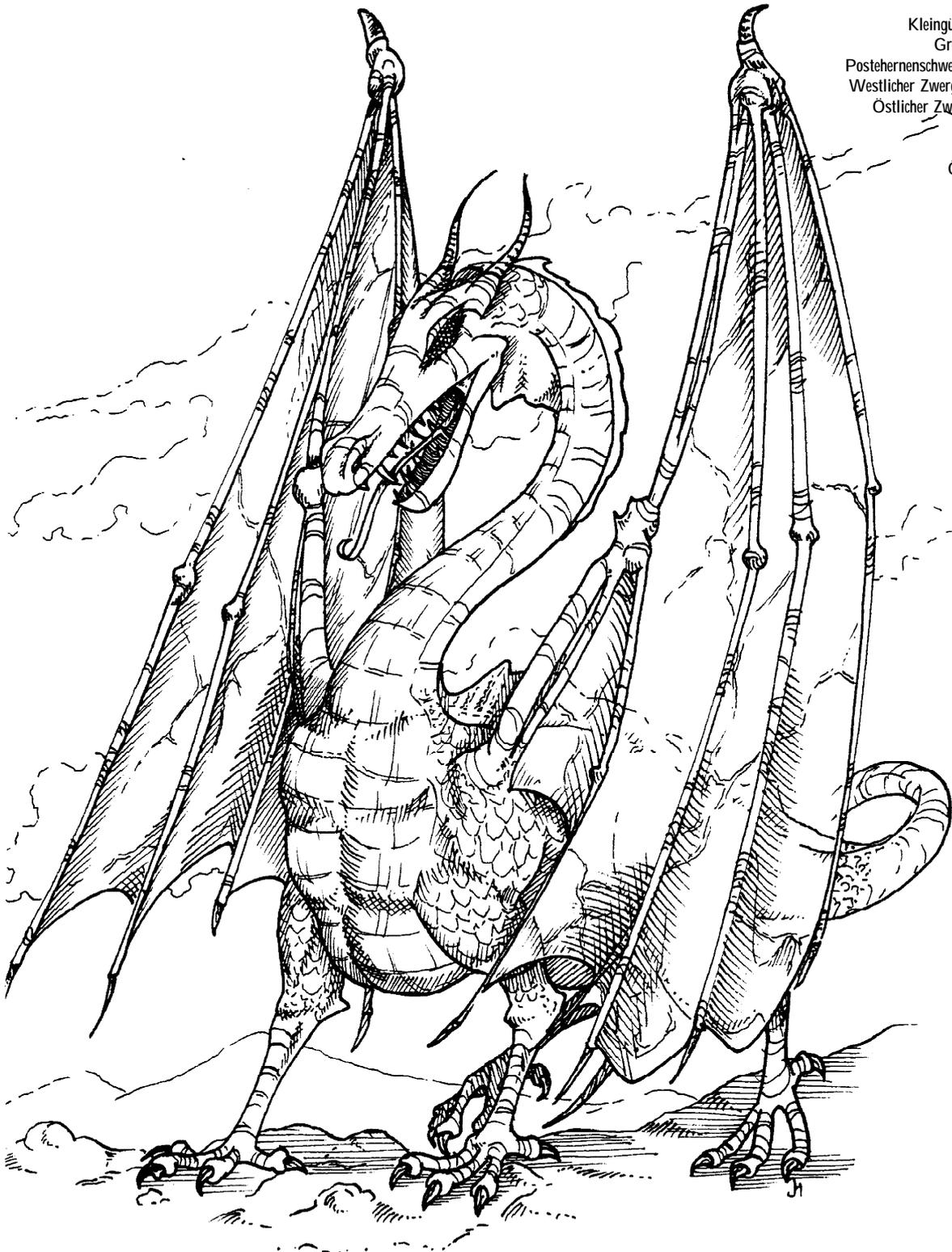


Nr. 9

Preis: 8,50 DM

Auslandspreise:

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



Die Sterne
stehen richtig!

CTHULHU

Das Rollenspiel um
H.P. Lovecrafts Cthulhu-Mythos
Neue und vollständige
Übersetzung der aktuellen Regeln
Über 300 Seiten Hardcover
Erhältlich in jedem Hobbyshop
oder im Buchhandel

Pegasus Spiele GmbH • Strassheimer Str. 2
61169 Friedberg • Fax (06031) 721717
e-mail: verlag@pegasus.de • www.pegasus.de
copyright 1998 by Pegasus Spiele GmbH,
unter Lizenz von Chaosium Inc., USA

PEGASUS PRESS

Spiele mit Qualität!

www.pegasus.de



Liebe Leser, liebe Leserinnen,

und schon wieder gibt es den Standard in leicht geänderten Gewand. Ich hoffe euch gefällt das bessere Papier ebenso gut wie uns.

Vielleicht fällt uns für die Jubiläumsnummer ja noch eine Steigerung ein...

Ich hoffe zumindest nicht, daß es eine weitere Steigerung bei der Verspätung gibt, denn mit soviel Verspätung ist der TS noch nie erschienen... ;-(. Doch leider gab es ein großes Motivationsloch, in daß Teile unserer Redaktion gestürzt waren und aus dem ich sie nur mit größter Mühe befreien konnte. Erschwerend kommt hinzu, daß inzwischen alle festen Redaktionsmitglieder Vollzeit in Brot und Arbeit stehen und das Jahr 1998 für jeden von uns viel beruflichen Streß bereithielt. Leider stellte Eckart dann auch noch kurzfristig fest (entgegen seinen Zusagen), daß er mit der Fortsetzung seiner Kampagne doch nicht mehr fertig wird.

Wir haben uns sehr darüber gefreut, über den Zuspruch nach diesem Zusammenbruch des ersten Redaktionschlusses im Mai. Eine ganze Reihe von Leuten bot uns in den Folgemonaten Material zur Veröffentlichung an. Ein Teil des Materials werden wir in späteren Ausgaben veröffentlichen. Da wir uns aus Kostengründen an unsere Seitenzahl von 86 halten müssen, ist jetzt auch ein Artikel von Michelle, den ich angekündigt hatte und der bereits fertig war auf den TS 10 verschoben worden: Die Abhandlung über den Namenlosen.

Am Ende des Heftes findet Ihr zwei Abhandlungen über die kaiserliche Erbfolge; sehr interessant und inzwischen ja hochaktuell.... Leider ist mir nicht bekannt, wer der Autor des 1. Artikels ist. Ich fand den anonymen Artikel ausgelegt beim Baronskonvent zu Bilstein 97. Ich hoffe, der Autor ist mit dem Abdruck einverstanden. Er möge sich bitte bei mir melden, ein Freixemplar der nächsten Ausgabe ist ihm sicher.

Wir haben unsere Stadtbeschreibung in die offizielle Beschreibung von Rommilys in der neuen Mittelreichbox einfließen lassen können (ebenso wie einiges unserer Artikel zu Darpatien). Wir sind also in vollem Umfang kompatibel was Rommilys angeht und werden uns weiterhin dieser schönen Stadt widmen.

Derzeit befinden wir uns in Verhandlungen, eine professionell aufgemachte Spielhilfe zu Rommilys zur Messe Essen 1999 veröffentlichen zu können.

Michelle und ich werden im übrigen nach Berlin umgezogen sein, wenn dieses Heft euch erreicht und ab Januar 99 dürfte auch der berufliche Streß wieder ein Normalmaß erreicht haben. Ich bin deshalb zuversichtlich bin, daß die zeitliche Verzögerung beim TS 9 ein einmaliger Ausrutscher bleiben wird.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe.

Ragnar

Inhalt:

Leserbriefe, Impressum	S. 4
Thorwal Standard	S. 5
Die Dämonenburg - Abenteuer in den Trollzacken von Sebastian Zanke	S. 9
Der (Wahre) Bote	S. 29
Söldner heute	S. 33
MIT WINDE, GIPS UND LOT	
Ein kurzer Einblick in die aventurische Baukunst von Udo Kaiser	S. 37
Darpatienspielhilfe , 5. Teil	S. 39
A. Baronien, 2. Teil	S. 40
B. Die Trollzacken	S. 54
C. Reisen in Darpatien 2. Teil	S. 59
D. Rommilys Ergänzung	S. 61
Rommilyser Landrufer	S. 65
Darpatische Nächte	S. 67
Stadtszenario von Frank "Jay" Hagenhoff	
Regelergänzungen	S. 73
- Ritter, Erzmagier und Hochgeweihte - Hinweise für Talente hochstufiger Helden und mehr von Denny Vrandecic	
- Von der Magie des Stabes (2. Teil) von Michelle Schwefel	
- Auszüge aus der Encyclopaedia Magica von Anton Weste und Peter Diehn	
Abhandlungen über die kaiserliche Erbfolge	
1. Teil anonym, 2. Teil von Jens Hiller	S. 83
Aventurisches Liedgut	
von Matthias von Zedlitz	S. 87
Aktion Fandom 7, Andere Stimmen	S. 88
Beilage:	
Karten zum Abenteuer	
Ergänzte Neuauflage des Stammbaumes der Familie Rabenmund (nur Direkt-Besteller und Abonenten)	

Der Thorwal Standard, mit Sicherheit die richtige Entscheidung!

Leserbriefe, Impressum

Ich habe sowohl den TS 8 als auch den Sammelband Nr. 3 gelesen. Besonders gut gefallen hat mir dabei die Kampagne "Die Statue von Talûn" gefallen.

(Es tut uns auch sehr leid, daß wir schon wieder nicht den 3. Teil präsentieren können, s. Vorwort.)

Da ich aber auch die alten Artikel des TS gerne möglichst vollständig hätte, habe ich die Frage, ob es möglich ist, die alten Artikel auf Diskette zu bekommen, da ich leider noch keinen Internat-Anschluß habe.

(Derzeit sind sowohl der Sammelband als auch die Sonderbände zu Darpatien und Rommilys leider vergriffen, siehe aber auch unsere Anzeige auf Seite 20.)

Und da wir schon bei den alten Artikeln sind: Am Sammelband Vol. 3 habe ich zwei Kritikpunkte:

Erstens fände ich es aus Gründen der Verwendbarkeit der alten Artikel gut, wenn ihr zu jedem Artikel das Erscheinungsdatum schreibt.

Und zweitens war die Druckqualität nicht gerade berauschend. *(Zu erstens: wird nächstes Mal berücksichtigt, zu zweitens: Das Problem ist, daß wir nicht das Risiko eingehen wollten, eine zu hohe Stückzahl in Druck zu geben und nachher auf den Kosten sitzen zu bleiben. Folglich wurde immer nur 50 Stückweise nachkopierte, was nicht nur negativ für die Qualität, sondern auch für den Stückpreis war.)*

Felix Schwarz, Berlin

Im großen und ganzen finde ich den TS toll, Ihr macht Eure Sache wirklich sehr gut. Vor allem gefallen mir solche Beiträge wie das Interview mit der Söldnerin oder die Thorwal Top Ten. Aber eines, na, vielleicht ungerechtfertigt, muß ich doch bemängeln. Und dies wäre die Heraufsetzung von Swafnir-Geweihten zu, ja fast, Halbgöttern. Ständig gibt es neue Regeln die diesen Charakter-Typ noch stärker machen. *(Wir haben überhaupt nicht vor, einen Regelteil zur Ergänzung des Swafnir-geweihten zu bringen. Unser Anliegen ist nur den Swafnir-Glauben der Thorwaler als den ursprünglichen herauszustellen und das alle anderen Götter erst später in das Götterbild der Thorwaler hinzukamen. Dabei wissen wir, daß dies bei Efferd nicht ganz einfach ist, weil es anders lautende Quellen gibt, doch wer sagt, daß diese Quellen wirklich authentisch sind? ;-))*

Falls es Verbesserungen für Streuner (**grins**) oder so gibt (*noch mehr? kommt gar nicht in die Tüte...*), so nehmt sie doch auch bitte in Eure Zeitung auf. Ein Freund von mir hat den TS ja aboniert, vielleicht könnt Ihr mal Nachforschen ob sowas gibt, und in der nächsten Ausgabe bringen.

(Es gab so etwas tatsächlich: Vor der Mantel, Schwert-Box hatte sich der Letzte Held den aventurischen Heldentypen gewidmet und in der Nummer 19 ist auch eine größere Ergänzung zum Streuner abgedruckt. Ansonsten gilt: Schreibt etwas und wenn es uns gefällt, drucken wir es.)

Aber, wie bereits gesagt, macht Ihr Eure Sache hervorragend und der TS übertrifft den Aventurischen Boten meiner Meinung nach sogar!

(Vielen Dank für das Lob, das freut uns natürlich immer.)

Felien Durenald, Streuner (aka Markus Schöner, AUT)

Preisausschreiben

Wir wollen von euch NSC Beschreibungen haben, die allein und oder im Zusammenspiel für einen Meister in einem Szenario verwendbar sind bzw. Anlaß zu einem Szenario sein könnten. Max. 3 NSC's pro Einsender auf zusammen

max. 4 DIN A 4 Seiten.

1. Preis: Bornlandbox
2. Preis: Abenteuer "Rohals Versprechen"
3. Preis: Thorwal-Standard-CD-ROM

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, Till, Uli

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Ulrich Kenter, Michelle Schwefel (Exil AA für alles), Jens Haller (Söldner heute), Frank "Jay" Hagenhoff (Darpatien)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Peter Diehn, Patrick Fritz, Peter Gellrich, Udo Kaiser, Ralf D. Renz, Solveigh Schwefel, Christian Stern, Sascha Täuber, Denny Vrandecic, Anton Weste, Sebastian Zanke, Matthias von Zedlitz

Zeichnungen: Jens Haller (Titel, S. 6, 7, 12, 15, 17, 24, 34, 36, 67, 68, 73, 79), Christel Sheja (S. 53, 72, 87); Christian Stern (S. 47, 48, 49, 52, 53), Stefan Trautmann (S. 32, 69, 71), Andreas Kötting (S. 26) und wie immer geklaute. Die Karten zum Abenteuer stammen von Udo Kaiser.

Druck: A&M, Bonn

Auflage: 800

Der Thorwal Standard Nr. 9 kostet: **DM 8,50 inkl. Porto** (Kto: 320310531, SpaKa Berlin 100 500 00) - bitte per Überweisung (zusätzl. Karte oder PM schicken).

neu: Ragnar Schwefel, Bastianstr. 24, 13357 Berlin
ragnar.schwefel@gmx.de

Thorwal Teil: ulrich.kenter@t-online.de

Thorwal Briefspiel: HeavyHoagie@t-online.de

Söldner heute: immer.essen@t-online.de

neu: <http://home.pages.de/~Thorwal-Standard>

Abo:

Ein Abo über 3 Ausgaben kostet 23 DM (Ausland: 26 DM). Es verlängert sich nicht automatisch.

Händler:

Den Vertrieb für Händler hat Pegasus Press übernommen: karsten.esser@pegasus.de



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Ingerimm 28 Hal, 15. Jahrgang

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

Schwere Kämpfe in I firns Ozean

Unter Führung Swafnild Swinsdottir, einer Clanführerin in Neu-Hjaldinggard, sind drei Ottas aus Neu-Hjaldinggard und Enqui gen Nord-Osten gewogen.

Irdischer Aufruf im TS:

Aufruf zum Thorwal-Briefrollenspiel

*“Wenn unser Hetmann sagt: ‘
Wir raufen’, dann raufen wir
Wenn unser Hetmann sagt: ‘
Wir saufen’, dann saufen wir
Wenn unser Hetmann sagt: ‘
Wir saufen ab’, dann wählen wir ihn ab”*

Kapitän Friedtjof Thorbranntson, “Wogenbrecher“-Otta

Viele Spötter behaupten, die Begriffe “Thorwal” und “Politik” harmonieren ebenso gut zusammen wie “Feuer” und “Wasser” oder “Rohal” und “Borbarad”. Daß diese Vergleiche reines Seemannsgarn sind, soll nun endlich auch durch Taten bewiesen werden.

Alle jene, die Zeit und Lust verspüren, eine Otta oder eine Sippe mit aventurischem Leben zu füllen, haben nun die Gelegenheit, sich diesen Wunsch zu erfüllen.

Der “Thorwal Standard” wird dabei die neusten Geschichten und Entwicklungen aus den Landen um Thorwal, Prem, Waskir und Olport mittels Artikel begleiten.

Falls auch Du zu denen gehörst, die in Kaperfahrten nicht bloß einen willkürlichen Akt der Piraterie und persönliche Bereicherung sehen, sondern ein Verfahren, das das Überleben der eigenen Besatzung und deren Familien sichert, dann melde dich doch einfach mit der Angabe, ob Du eine Otta, ein Dorf oder eine Sippe übernehmen willst, und den dazugehörigen Vorstellungen, falls du schon welche hast, an:

Patrick Fritz
Im Vogelsang 18
50181 Bedburg
e-Mail: HeavyHoagie@t-online.de

Grund für den Aufbruch war der Bericht eines Händlers aus Riva, daß Walfänger aus Paavi weit nach Westen gekommen sind, dort, in unseren Gewässern, ihrem schäbigen und frevlerischen Treiben nachzugehen, da der Winter in der Bernsteinbucht nicht enden will.

Im gerechten Zorne trotzte man den Frühjahrsstürmen, die heftiger als üblich unseren Streitern für Swafnir mitspielten. Schließlich geriet die Gruppe gar in ein Packeisfeld, in dem eine Otta so schwer beschädigt wurde, daß sie aufgegeben werden mußte.

Doch die Mühsal sollte nicht vergebens sein: Ein Mast tauchte am Horizont auf. Schnell kam man näher, da das Schiff vor Treibanker trieb: Ein Walfänger, der gerade seine Boote zur Jagd ausgesetzt hatte. Die Nuckelpinnen und der treibende Pott stellten für unsere Jungs und Mädels kein ernstes Hindernis dar. Schnell waren die Beiboote niedergekämpft und der Walfänger geentert. Die Besatzung der havarierten Otta übernahm den Walfänger. Die Gefangenen ließen sich schnell überreden, preiszugeben, daß nur wenige Meilen östlich noch drei weitere Walfänger operierten.

Man schickte das gekaperte Schiff als Tarnung voraus. Dummerweise konnte sich aber ein Teil der Gefangenen auf dem Walfänger befreien und einiges Unheil anrichten können. So war es nichts mit einem Überraschungsangriff. Wider Erwarten operierten die drei anderen Schiffe der Swafnirlästerer auch nicht getrennt, sondern gemeinsam. Eine heftige Seeschlacht entbrannte. Eins der drei Schiffe konnten unsere Recken noch zügig kapern, als ein unnatürlich heftiger Schneesturm einsetzte. Bärne Raffnixson, der auf der Enquier Sturmgischt mitgefahren war, berichtete uns, daß er schwören könnte, das der Schnee- und Hagelsturm nur jenseits der zwei verhaßten Schiffe losging. Jedenfalls gelang es den Schändern im Schutze des Sturmes die Walwut aus Enqui zu entern. Doch Swafnir war mit uns: Das Blatt wendete sich, als ein mächtiger Wal auftauchte und sich schützend vor unsere Schiffe begab. In seinem Schutze konnte man dem widernatürlichen Sturm gen Westen entkommen. So kehrten unsere tapferen Helden statt mit drei Ottas, nur noch mit einer und zwei Walfängern zurück.

Swafnir's Kinder

von Swafgrimmur Thungurson

Vor langer Zeit, als die Hjalddinger noch in Hjalddingard lebten, hatte ihr Volk einen mächtigen Gott. Swafnir hieß er, und er war der Herr über das Wasser und den Wind. Am liebsten zeigte er sich seinem Volk in Form eines Wales. Er brachte den Seinen bei, wie man gute Schiffe baut und wie man gegen Feinde kämpft. Er schickte ihnen günstige Strömungen unter den Kiel und den richtigen Wind in die Segel. Die Fischnetze der Hjalddinger waren immer prall gefüllt, so daß niemand Hunger leiden mußte. Und wenn die Drachenschiffe von ihren Beutezügen heimkehrten, waren große Feste angesagt.

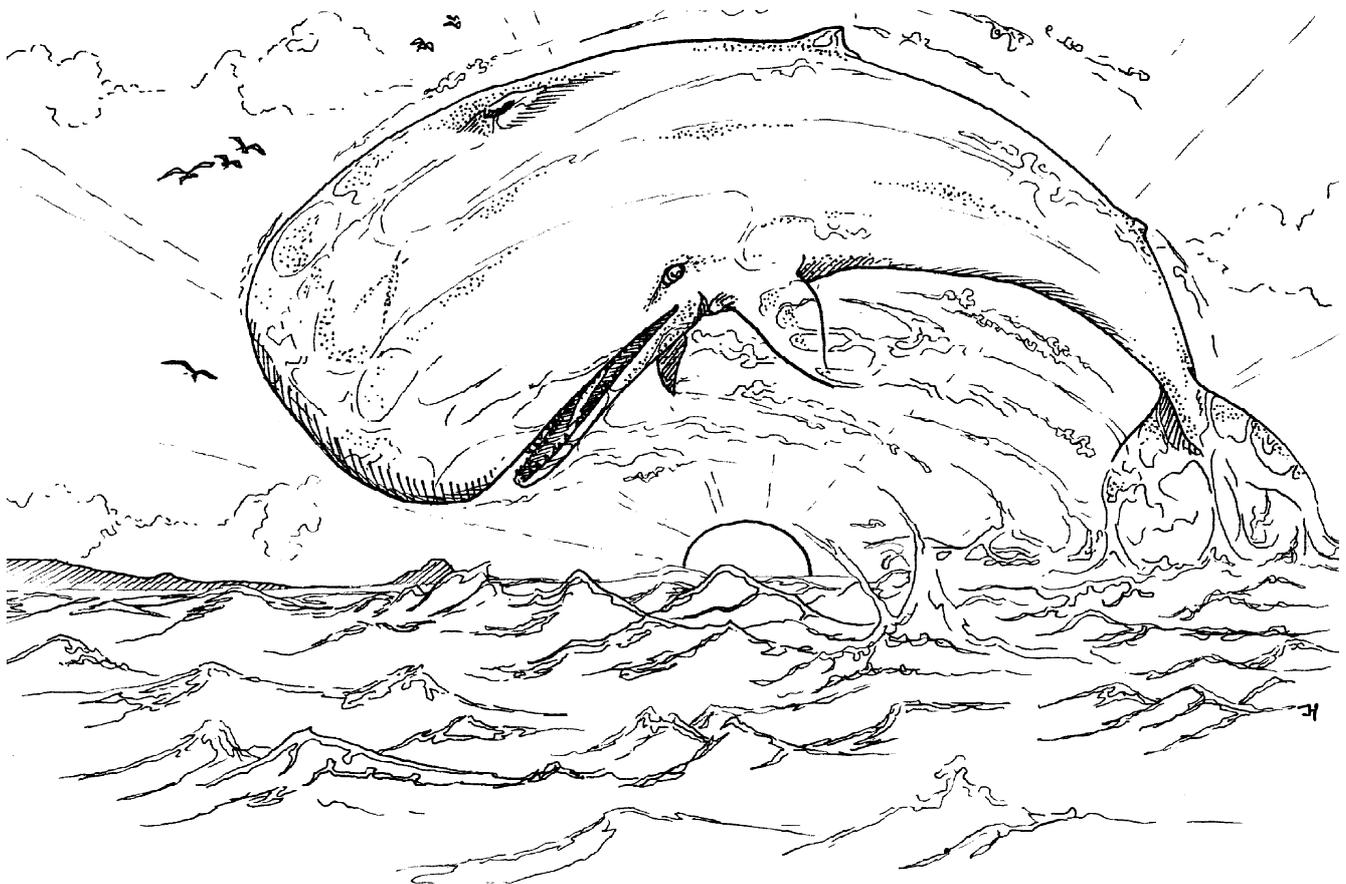
Nun hatte Swafnir aber noch zwei Kinder, Efferd und Rondra geheiß, die ihrem Vater die Verehrung der Hjalddinger mißgönnten. Efferd, ein Taugenichts, der seine Zeit im Meer verbrachte und sich mit den Seeschlangen paarte, und Rondra, die übellaunig mit ihrem Donnerwagen über den Himmel fuhr und Blitze schleuderte, taten sich eines Tages zusammen, um ihren liebevollen Vater zu stürzen. In einem günstigen Augenblick bannten sie ihn in die Gestalt eines weißen Pottwales und teilten sich seine Macht.

Weiter im Süden, bei den kleinwüchsigen Guldnländern, fanden die beiden als Götter die Anerkennung, die ihnen im hohen

Norden bei den Hjalddingern gefehlt hatte. Sie lehrten sie zu morden und zu plündern, wie man Sklavenschiffe baut und andere Völker unterjocht. Unter ihrer Führung griffen die Guldnländer das Land der Hjalddinger an und zerstörten ihre Siedlungen eine nach der anderen.

Schließlich blieb Swafnir nichts anderes übrig, als die Überlebenden seines Volkes über das Meer der Sieben Winde zu führen. Im heutigen Thorwal fanden sie eine neue Heimat. Doch auch dort sollten sie nicht in Frieden leben können. Guldnländische Siedler waren ihnen nach Aventurien gefolgt. Aber Swafnir blieb nicht tatenlos. Kaum waren diese Siedler entdeckt, sorgte er dafür, daß kein weiteres Schiff der Guldnländer glücklich über das Meer der Sieben Winde kam. So ließ der Strom der Siedler schnell nach. Leider kam sein Handeln zu spät. Dank ihrer Göttinnen Rahja und Tsa vermehrten sich die Siedler wie die Orklandkarnickel und verbreiteten sich über den ganzen Kontinent ...

So ist es nun an der Zeit, daß die Thorwaler auch einmal etwas für ihren Gott tun und die alte Heimat zurückerobern, auf daß Swafnir zu alter Macht zurückfinde und Hjalddingard in neuem Glanz erstehe!



Wissenschaftliche Erkenntnisse, I firn und Mocoscha betreffend

wider die güdenländische Suppression
von Swafgrimmur Thungurson, Mysticker
z.Zt. Halle des Windes, Olport

Wie schon in anderen Abhandlungen festgestellt wurde, ist durch die GUT (neu-bosp. Für: „Große Unifizierende Theorie“) des Zwölfgöttlichen Glaubens in Folge des Silem-Horas-Edikts von 100 v.BF der Glaube der Thorwaler und anderer Völker, die nicht von den im Gebiet des heutigen Lieblichen Feldes vor ca. 2500 Jahren angelandeten güdenländischen Siedler abstammen, in größerem Maße unterdrückt worden, als man sich vorstellen kann.

Die folgende Untersuchung konzentriert sich auf die Stellung I firns im Gefüge des Zwölfgötterglaubens. Wie sich im Laufe der Untersuchungen herausstellen wird, ist I firns Schicksal eng mit dem Mocoschas verbunden.

Als Folge des Silem-Horas-Edikts wurde der Götterglaube reduziert auf die Verehrung der kodifizierten Zwölfgötter. Infolgedessen wurden andere Götzen wie Brazoragh, Hranngar dämonisiert, aber auch die alten Götter Swafnir, I firn und Mocoscha und ihre Kulte verboten.

Lange ließ sich dieses Verbot allerdings nicht aufrecht erhalten. In dem Versuch der Geweihenschaft der Zwölf, die Kontrolle über die Glaubensgemeinschaft zu erhalten, wurden die übrigen Götter in der GUT zu Halbgöttern degradiert, die sich so in den Zwölfgötterglauben integrieren ließen.

So wurden zu I firn folgende „Tatsachen“ im Zwölfgötterglauben Allgemeingut:

Der Gott Firun kam in die Wüste Khom, traf dort auf Meriban, Tochter eines wandernden Hirten, verliebte sich in sie und zeugte eine Tochter, eben I firn. Dies ist nicht gerade viel, genügt aber dem Silem-Horas Edikt und bindet auf diese Weise I firn in den güdenländisch/aventurischen Zwölfgötterglauben ein.

Zu Mocoscha finden sich hin-

gegen folgende „Tatsachen“:

Mocoscha, die Volksgöttin der Norbarden, wird oft als Tochter Peraines bezeichnet. Äußerst spärlich; offenbar hat man noch keine glaubwürdige Lügengeschichte gefunden, die Mocoscha endgültig in den Zwölfgötterglauben einbindet. Dies ist aber angesichts ihrer geringen Verehrerschar auch nicht von unbedingter Dringlichkeit.

Aufgrund der mangelnden Kenntnis der Völker, die hinter diesen Göttinnen stehen, ist es nicht verwunderlich, daß die Lügenpriester des Praios bei den oben angeführten „Tatsachen“ Fehler machten. Widersprüche tun sich für jeden auf, der genauer hinschaut und andere Quellen als die güdenländischen zu Rate zieht.

Wir wollen nun die historischen Überlieferungen des Hjaldingschen und anderer Völker zwecks Auffindung dieser Widersprüche auswerten.



Gegen 1630 v.BF mußten die Hjalddinger unter der Führung von Jurga Tjalfsdotter ihre alte Heimat verlassen. Wie das Jurga-Lied berichtet, wurde ihre Flucht von Efferd, einem güdenländischen Gott, schwer behindert. Mehrere Schiffe gingen ob seines Wütens unter. Für unser Thema spielt dies aber keine Rolle, ebensowenig, daß Swafnir selbst den Hjalddingern rettend zur Seite kam.

Auf ihrer weiteren Reise über das Meer der Sieben Winde erreichten sie eine Insel mit einem Tempel, in dem Jurga drei Tage lang mit den Göttern sprach. So erfuhr Jurga von Swafnir, daß noch viele von Efferd und I firn in den Tod gerissen würden, bevor die Hjalddinger das sichere Asyl in Thorwal erreichen sollten.

Dies ist natürlich wieder von güdenländischer Propaganda verdreht worden. Schließlich ist jedem bekannt, daß I firn den Menschen wohlgesonnen ist. Einzig Efferd ist auf der Über-

Forts. von S. 7

fahrt als Feind aufgefallen. Wichtig ist einzig, daß unzweifelhaft I firm gegen 1630 v.BF über die Hjalddinger wachte, ob zum Guten oder zum Bösen sei einmal dahingestellt.

Gegen 1700 v.BF war Bastrabun ibn Rashtul, legendärer Held der Tulamiden, vollauf damit beschäftigt, die Diener Hrangars, die Echsischen, aus der Khom zu vertreiben. Man kann also davon ausgehen, daß zur Zeit der Überfahrt der Thorwaler noch keine Hirten durch die Khom wanderten. Wozu auch? Die Khom war eine lebensfeindliche Wüste, die fruchtbaren Küstengegenden um Khunchom, das gesamte Mhanadital und auch die noch nicht zur Wüste gewordene gorische Hochebene standen den wenigen Tulamiden als Siedlungsraum zur Verfügung.

Da I firm aber zu der Zeit schon auf Swafnirs Insel weilte (oder, wie die Guldländer sagen, hjalddinger Drachen versenkte), ergibt sich hier ein Widerspruch: wie konnte sie der hjalddinger Flucht beiwohnen, wenn sie zu dem Zeitpunkt noch nicht geboren sein konnte? Offenbar haben die zwölfgöttlichen Lügner hier einen Fehler gemacht.

Betrachten wir dagegen Mocoscha. Sie ist die Volksgöttin der Norbarden. Irgendwann zwischen 1800 und 1600 v.BF wanderten die Stämme der Al'Hani und der Beni Nurbad nach Norden, um neuen Siedlungsraum zu suchen. Einige kamen dabei sogar bis in die thorwalsche Gegend.

Hier zeigt sich deutlich, wie es zu der Geschichte mit der Firunstochter I firm kam: Offenbar wurde von einem noch näher zu bestimmenden Gott Mocoscha als Tochter einer Beni Nurbad (oder Al'Hani) gezeugt. Sie führte dann ihr Volk nach Norden in eine neue Heimat, ähnlich wie Jurga die Hjalddinger nach Thorwal geführt hatte. Die guldländischen Zwölfgöttergeweihten vermengten offenbar die beiden Göttinnen I firm und Mocoscha und erfanden die knechtenden Geschichten, um Thorwaler und Norbarden zu unterwerfen.

Impressum:

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

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

Chefredaktion: Ulricius Kenterson

Auflage: genug

Es gilt die Anzeigenliste vom 3. Rondra 15 Hal

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

Woher kommen nun I firm und Mocoscha wirklich?

Jedem Thorwaler ist bekannt, daß Swafnir und I firm ihnen ein schützendes Götterpaar bilden. Firun, der Vater des nördlichen Eises, ist möglicherweise tatsächlich I firms Vater. Er wurde auch nur unter großen Mühen in die Zwölfgötter aufgenommen, vermutlich um die nördlichen Lande an die Zwölfgötterschaft zu binden. I firms Mutter ist wahrscheinlich eine echte Hjalddinger Maid. Ansonsten ist ihr Bemühen um das hjalddingsche Volk nicht erklärlich.

Mocoscha hingegen dürfte die Tochter eines Gottes und Meriban aus dem Stamme der Beni Nurbad (bzw. der Al'Hani) sein. Einziger Gott, der hierfür in Frage kommt, ist wohl Rashtul, der größte der Giganten vom Anfang der Welt. Zwar wurde er von Rondra in ewigen, todesähnlichen Schlaf versetzt, doch sein Geist ist frei und vermag Gestalt anzunehmen. Alles deutet darauf hin, daß der tulamidische Führer Rashtul al-Sheik, der erfolgreich den Kampf mit den Echsischen aufnahm, eine Gestalt Rashtuls war.

Konsequenzen:

Wir müssen sämtliche von den Geweihten der Zwölfe aufgestellten Glaubenssätze aufs genaueste betrachten. Es mag sich ergeben, daß unsere angestammten Götter nur darauf warten, daß wir sie um Hilfe bitten, uns aus der Knechtschaft der Guldländer ein für alle mal zu befreien. Doch dazu müssen wir unsere Götter auch kennen.

Mögen Swafnir und I firm über uns wachen, uns schützen und leiten.

Literatur:

[1] Swafgrimur Thungurson: „Swafnirs Kinder“, Olport, 1020 BF (s.a. diese TS Ausgabe)

[2] Silem-Horas: „Edikt, den Glauben an die Zwölf Götter betreffend“, 100 v.BF

Thorwal Top Ten

1. (8) "Ich bin Söldner von Beruf" - Megatöd
2. (-) "Kaiser B. schlägt seine Frau" - Die Heilkundigen
3. (9) "Schafe, Schafe, Häusle baue!" - Die tobrischen Landjungs
4. (10) "Die Ballade von Alrik dem Schmied" - Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn
5. (-) "stereo lego" - kleiner weißer Moha
6. (-) "Kleine Knolle aus heimischer Scholle" - Die Efferd Chöre
7. (4) "Glaubst Du alles was ich sage" - Jariel
8. (5) "Sagst Du alles was ich glaube" - Dexter Nemrod
9. (-) "Dumm, aber reich" - Dieter
10. (-) "Sag mir wo die Kette ist" - Thomas

Die Dämonenburg

Oder:

Wie man eine Festung erobert

Kurzabenteuer für 4 bis 6 Helden der Stufen 7-10

Von

Sebastian Zanke

Mit besonderen Dank für Hilfe & Unterstützung an Friederike Stein, Jens Marx und Michelle Schwefel

Prolog

Dramm, drammm dratter-ratter-dam. Dramm, drammm dratter-ratter-dam...

Das Geratter einer Kriegstrommel klingt durch die Gassen, doch noch kann sie den Marktlärm und das Geschrei der Kaufleute nicht übertönen. Schon wieder sind die Waren teurer geworden. Ach, was ist den hohen Herrschaften nur eingefallen, freiwillig die kaiserliche Steuer um einen ganzen Taler zu erhöhen. Und die fürstliche Sondersteuer erst, mit der die neuen Söldner bezahlt werden sollen! Es ist schon ein Jammer mit dem Preisen, aber wieviel schlimmer wär' es doch, wenn der Dämonenmeister das ganze Land erobern würde... Also spricht das Volk auf dem Markt.

Lauter dröhnt die Trommel, ein Werber mit zwei Spießträgern und einem Trommler bahnen sich einen Weg durch das Getümmel. Alle vier sind mir prächtigen roten und güldenen Rücken angetan: den Farben Darpatiens!

Ein Trommelwirbel erschallt und läßt die Umstehenden verstummen. „Höret, höret, höret! Ihr Frauen und Mannen, stolze Kinder der darpatischen Lande und des Reiches, lauschet dieser Proklamation! All Ihr mutigen, gesunden und tüchtigen Leut, all Ihr, die Ihr den Willen habet, Euer Land zu verteidigen, wider den unheiligen Dämonenmeister und seine Horden! All Ihr seied aufgerufen, Euch dem Fürstlich-Darpatischen Heere anzuschließen, unter seiner hochwohllöblichen

Excellenz, dem Cronfeldherren Wolfrat von Rabenmund ...“ Doch kaum einer schenkt den Worten des Werbers Aufmerksamkeit. Tagtäglich kommt der Brave auf den Markt und ruft seinen Spruch aus. Und viele Leut' sind ihm schon gefolgt, nicht zuletzt, weil man ihnen 12 Silbertaler auf die Hand versprochen hat. Doch von keinem hat man jemals Nachricht erhalten... Nur noch die Tollkühnen, die Dummen und die die nichts mehr zu verlieren zu haben glauben, schenken dem Soldaten ihre Aufmerksamkeit. Doch heute scheint keiner dieser Art auf dem Markt zu sein. Selbst die Kinder drehen kaum noch den Kopf, wenn der fürstliche Trupp durch die Gassen zieht, so alltäglich ist der Anblick geworden.

Der Werber dreht sich entrüstet zum Trommler: „Ach mein guter Vallo, wie soll man hier nur eine Mannschaft zusammenlesen? Es ist zum verzweifeln. Bis zum übernächsten Praiostag soll ich dem Hauptmann von Rosenbusch ein Fähnlein hinstellen und gegen Arvepaß schicken, aber die Leut hier herum sind so voll Sturheit, daß ich in keiner Nacht mehr in Borons Arme finde.“

„Wäsch'te waos“, antwortet ihm der Trommler im breitesten schwarzsichler Dialekt, „du bischt awer ach nix als a alder Jammerlappe. Schau doch mol da driüwe. Führ wohr, dort stehe' a paar, die mir ja recht aweteuerlich ausschaun. Mänscht nit, das dos die richte wären für de Herrn Hauptmonn?“...

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Peraine 28 Hal: Die dunklen Heerscharen haben ihre Stellungen in den Trollzacken befestigt. Das Kaiserliche Heer ist im Anmarsch, erste Triumphe künden von einer möglichen Wende im Kriegsglück. Nur zwei Wege gibt es für gewöhnliche Armeen in die Verfluchten Lande vorzudringen: die Trollpforte und der Arvepaß. Zwar ist letzterer nur für kleine Kontingente Paßierbar, nichtsdestotrotz aber bietet er eine exzellente Ausgangsposition für weitere Vorstöße, birgt aber zugleich große Gefahr, sollte er in die Hand des Widersachers fallen. Aus diesem Grunde haben die Fürstlichen Banner in der Offensive „Fels in der Brandung“ den Versuch unternommen, den Arvepaß zu nehmen, um diesen zu befestigen und auf Hilfe aus Gareth zu warten. Zwar vermochte man den Truppen des Dämonenmeisters eine Niederlage beizubringen, doch ward der Triumph durch einen giftigen Stachel vergällt: die Feste

Angareth, erbaut von den Schergen des Bösen, die nun uneinehmbar über dem Paß thront.

Gelänge diese Burg jedoch in die Hand der Darpatier, so gäbe es so leicht kein Durchkommen mehr für die Schwarzen Söldner, Süddarpatien wäre sicher! Aber es fehlt an Streitem, wie auch an Kriegsmaterial um dies zu erreichen ...

In dieser Situation werden die Helden vom Darpatischen Heer angeworben, um mehr über die Feste herauszufinden, und nach einem Weg zu suchen, unbemerkt ins Innere zu gelangen.

Es ist Aufgabe der Gruppe, mehr über die Feste bzw. den Arvepaß herauszufinden: In Rommilys erfahren sie von zwergischen Stollen, die sich durch den Berg ziehen und von einem uralten Schatz, der dort ruhen soll. Die Helden begeben sich in die Trollzacken, um den Eingang in die Minen der Zwer-

Die Dämonenburg

ge zu finden und nach einer Möglichkeit zu suchen, durch die Tunnel in die Feste zu gelangen. Im darpatischen Hochgebirge treffen die Helden auf einen gefährlichen Widersacher: den "Meister der Schwerter", einen Dämon! Sie gewinnen die Freundschaft eines Trollbergerclans, die ihnen den Weg in die Zwergenhöhle weisen. Auf diesem Wege können die Wakeren in die uralte Stätte vordringen, nicht ahnend, daß sich erst kürzlich dort eine schreckliche Tragödie ereignet hat. Auf

ihrer Wanderung durch die labyrinthartigen Gänge treffen sie unvermutet auf ein Flüchtlingslager. Die Vellberger Flüchtlinge zeigen den Helden nicht nur den Zugang nach Angareth, sondern bieten auch ihre Hilfe im bevorstehenden Kampf an! Die Helden fassen den Plan, verkleidet in die Burg einzudringen, die Besatzung zu einem Ausfall zu bewegen, und damit den Weg für einen Stoßtrupp fürstlicher Truppen zu ermöglichen.

Der Auftrag

Meisterinformationen:

Nach Möglichkeit sollten sich die Helden bereits in Darpatien, bevorzugt an der Front, aufhalten. Dort werden sie von einem darpatischen Werber angesprochen, der sie für einen „Auftrag von höchster Wichtigkeit“ dinge will. Gestalte den Werber so aus, daß Deine Gruppe nicht Nein sagen kann: locke sie mit Geld, mit Ruhm, mit einem Lehen, rüttele an ihrem Patriotismus, pack sie bei ihrer Ehre, ihrer Eitelkeit, ihrem Mitgefühl, ihrer Göttertreue - beinahe jedes Mittel ist dem Werber (der über ein gerüttelt Maß an Menschenkenntnis verfügt, um sein Gegenüber einzuschätzen) recht, die Helden dazu zu bewe-

gen, sich ihm anzuschließen. Worum es bei diesem Auftrag geht, vermag er nicht zu sagen, das sollen sie im Heerlager zu Arvepaß erfahren.

Der erste Teil der Reise führt über die Straße entlang der Trollzacken zum Arvepaß. Immer wieder begegnen ihnen Haufen kriegsmüder, verwundeter Soldaten und Flüchtlinge, die nichts gutes von der Front zu berichten haben. Zu diesem Zeitpunkt solltest du dich mit kriegerischen Auseinandersetzungen, Überfällen und Hinterhalten möglichst noch zurückhalten, um die Helden nicht allzu früh zu schwächen.

Das Heerlager

Allgemeine Informationen:

Stetig nähert ihr euch Trollzacken, karger, wilder und rauher wird das Land, majestätisch und unheimlich zugleich türmen sich die schroffen Felsformationen über euch auf. Schon seit geraumer Zeit seid ihr keinem Troß mehr begegnet, das Land wirkt einsam, selbst Tiere bekommt man nur selten zu Gesicht. Schließlich dreht sich euer Begleiter zu euch um: "Wir sind da!" Doch wo soll dieses Heerlager sein? Doch da erkennt ihr es: Eine gewaltige Trutzburg dräut auf einem Felsvorsprung über einem Paß, auf den ersten Blick verbirgt sich der graue Stein der Burg vor dem gleichfarbigen der sie umgebenden Felsen. Ist das euer Ziel? Ihr wollt gerade den Weg dorthin einschlagen, als der Werber euch entrüstet zurückhält: "Wohin wollt ihr denn? Seid ihr von allen Göttern verlassen? Wir müssen dorthin!" und er deutet auf eine Ansammlung schmutziger Zelte, die man ein wenig abseits der Burg auf einem Feld aufgeschlagen hat. Hastig aufgeworfenen Erdwälle umfriedeten das behelfsmäßige Lager, ein paar Bewaffnete - Landwehr, wollt ihr meinen - üben sich an den Waffen. Doch so jämmerlich hättet ihr euch das fürstliche Heerlager wahrhaftig nicht vorgestellt - weder vermögt ihr schweres Gerät, Belagerungstürme, noch Geschütze zu erkennen. Und auch die Truppen, die hier liegen, dürften keinesfalls die Krone dessen sein, was die stolze darpatische Armee zu bieten hat. Einzige Ausnahme macht ein Dutzend prächtig gerüsteter Ritter mit schwarz-goldenen Wappenröcken, die das Wappen des Raben tragen.

Meisterinformationen:

Etwa zwei Banner Landwehr, eine Schwadron Reiterei, eine Handvoll Ritter mit ihren Fußsoldaten sowie ein Halbbanner fürstlicher Infanterie sind derzeit unter dem Kommando von Baron Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch hier versammelt, diese wichtige Stellung zu halten. Außerdem sind vor zwei Tagen ein Trupp Goldener Raben eingetroffen, mit dem

Sonderbefehl den Kommandanten der feindlichen Feste dingfest zu machen und nach Rommilys zu bringen.

Wohl befanden sich bis vor einigen Tagen weit stärkere Verbände hier, doch hieß ein Eilbefehl des kaiserlichen Marschalls, einen Gutteil der Truppen für einen bevorstehenden Angriff abzuziehen. Was Wunder, daß die Moral der Truppen am Boden ist, sieht man sich doch einer unlösbaren Aufgabe gegenüber. Die düstere Stimmung ist überall im Lager zu merken: die Mienen der Soldaten sprechen Bände, das Lager wirkt heruntergekommen, die Ausrüstung verwahrlost, allen Bemühungen der Kommandierenden, die Moral aufrecht zu erhalten, zum Trotz. Für die Ankunft der Helden scheint sich niemand zu interessieren.

Der Werber bringt die Helden zu dem größten Zelt vor dem zwei Wachen postiert sind. Zwei Banner prangen neben dem Eingang: das eine wird von einem Drachen geziert, das andere von einem Raben. Der Kommandierende des Unternehmens "Trollwacht" - Baron Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch, Baronin Gidiane v. Zackenberg, Hauptfrau der Zweimühlener Ulanen, und Bannerherr Baron Ugdalf von Nierenfeld zu Meidenstein begrüßen euch. Außerdem sind drei weitere darpatische Ritter und drei Hauptleute anwesend. Zu ihnen hat sich ein ungewöhnlicher Gast gesellt: Eine hochgewachsene Ritterin, an ihrer güldenen Rüstung und dem Rabenwappen unverkennbar eine Rittfrau der Goldenen Raben, der fürstlichen Elitetruppe. Letztere verzieht keine Miene ob der Neuankömmlinge, noch scheint sie es für nötig zu erachten, sich vorzustellen. Zuguterletzt gehören zwei Magier dem Kriegsrat der Darpatier an: Shanja Semirija, eine tulamidische Elementaristin, und Magister Trobald zu Seidelstein, Hellsichtzauberer der Akademie zu Rommilys (so du es bevorzugst, kannst du statt dessen auch einen Pfeil des Lichts auf diese Mission entsenden).

Die Lage der Dinge & der Auftrag

Meisterinformationen:

Ohne lange Vorrede breitet der Baron von Rosenbusch einen Lageplan aus: Darauf sind die Burg, der Arvepaß, das Heerlager, und ein paar Kreuzchen eingezeichnet, deren Bedeutung sich nicht auf den ersten Blick erschließt. Kurz und knapp setzt er die Helden in Kenntnis über die Lage: schwache Truppen, zuwenig Verpflegung und Gerät, die vage Hoffnung auf Verstärkung innerhalb der nächsten 2 - 3 Wochen. Immerhin sind sie bislang in der Lage, den Feind in der Burg festzuhalten.

Schließlich kommt Rosenbusch auf den Punkt: Der darpatische Geheimdienst, FDEA, ist zur Zeit notorisch unterbesetzt, zudem wird jeder Agent angeblich von einem borbaradianischen überwacht. Deshalb bedarf es einiger dem Feind unbekannt, aber kampferfahrenen Kämpfer. Aufgabe der Helden ist es, eine Möglichkeit zu finden, um in die Feste hineinzugelangen und einen Weg zu finden, die Besatzung zu schwächen oder das Tor zu öffnen, da sie für die nur schwachen Truppen vor Ort auf gewöhnlichem Wege uneinnehmbar ist.

Selbstredend läßt der Baron die Helden vorab einen heiligen Eid auf Darpatien, die Fürstin und die kaiserliche Krone leisten, um sich ihrer Loyalität zu versichern.

Die Spieler sollten sich nicht lange darüber den Kopf zerbrechen, wie es gelingen könnte, die Burg mittels eines Angriffes etc. zu nehmen. Im Lager befinden sich treffliche Strategen und kriegserprobte Magister, die so ziemlich alles in Betracht gezogen haben. So sind die Felswände zu steil für einen Aufstieg, der Zugang zur Burg zu schmal für einen Sturmangriff. Auch an Stollen, die Mauern zu unterminieren und zum Einsturz zu bringen, hat man gedacht: bei dem Versuch kamen fast alle Beteiligten an diesem Angriff ums Leben - darunter die Mineursmeister - als sich ihnen in dem Tunnel eine wider-natürliche Entität entgegenstellte. Auch ein Dschinn mußte sich der Zauberkreatur geschlagen geben. Außerdem gelten alle Versuche, die mit der Zerstörung der Feste enden, als letzter Ausweg, wäre die Feste doch in der Hand der Kaiserlichen von unschätzbarem Wert.

Meisterinformationen:

Vom Arvepaß bis nach Rommilys ist es eine weite Reise, die du mit einigen Begebenheiten würzen kannst.

Den Helden bleibt genügend Zeit, alle nötigen Informationen einzuholen - und dir Gelegenheit, einige nette Ereignisse in der Stadt auszugestalten (wir verweisen freundlichst auf die Stadtbeschreibung aus dem TS 6-8, <http://home.pages.de/~Rommilys>).

Nichtsdestotrotz solltest du den Helden hin und wieder die Situation der Belagerer vor Augen führen. Ob bereits Verstärkung eingetroffen ist? Oder ob die schwarzen Horden die Wakeren überrollt haben ...

Notwendige Begegnungen in Rommilys sind der Bettler Larindor, der Zwergenschmied Larix, sowie ein Besuch im Archiv der Mephäliten. Selbstredend steht es dir frei, gute Ideen der Spieler mit zusätzlichen Informationen aus anderen Quellen zu belohnen.

Folgende Informationen kann man den Helden geben:

- Aus einem Dossier des FDEA geht hervor, daß es in dieser Gegend zwergische Stollen geben soll, von denen gemutmaßt wird, daß man von dort unentdeckt Zugang in die Feste finden könnte. Man hat bereits nach einem Eingang gesucht - bislang vergeblich. Nähere Informationen über die Zwergenminen finden sich in Rommilys, im Archiv der Mephäliten sowie bei den in der Stadt beheimateten Zwergen, des weiteren können auch Nachforschungen in den umliegenden Siedlungen - sofern noch Leute dort leben - hilfreich sein.
- Kürzlich ist es den Darpatiern gelungen, einen Hauptmann der Borbaradianer gefangenzunehmen. Seine Befragung ergab, daß der Kommandant der Burg Riccard Mercinian ist, ein Verräter, der vor einiger Zeit versucht hatte, die Fürstin zu ermorden. Dies erklärt die Präsenz der „Goldenen Raben“, die alles unternehmen werden, um den Verräter lebend zu fangen. Es steht dir frei, ob der Borbaradianer bereits gen Rommilys gesandt worden ist, oder ob er den Helden zu einem Verhör zur Verfügung steht, z.B. um mehr über die Burg und ihre Insassen in Erfahrung zu bringen.
- Ein Soldat, der einst zu der Landwehr der Baronie Arvepaß gehörte, erzählt von Larindor, dem Knappen des Landgrafen Arve von Arvepaß. Möglicherweise kann dieser den Helden behilflich sein. Larindor ist in der Schlacht, in der sein Herr fiel, schwer verwundet worden, und soll sein Leben unter den Bettlern im Donnerfeld (Rommilys) fristen.

Wenn du das Abenteuer verkürzen willst, kannst du auf die Reise nach Rommilys verzichten und den Helden die Informationen auch auf anderem Wege zur Verfügung stellen. Sei es, daß der Baron Auskunft erteilen kann, sei es, daß sich Larindor beim Troß der Truppe aufhält und sich dort nützlich macht.

Rommilys

Das Haus der Mephäliten/Hesindetempel

Meisterinformationen:

Das Archiv der Alten Schriften befindet sich im Haus der Mephäliten, zugleich Sitz des Hesindetempels, einem bescheidenen Bau im Hafenviertel der Stadt. Einzig das Zeichen des Wissens, eine steinerne Schlange, die den Eingang schmückt, kündigt davon, daß hier die Herrin der Weisheit regiert.

Meisterinformationen:

Die alte Archivarin studiert konzentriert einen Quartband: "Yber das Wydernatyrliche - Die Thorwaler Küche". Sie ist so in ihre Arbeit vertieft, daß sie sich durch nichts (!) stören läßt. Die Helden können derweil ein bißchen stöbern, auch wenn sie ohne kundige Leitung nichts von Belang finden werden. Schließlich aber gesellt sich die Archivarin Malzina Hesindion zu ihnen, eine bucklige Gelehrte im stolzen Alter von 60 Götterläufen, die gerne bereit ist den Helden zu helfen. Sie kann ihnen folgendes zur Verfügung, sprich Abschrift, stellen: Kar-

Die Dämonenburg

ten der Regionen, das Reisetagebuch eines Phexgeweihten, in dem von einer Zwergensippe die Rede ist, die sich bei Arvepaß angesiedelt hat, Artikel des AB, des Darpatischen Landboten und des Wahren Boten über die Ernennung von Arve vom Arvepaß zum Landgrafen (je nach Couleur des Blattes gefärbt), sowie den Bericht eines Amboßzwerger an die Fürstin. Insbesondere letzterer ist für die Helden von Bedeutung.

Der Bericht

Meisterinformationen:

Einem Notizpapier, das dem Dokument beigefügt ist, läßt sich entnehmen, daß es sich um einen Bericht handelt, der über eine Zwergengrabung beim Arvepaß berichtet. Das Dokument ist auf den 23. Phex 14 Hal datiert und ist an Fürstin Hildelind und Zwergenkönig Arombolosch gerichtet gewesen. Das Originaldokument ist in Rogolan verfaßt (oder eben in völlig unverständlichen, runenartigen Schriftzeichen, falls die Helden keinerlei Kenntnis in oder über Rogolan haben). Nötigenfalls kann die Archivarin den Helden mitteilen, daß es sich um zwergische Runen handelt. Ihre Kenntnisse in Rogolan sind allerdings äußerst begrenzt und Meister Xorlasch, Sprachkundiger des Ordens, befindet sich auf Reisen. Sie verweist aber auf den Zwerg Larix, einen Schmied, der guten Kontakt zu Meister Xorlasch pflegt.

In dem Dokument geht es um die Suche nach einem sagenumwobenen Schatz in einer alten Zwergenfeste im Schoße der Trollzacken beim Arvepaß, die einst von Brillantzwerger geschaffen worden war und später von Amboßzwerger besiedelt wurde. Die Schrift berichtet weiter von einem Abbruch der Grabung nachdem große Teile der Stollen einstürzten und ein weiteres Vordringen lebensgefährlich machten.

Der Schmied

Allgemeine Informationen:

Ihr habt nicht lange fragen müssen, Larix ist hier im Viertel wohlbekannt. Weit habt ihr es nicht, die Schmiede des Zwerges befindet sich in der Hammergasse im Althafen, wo sich etliche zwergische Handwerker niedergelassen haben.

Spezielle Informationen:



Als ihr die Schmiede betretet, bemerkt ihr einen grauhaarigen Zwerg, der in seinem Schaukelstuhl in der Ecke wohl eingeschlafen ist. In der Schmiede ist es unerträglich heiß, dicke Rauchschwaden durchziehen den Raum. Euer Husten läßt den Zwerg mit einem Ruck hochfahren.

Meisterinformationen:

Larix (siehe Anhang) glaubt zunächst, es mit Kundschaft zu tun zu haben, und versucht die Helden mit aller gebotenen Höflichkeit loszuwerden, da er ob des Krieges beschäftigt genug ist.

Als die Helden ihm aber den wahren Grund ihres Besuches mitteilen, zeigt er sich bereit, ihnen das Dokument - wenn nötig - zu übersetzen und sich ihre Geschichte anzuhören, was sie damit zu schaffen haben. Alsdann bittet er die Helden in eine Kammer neben der Werkstatt. Zuvor verriegelt er sorgfältig die Eingangstür und schließt gar die Läden des Hinterzimmers. Dann beginnt er zu erzählen:

„Bei Ingra, daß muss ja nun schon mindestens 100 Jahre her sein, daß die Brüderchen und Schwesterchen vor meiner Schmiede standen. Potzblitz, wenn ich es mir recht überlege könnten es auch nur zwei Jahre gewesen sein. Oder 20? Na jedenfalls, stand' da doch beinahe meine gesamte Sippe vor der Tür, und ich, als einsamer Zwerg, fern weg von Xorlosch, lad' sie natürlich gleich ein. Bei meinem Barte, wenn ich gewußt hätte wo das endet, hätte ich sie lieber mit meiner Axt bekannt gemacht! Na, jedenfalls hab ich die Schmiede geschlossen, mein bestes Faß aufgemacht, und wir haben in Andenken an die alten Zeiten gefeiert ... Die ganze Nacht! Aber, wie das so ist, wenn man fern von Zuhause lebt: Man ist nichts mehr gewöhnt, und so wache ich halt am nächsten Tag auf, und wo bin ich? Auf dem Rücken eines Maultiers, fernab von Rommilys! Das müßt ihr euch mal vorstellen, von meinen eigenen Vettern ... Wie auch immer, ich stell also die Brüderchen zur Rede, und was ist? Nach einer Zwergenhöhle suchen wir, erklären sie mir da ... Pah, hab ich mir gedacht, aber als ich das Wort Schatz höre, bin ich hellwach gewesen! Ihr müßt wissen, ich hab mir noch nie viel aus Abenteuern und so gemacht, und deswegen haben die mich schon daheim in Xorlosch die ganze Zeit gehänselt, aber bei der Aussicht auf leicht verdiente Dukaten, da bin ich doch immer dabei! Also, habe ich nicht weiter nachgehakt, sondern bin munter mit in Richtung Trollzacken. Na ja, und was is? Kaum sind wir auf einem der Hügel da angekommen, meinen die doch, wir müssen jetzt graben. Graben! Die meinten wirklich „graben“! Also hab ich da eine Weile geflucht, mir schließlich doch eine Schaufel geschnappt und angefangen ...“

Im weiteren Verlauf des Gespräches können die Helden Larix entlocken, daß das Unternehmen ein jähes Ende fand, als der Berg bebte und einige der Stollen einstürzten. Dabei kamen einige der Zwerge zu Tode. Von dem verheißenen Schatz hätte es keine Spur gegeben. Larix ist der Überzeugung, daß ein Geist die Mine heimsuche, der auch für das Unglück verursacht haben soll, das seine Verwandte das Leben kostete.

Daß sich zu einem späteren Zeitpunkt weitere Zwerge daran gemacht haben, den Schatz zu bergen, ahnt Larix nicht. Der Zwerg ist im übrigen nicht bereit, sich einer neuerlichen Expedition anzuschließen, den Schatz hält er mittlerweile lediglich

für ein Hirngespinnst. Wohl vermag er den Helden den Weg zum Eingang der Höhlen beschreiben und auf der Karte markieren.

Der Bettler

Meisterinformationen:

In dem grausamen Krieg wider **B** haben viele wackere Soldaten ein Arm oder ein Bein eingebüßt, sind blind oder lahm geworden. Nicht länger in der Lage ihrem Handwerk nachzugehen, findet man solche Veteranen, die keine Familie haben, sich ihrer anzunehmen, vor den Toren des Rondratempels, wo sie den Rondragläubigen gegen eine barmherzige Spende ihre Dienste anbieten, z.B. als Stiefel- oder Schwertputzer. Hier können die Helden auch auf Larindor treffen (19 J., wirres, schulterlanges schwarzes Haar, dunkle, melancholische Augen), den Knappen Arve von Arvepaß'. Selbiger hat in der Schlacht beide Beine eingebüßt; ein getreuer Soldat schleppete den Schwerverwundeten durch die feindlichen Linien in Sicherheit, wo man sich seiner Wunden annahm. Wiewohl Larindor um den Tod betete, gefiel es den Göttern doch, den jungen Mann genesen zu lassen, am Leib, nicht aber an seiner Seele. Larindor macht sich noch immer Vorwürfe, daß er es nicht vereiteln konnte, daß sein Herr fiel. Er ist von düsterem Gemüt und nicht selten versucht er seinen Kummer im Brant zu ertränken.

Es fällt dem jungen Mann schwer, mit den Helden über die Geschehnisse zu sprechen. Sollten die Helden gar zu grob mit ihm umspringen, bricht er in Tränen aus und kann sich nur schwerlich wieder fassen. Zudem ziehen die Helden in so einem Fall den Unmut der anderen Veteranen auf sich, die es nicht dulden werden, daß jemand sich an einem der ihren vergreift.

Larindor kann bei behutsamem Nachfragen folgende Informationen preisgeben:

- schon vor Jahrhunderten hatten Menschen über dem Arvepaß eine Festung gebaut, die aber von Trollen vor etwa 250 Jahren geschleift worden ist. Es liegt nahe, daß die Borbaradianerfeste auf den Ruinen der alten Burg errichtet wurde.
- Es gibt alte zwergische Stollen in dieser Region, die sich durch die umliegenden Berge ziehen. Gut möglich, daß einer dieser Stollen in die Burg oder zumindest in ihre unmittelbare Nähe führt.

Zusammenfassung der weiteren Ereignisse

Meisterinformationen:

Nun geht es daran, mithilfe der gewonnenen Informationen nach dem Zugang in die unterirdische Zwergensiedlung zu suchen. Dabei treffen die Helden auf Söldner des Sphärenschänders, sowie auch auf Trollberger. Diese zeigen ihnen einen Zugang zu den Höhlen. Dort finden die Abenteurer drei tote Zwerge vor, die von ihrem Gefährten, der dem Wahnsinn anheim gefallen ist, erschlagen worden sind. Auf ihrem Weg durch die labyrinthartigen Gänge stoßen sie auf einen Eingang in weit ältere Stollen, die einst von Brillantzwergen gegraben wurden. Dort befindet sich auch die legendäre Schatzkammer - verschüttet. Doch auch unerwartete Verbündete haben in den Stollen Zuflucht gefunden: eine Gruppe Flüchtlin-

Larindor wird die Helden in Folge anflehen, ihn mitzunehmen. Er hofft, daß sich in Begleitung der Gruppe eine Gelegenheit bieten wird, die Schuld von seiner Seele zu waschen. Willigen die Helden ein, solltest du diese göttergefällige Tat mit entsprechenden AP belohnen. Allerdings müssen die Helden alsdann auch einen Malus hinnehmen, denn mit dem Krüppel reist es sich weit beschwerlicher, manche Unternehmungen mögen gar unmöglich sein.

Unterwegs

Meisterinformationen:

Es ist an der Zeit, sich auf den Weg in die Trollzacken zu machen, die Zwergenmine zu suchen. Auf der Straße ist das Reisen noch relativ sicher; nichtsdestotrotz sind die Schrecken des Krieges allgegenwärtig. Trecks von hungernden, elenden Flüchtlingen, die oftmals wenig mehr gerettet haben als die Kleider auf ihrem Leibe, Züge von Verwundeten, darunter eine hohe Zahl von Irrsinnigen, die angesichts der Greuel und Alptraumkreaturen, derer sie ansichtig wurden, wahnsinnig geworden sind, prägen das Bild, ebenso wie Fähnlein von Soldaten und Söldnern, die als Verstärkung an die Front geschickt werden, in ihrem Troß Marketender, Huren und Freudenjungen, aber nicht selten auch Kind und Kegel der Streiter.

Je näher man den vom Feind heimgesuchten Gebieten kommt, desto ärger zeigen sich Spuren der Zerstörung: niedergebrannte Gehöfte (zum Teil brennen die Menschen ihre eigenen Häuser nieder und fackeln die Felder ab, um dem nahenden Feind keine Beute zu bieten), völlig erschöpfte, halbtote Flüchtlinge, die man zurücklassen mußte, die Leichen derer, die an Auszehrung, Hunger und Krankheiten gestorben sind, oder die Räubern tierischer und menschlicher Natur zum Opfer gefallen sind. Deserteure schleichen durch das Land, und sind gar nicht erpicht auf eine Begegnung mit möglichen Häschern. Es spielen sich bittere Szenen ab: Um Schutz und Speisung Flehende müssen die Helden schlußendlich doch ihrem Schicksal überlassen, wollen sie ihre Aufgabe erfüllen. Dort wo Leichen unbestattet liegen, halten die sinistren Diener Asfaloths düstere Ernte, lauern Seuchenkeim und Fieber. Gib dir Mühe, ein von einem unendlichen grausamen Krieg gebeuteltes Land und seine Menschen darzustellen, in allen Facetten des Schreckens, der Entbehrungen und des Leides.

Die Trollzacken

ge aus der Umgebung, die von einem verborgenen Zugang zur Feste wissen, sowie der Geist eines alten Geoden.

Die Reise durchs Gebirge

Meisterinformationen:

Anfang Peraine in den Trollzacken, das heißt Frühlingsbeginn im Gebirge. Noch lange wird der Schnee in den Höhen nicht geschmolzen sein, vereinzelt Sturzbäche in den Niederungen machen sonst gangbare Pfade unpassierbar. Warme, wetterfeste Kleidung und Gebirgsausrüstung sind obligatorisch. Die Trollzacken sind ein schroffes, wildes Gebirge mit steilen Hängen und zerklüfteten, bizarren Felsformationen. Genaue Informationen über die Trollzacken findest du in der Kreaturenbox, in Stolze Schlösser und in diesem TS.

Die Dämonenburg

Etliche Fährnisse lauern auf die Helden: Steinschläge und unpassierbare Geröllhänge machen die Reise beschwerlich und gefährlich, auch hat gerade erst das Tauwetter begonnen, so daß vereiste Pfade, gefährliche Schneebretter, Eisspalten und Lawinen ein übriges tun.

Bei der etwa fünftägigen Wanderung benutze bitte die untenstehende Tabelle für Zufallsbegegnungen. Würfele für jeden Reisetag einmal mit 2 W6. Weitere Informationen über Reisen im Gebirge bietet die *Kreaturenbox*.

2: Troll

In der Ferne können die Helden einen der sagenumwobenen Trolle erkennen. Vermeide auf jeden Fall eine Konfrontation, es sei denn, die Helden wollen es nicht anders ...

3: Steinbock

Ein Steinbock thront auf einem Felsvorsprung über dem Weg. Insofern sie ihn nicht angreifen, wird er sie ignorieren.

Die Werte des Steinbocks:

MU 18, AT 15, PA 4, Ausweichen: 10, TP 1W+4, LE 45, RS 2, MR -5

4-5: Berglöwe

Ein Berglöwe, der sein Revier gegen Eindringlinge verteidigt.

Die Werte des Berglöwen:

MU 14, AT 15 (2 Attacken), PA 9, Ausweichen: 11, TP 1W+6 (Rachen) / 1W+4 (Pranken), LE 40, RS 2, MR -2

6-7: W6 Grimwölfe

Ein Rudel Grimwölfe auf der Jagd.

Werte eines Grimwölfes:

MU 9, AT 11, PA 4, Ausweichen: 11; TP 1W+1, LE 15, RS 2, MR 0

8-9: Höhlenbär

De gerade erst aus dem Winterschlaf erwachte Höhlenbär wird das Lager der Helden auf der Suche nach Nahrung in der Nacht angreifen. Sollten die Helden fliehen, wird er sich an ihren Vorräten vergreifen, und sich zufrieden zurückziehen. Dann kommt er aber in der darauffolgenden Nacht wieder!

Die Werte des Höhlenbären:

MU 12, AT 12 (2 Attacken), PA 6, Ausweichen: 8; TP 2W, LE 50, RS 3, MR -2

10-11: 2 W6 + 8 Goblins

Ein Trupp Goblins, die versuchen ihr Lager zu beschützen. Sie werden nur attackieren, wenn die Helden im Begriff sind, ihr Lager ausfindig zu machen. Auch dann werden sie nicht direkt angreifen, sondern auf eine günstige Gelegenheit warten, um die Helden in einen Hinterhalt zu locken.

Die Werte eines Goblins:

MU 5, AT 7, PA 6, Ausweichen: 7; TP 1W+3 (Kurzschwert, Säbel, Keulen), LE 13, RS 1, MR -2

12: 2W6 + 3 Borbaradianersöldner

Dieser Spähtrupp kundschafft die Gegend aus. Sie haben über ihre Informanten von den Nachforschungen der Helden nach der Zwergensiedlung erfahren und haben sich nun selbst auf die Suche begeben. Die Helden sollten sich auf keinen Kampf einlassen. Sind sie dennoch auf Konfrontation aus, werden die Trollberger (s. u.) den Helden ggf. beispringen.

Es handelt sich um erfahrene Söldner (gerüstet in Kettenhemden bzw. Lederrüstungen, bewaffnet mit Schwertern, Säbel und Kurzbögen) unter der Führung ihrer Hauptfrau (die über geringe Fähigkeiten in borbaradianischer Magie verfügt). Passe die Werte denen deiner Heldengruppe an - der Trupp sollte den Helden schon ordentlich zusetzen können.

Die Trollberger

Meisterinformationen:

Ob die 10 Krieger der Trollberger den Helden nun unterwegs begegnen oder ihnen im Kampf beispringen, ist gleich. Wie aus dem Nichts tauchen sie unvermittelt auf. Es handelt sich allesamt um hochgewachsene Kriegerinnen und Krieger. Ihre Kleidung und Ausrüstung mag den Helden seltsam archaisch anmuten: Sie tragen grobe, breite Schwerter und merkwürdig anmutende Stichwaffen mit einer dreieckig geschliffenen, gut fingerdicken Klinge. Charakteristisch sind die Äxte, die sie auf ihrem Rücken tragen, schwere Klängen mit halblangem Stiel, die sowohl als Waffe wie als Handwerkszeug gute Dienste leisten. In den Gürteln steckt die berühmte Ochsenzunge, der Dolch der Trollberger. Das zumeist dunkle Haar ist in Schläfenzöpfe geflochten und mit Federn, Perlen und Lederstreifen geschmückt, desgleichen die Bärte der Männer. Einige tragen ihr Haupthaar kürzer und haben es mit Öl und Kreide zu hohen Stacheln gewirbelt. Die Kleidung ist einfach aber zweckmäßig: lederne und wollene Beinkleider und Wämser, halbhohe Stiefel, warme, pelzgefütterte Umhänge aus gewachster Wolle. Einige wenige tragen Rüstungen aus gehärtetem Leder.

Die Trollberger sprechen eine Sprache, die dem Garethi zwar verwandt ist, aber viele Lehnswörter aus dem Rogolan, dem Trollischen und dem Orkischen beinhaltet. Dementsprechend können die Helden dem Gesagten nur mit einigen Mühen und nach einiger Eingewöhnung folgen. Die 10, deren Anführerin

Daniona heißt, haben die Helden beobachtet, seit sie in ihr Sippengebiet vorgedrungen sind. Sie laden die Helden im Namen ihres Sippenältesten in ihr Dorf ein. Weitere Informationen zu den Trollbergern findest du in diesem TS.

Das Dorf Trollgrund

Allgemeine Informationen:

Das Dorf besteht aus einer kreisförmigen Wehrmauer aus Stein, in die jedes Haus eingebettet ist. Der Eingang zu jedem Haus liegt etwa 2 Schritt über dem Boden und ist nur über eine Leiter zu erreichen. Von den Häusern umfriedet liegt das Zentrum des Dorfes da: der Dorfplatz, auf dem sich viele Dutzend Menschen versammelt haben, weit mehr, als ihr angesichts der Größe der Ansiedlung gedacht hätten (es handelt sich um Flüchtlinge anderer Sippen). Als ihr euch nähert, verstummen alle Gespräche. Eine Weile werdet ihr schweigend ausgiebig begutachtet, bis sich schließlich ein weißhaariger, eindruckgebietender Mann in prachtvollen Gewändern einen Weg durch die Menge bahnt und euch im Namen der Gütigen willkommen heißt. Alsdann deutet er auf ein Haus: die Versammlungshalle des Dorfes.

Meisterinformationen:

Die Halle bildet den Mittelpunkt des dörflichen Lebens Die Wände und Säulen sind mit Holzschnitzereien geziert, Felle

schmücken die Wände. In der Mitte des Raumes flackert ein loderndes Feuer über dem ein Braten brutzelt. Ringsum hat man Bänke und bequeme Holzessel aufgestellt. Man tischt den Helden ein, im trollbergischen Sinne, festliches Mahl auf: stark gewürzter Hirsebrei, Wildfleisch und Dinkelklöße mit Trockenobst, dazu Waldbier, ein bierartiges Gebräu, daß mit Kräutern und Honig versetzt wird und heiß serviert wird. Die Einladung abzulehnen, würde einen unverzeihlichen Bruch der Sitten der Gastfreundschaft bedeuten!

Nach dem Mahl erklärt Atros, der Sippenälteste, den Helden, warum er sie hergebeten hat: Obwohl die sich die Trollberger in der Regel aus den Belangen der "Flachländer" heraus halten, konnte das die Söldlinge der dunklen Heerscharen das nicht davon abhalten, sich ihrerseits an den Trollbergern zu vergreifen. Seit die Soldaten das Gebirge durchstreifen, ist es mit dem Frieden vorbei: 5 Dörfer wurden allein in den ersten Tagen, nachdem die Darpatier vor den Heerscharen weichen mußten, zerstört, weitere sollten folgen. Seitdem führen die Trollberger einen Partisanenkrieg gegen die Eindringlinge. Sie greifen kleine Spähtrupps an und führen die Fürstlichen Banner durch das rauhe Gebirge.

Seit jedoch die Borbaradianer die Feste über dem Arvepaß errichtet haben, hat das Schlachtenglück die Trollberger verlassen. Der Patriarch berichtet, daß furchterregende Geisterkrieger von dort kommen und Jagd auf alles Leben machen. Keine Waffe könne diese Wesen verletzen.

Auch Atros' ältester Sohn, sowie die Schamanin des Dorfes sind von solch einem Ungeheuer getötet worden. Atros hat Rache geschworen, weiß aber, daß das Dorf gegen diese unbekannte Macht nichts auszurichten vermag.

Plötzlich stürzt ein Trollberger, aus zahlreichen Wunden blutend, in die Halle. Völlig atemlos berichtet er, daß wieder drei Krieger von der Zauberkreatur getötet worden sind, allein er konnte knapp entkommen. Es sollte den Helden schon selbst einfallen, sich anzubieten, den Feind der Trollberger zu finden und zur Strecke zu bringen!

Der Schwertmeister

Allgemeine Informationen:

Drei der Trollberger Krieger lassen es sich nicht nehmen, euch zu geleiten. Ihr folgt dem Weg, den euch der Überlebende beschrieben hat. Längst ist das Praiosmal versunken, doch



vermögt ihr euren Weg im hellen Licht der Mada zu erkennen. Vorsichtig tastet ihr euch voran, ständig auf ein Geräusch oder eine verräterische Bewegung lauernd.

Mit einem Male vernehmt ihr das Scharren einer Klinge. Hinter euch steht ein hünenhafter Krieger im hellen Mondschein. Seine Rüstung gleicht einem Spiegelpanzer, sein langes, schwarzes Schwert deutet blank auf euch. Sein Gesicht ist eine greuliche Fratze, verunstaltet und von dutzenden schrecklicher Narben übersät. Mit gemessenen Schritten steuert er auf euch zu, seine schwarzen Augen mustern alle und doch keinen zugleich.

Meisterinformationen:

Dies dürfte die erste Begegnung der Helden mit einem Assrael (siehe Anhang) sein. Gestalte die Szenerie und den folgenden Kampf dementsprechend düster und unheimlich aus.

Die Dämonenburg

Der Dämon ist, wie alle Kreaturen der Niederhölle, allein durch geweihte, gesegnete oder magische Waffen, sowie durch Magie zu vernichten. Wir gehen davon aus, daß eine entsprechend erfahrene Gruppe über gebotene Mittel verfügt, ansonsten müßt du etwas improvisieren.

Auch die Trollberger werden sich mutig in das Kampfgetümmel stürzen - allerdings schweben sie in höchster Gefahr, da sie mit ihren Waffen nichts gegen den Assrael auszurichten vermögen.

Nach dem finalen Schlag fährt der Dämon völlig geräuschlos zurück in seine Sphäre. Doch haben die Helden das Wort der überlebenden Trollberger, daß es ihnen gelungen ist, den Tod der gefallenen Krieger zu rächen. Zu Ehren der Sieger wird ein ebenso prachtvolles wie ausschweifendes Gelage abgehalten. Den Helden allerdings sollte klar sein, daß es kaum damit getan sein kann, den Dämon zu besiegen. Wer oder was hat ihn beschworen? Auch liegt es nahe, daß noch mehr dieser Unkreaturen dräuen.

Der große und der kleine Bruder

Meisterinformationen:

Die Helden können nun einige Tage im Dorf verbringen, bis ihre Wunden auskuriert sind. Über die Zwergenstollen wissen die Trollberger zu berichten, daß es dort spuke. Selbstverständlich sind sie bereit, die Helden zum Eingang der Mine zu bringen. Sollten die Helden sich für eine sofortige Weiterreise entscheiden, werden sie Lortsch und Meister Pagan (s.u.) erst während der Schlacht um die Feste kennenlernen.

Es ist für den weiteren Verlauf der Ereignisse bedeutsam, daß die Helden sich der Unterstützung durch die Trollgrunder versichern. Alsdann wird Atros sich daran machen, seinen Than um Beistand zu bitten, auf daß dieser alle Krieger seiner Sippen für die Schlacht sammelt. Die Trollberger können den Helden noch benötigte Ausrüstung - sofern vorhanden (warme Kleidung, Seile, Schaufeln, Hacken, Fackeln) - zur Verfügung stellen. Verweilen die Helden eine Weile, kommt es zu folgender Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Frühmorgens werdet ihr geweckt. Ein junger Trollberger bittet

euch, auf den Platz zu kommen. Schnell seid ihr auf den Beinen, und bevor ihr eure Schwerter gegürtet habt, erreicht ihr den Platz. Euch bietet sich ein ungewöhnlicher Anblick: Die Dörfner umringen zwei Neuankömmlinge. Fröhliches Geplapper erfüllt die Luft, Gaben werden hin- und hergereicht.

Der Blick auf den einen ist euch durch die Menge verwehrt, doch dafür ist der andere umso auffälliger: An die 4 Schritt groß, wuchtiger, muskulöser Körper, langes strähniges Haar, das Antlitz von prächtigen Warzen geschmückt: ein Idealbild von einem Troll also!

Da tritt der andere aus der Masse hervor, ein kleiner, schwächlicher Mann, in der Robe eines Astronoms und Alchimisten, einen langen Wanderstab in der Hand. Sein kurzgeschorenes blondes Haar läßt sich unter der tief ins Gesicht fallenden Kapuze nur erahnen, doch fallen euch sogleich seine stechenden grünen Augen auf. "Pagan von Thalusa mein Name. Und ihr müßt die Helden von Trollgrund sein ..."

Meisterinformationen:

Pagan stellt auch seinen Begleiter, den Troll Lortsch, vor. Er berichtet, daß sie beide auf "Borbaradianerjagd" seien. Es stellt sich heraus, daß Lortsch und Pagan wohlbekannte und gerngesehene Gäste in diesem, wie manchem anderen Trollberger Weiler sind, haben sie doch die Sache der Einheimischen zu der ihren gemacht. Pagan weiß über die Zwergenhöhle zu berichten, daß die Siedlung auf den Überresten eines weit älteren, gleichfalls von Zwergenhand erbauten Stollensystems erbaut worden sei. Was die damaligen Bewohner, eine Brillantzwergensippe, veranlaßt haben mag, ihre Heimat aufzugeben, kann man nur noch mutmaßen. Die letzte Besiedelung durch Amboßzwerge wurde nach einem Bergunglück aufgegeben, bei dem ein Drittel der Zwerge umkam.

Auch er hat von dem Schatz gehört, der sich in den Tiefen der Mine verbergen soll. Von einer Verbindung von den Stollen zur Burg weiß er nichts.

Der Magier und der Troll versichern den Helden ihre Unterstützung. In die Stollen werden sie ihnen aus ganz praktischen Gründen nicht folgen - Lortsch hat mit seinen stattlichen 4 m kaum eine Chance, weit zu kommen.

Die Zwergenmine

Der Zugang

Allgemeine Informationen:

Pagan und Lortsch bzw. ein oder zwei Trollgrunder begleiten die Helden zu einem Eingang zu den Zwergenhöhlen einige Meilen östlich des Dorfes. Folgen wollen die Trollgrunder den Helden nicht, ihr Aberglaube vor den dort lauernden bösen Geistern obsiegt.

Als ihr den Eingang erreicht, erwartet euch eine böse Überraschung: Der Zugang ist durch einen Steinschlag verschüttet. Ratlos seht ihr euch um...

Meisterinformationen:

Ein paar Schritt entfernt befindet sich an einer Kuppe ein Fuchsloch (*Sinnenschärfe +3*), das sich als Belüftungsschacht herausstellt (*KL +3* oder *Berufsfertigkeit Bergbau -2*), und nach ein paar Stunden Arbeit einen brauchbaren Durchlaß ergibt.

Die Zwergenmine

Meisterinformationen:

Im folgenden werden nur die wichtigsten Örtlichkeiten beschrieben, alles weitere kannst du der Karte entnehmen. Beachte, daß die Gänge und Kammern nach Zwergenmaßen geschaffen wurden - es gibt also genügend Stellen, an denen sich menschliche Besucher ducken oder vorbeiquetschen müssen.

Würfele vor dem Betreten jedes Raumes (außer dem Speisesaal) mit dem W6: Bei einer 5 befindet sich der wahnsinnige Zwerg Ogrim in diesem Raum und wird die Helden ohne jede Vorwarnung attackieren. Bei einer 6 finden sie den Zwerg schlafend vor.

1: Zugang / Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Ihr seilt euch durch das Loch in die Finsternis ab. Der flak-

kernde Schein eurer Fackel taucht die Schachtwände in rötliches Licht.

Der Raum, den ihr erreicht, ist etwa 6 Schritt lang und 3 Schritt breit, an der nördlichen und der westlichen Wand befinden sich zwei Ausgänge. Eine riesige Tafel beherrscht den Raum. Darauf liegen ein paar geborstene Teller und Becher. Ein paar Stühle liegen auf dem Boden. Ein Hauch der Verwesung liegt in der Luft. Plötzlich stolpert der vorderste über etwas weiches, nachgiebiges auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Ursache ist der Leichnam des Zwerges Xerberim.

Unweit davon findet sich eine zweite Leiche: die Zwergin Ingrascha. Beide zeigen bereits deutliche Spuren der Verwesung. Lassen Sie ihre Spieler TA-Proben - 2 würfeln.

Eine genauere Untersuchung der Leichen (Heilkunde Wunden + 2 oder Berufsfertigkeit Anatom) ergibt, daß die Wunden des Zwerges von einer schweren Hiebwaffe, wahrscheinlich einem Zwergenschlegel (nur zu ermitteln bei entsprechenden Kenntnissen und einer sehr gut gelungenen Probe), verursacht worden sind. Die Zwergin liegt halb auf dem Bauch, ihr steckt ein schwerer Dolch in den Eingeweiden. Es ist durchaus möglich, daß sie durch eigene Hand gestorben ist.

Ob der Kühle in der Kammer ist es schwer, zu sagen, wann die beiden zu Tode gekommen sind (Heilkunde-Wunden +10 oder Anatomie +7, bei Gelingen: vor 3 Wochen)

Die beiden Toten führen weder Ausrüstung noch Waffen mit sich. Auffällig ist, daß keiner der beiden ein Kettenhemd oder eine andere Rüstung trägt.

Folgende Tragödie hat sich hier abgespielt: Eine zwergische Abenteurergruppe, zwölf an der Zahl, war unter der Führung des Zwerges Turolsch ausgezogen, den Schatz der alten Zwergenmine zu finden. Schließlich gelang es ihnen, einen der alten Eingänge freizulegen. Weit drangen sie in das Labyrinth der Minen vor. Doch war Ingra ihrem Unterfangen nicht hold: Eines Tages bebte die Erde, ein Teil der Stollen, darunter der Ausgang in die Freiheit, stürzte ein. Acht der Zwerge wurden unter den Felsmassen begraben, bis auf zwei Hacken und eine Schaufel war alles Werkzeug verloren oder nicht mehr zu gebrauchen.

Die Überlebenden - Xerberim, Ingrascha, Dwarusch und Ogrim - suchten fieberhaft nach einem Weg, doch sollte es ihnen nicht gelingen, den rettenden Ausgang wieder freizulegen, noch durch einen der Lüftungsschächte zu entkommen. So durchstreiften sie die Gänge des Labyrinthes, in der Hoffnung, einen anderen Ausstieg zu finden. Doch wollte das Schicksal es anders. In den Wochen der Einsamkeit buhlten die drei Zwergenkrieger um die Gunst Ingraschas. Als Ogrim und Dwarusch eines Tages die Stollen durchwanderten, sie auszukundschaften, nutzte Xerberim die Gunst der Stunde. Als die beiden Krieger zurückkehrten, fanden sie Ingrascha und Xerberim beim Liebesspiel.

Dwarusch sah ein, daß er verloren hatte, und ging, seine Suche nach einem Ausgang fortzusetzen. Doch Ogrim erschlug in einem Anfall von rasender Wut Xerberim mit einem einzigen Hieb. Dann versuchte er Ingrascha mit Gewalt zu nehmen. Es gelang der Zwergin, Ogrim abzuwehren. Dieser rannte davon, Ingrascha aber, angesichts ihrer ausweglosen Lage und der



Die Dämonenburg

schrecklichen Taten Ogrims, konnte ihres Entsetzens und ihrer Furcht nicht mehr Herr werden - sie suchte ihr Heil im Tod. Als Ogrim, der wenig später an den Ort seiner Bluttat zurückkehrte, der sterbenden Zwergin ansichtig wurde, verfiel er endgültig dem Wahnsinn. Er erschlug Dwarusch aus dem Hinterhalt. Seitdem durchstreift der Elende in blindem Irrsinn die Gänge. Die karge Nahrung und die Entbehrungen haben ihn entkräftet, doch so lange noch ein Funken Leben in ihm ist, wird er nicht nachlassen, den Leichnam seiner Geliebten zu hüten.

Die Werte Ogrims:

MU 16, KL 12 (8)*, KK 18, AG 4(7), RA 1, GG 5, JZ 7 (9) ST: 12, LE 33, AT/PA 16/12, TP 1W+8 (Zwergenschlegel), RS 4 (Kettenhemd), MR -1

** die Werte in Klammern gelten für seinen derzeitigen geistigen Zustand*

2: Versammlungshalle

Allgemeine Informationen:

Der Gang mündet in eine große Halle von 8 x 4 Schritt. Die Decke des Gewölbes ist so hoch, daß ihr es mit euren Fackeln kaum auszuleuchten vermögt. Zwei fadenscheinige Banner schmücken die Seitenwände. Ein Ausgang führt nach Norden, drei nach Osten und zwei nach Westen.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Betrachtung (Sinnenschärfe +4) bemerkt ihr in einer Ecke einen schwarzen Schatten: ein weiterer Zwergleichnam! Bei ihm findet sich eine kurzstielige Axt mit schartiger Klinge, er trägt ein Kettenhemd.

Meisterinformationen:

Auch Dwarusch wurde mit einem Zwergenschlegel getötet. So wie er daliegt, hat sein Mörder ihn von hinten erschlagen., just als er aus dem in die Halle trat. Die Gänge im Norden (der ehemalige Eingang) und im Nord-Westen sind verschüttet. Sollte einer der Helden den Zwergen ausdrücklich genau untersuchen, findet er an einer Kette um seinen Hals einen zierlichen Schlüssel.

3: Der Eingang

Meisterinformationen:

Der Eingang ist verschüttet. Vor dem Einsturz liegen eine zerbrochene Schaufel und eine Spitzhacke ohne Stiel. Mit dem richtigen Werkzeug könnte der Zugang binnen einiger Tage wohl wieder freigelegt werden.

4: Der Geheimgang

Meisterinformationen:

Dieser Geheimgang ist die einzige Möglichkeit, vom Zwischenraum in die Waffenkammer zu kommen. Er kann nur dann entdeckt werden, wenn die Spieler darauf bestehen, diese (!) Mauer zu untersuchen.

Unterhalb eines kleinen Felsvorsprungs befindet sich ein Mulde, in der sich der Öffnungsmechanismus für die genial konstruierte findet.

5: Die Waffenkammer

Meisterinformationen: :

Der Raum ist halb verschüttet. Dort finden die Helden eine kleine Truhe. Außerdem liegen dort einige unbrauchbare Äxte und Hämmer. Die Truhe läßt sich mit einige Anstrengung öffnen. In ihr liegt ein schlüsselartiges Gebilde, dessen Bart wie die Klinge einer Axt geformt ist.

6: Lagerraum

Allgemeine Informationen:

In diesem etwa 2 mal 3 Schritt großen Raum finden sich entlang der Wände dutzende Steinhacken und Schaufeln: allesamt so sehr von Satinavs Hörnern berührt, daß sie nicht mehr zu gebrauchen sind.

7: Raum der Hauptleute

Allgemeine Information:

Die schwere Eichentür - Ingra allein weiß, wie die Zwerge diese in den Fels einbringen konnten – ist verschlossen.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist etwa 5 mal 3 Schritt groß, in ihm befinden sich zwei kleine Betten und eine Truhe.

Meisterinformationen:

Ogrim ist im Besitz des einzigen Schlüssel zu diesem Raum. Sollte er sich zufällig in der Kammer aufhalten, müssen die Helden warten, bis er wieder herauskommt (Meisterentscheid). In diesem Falle verrät lautes Schnarchen die Anwesenheit des Zwerges. Die massive Tür läßt sich nur mit einer Gesamt-KK von 50 Aufbrechen, mehr als zwei Helden können sich nicht zugleich gegen die Tür werfen. Ein FORAMEN (+8, 6 ASP) oder ein Dietrich (Schlösser-Knacken +10) dürften aber Abhilfe schaffen. Ohne geeignetes Werkzeug ist es nicht möglich, die Tür zu öffnen, es sei denn, man zerhackt sie mühevoll (dickes Steineichenholz mit Eisenbeschlägen!)

Sollten die Helden Dwaruschs Schlüssel gefunden haben, können sie die Truhe mühelos öffnen. Ansonsten helfen nur ein FORAMEN, ein Dietrich (Schlösser Knacken + 5, ohne geeignetes Werkzeug +9), oder der Einsatz roher Gewalt. In der Truhe befindet sich ein weiterer Axtschlüssel (siehe Raum 5), zwei Heiltränke (Meisterentscheid) und einige Notizen über die Geschichte der Brillantzwergemine und Dwaruschs Tagebuch, in dem u.a. die Tragödie bis kurz vor der Bluttat Ogrims geschildert wird.

8: Zugang zum Stollen

Allgemeine Informationen:

Die Tür aus schwerer Eiche ist verschlossen. Es läßt sich kein erkennbares Schloß entdecken. Allerdings ist in die Füllung der Tür ein Muster in Form einer Axt geschnitzt.

Meisterinformationen:

Die Axtschlüssel aus Raum 5 oder 7 öffnet diese Tür. Sobald man ihn in die Vertiefung legt, schiebt sich die Tür zur Seite. Dahinter befindet sich ein enger Raum mit einer Luke, eine Leiter führt nach unten.

Die Zweite Ebene – Die Brillantzwergenmine – Cendrans Labyrinth

1: Der Stollen

Allgemeine Informationen:

Ihr klettert nach unten, und betretet eine äußerst niedrigen Stollen, der durch zahlreiche Balken abgesichert scheint – so hofft ihr zumindest! Ihr folgt dem Gang ein paar Schritte in südliche Richtung, bis ihr plötzlich vor einer Felswand steht.

Meisterinformationen:

So weit sind die Amboßzwerge, bevor sie die Mine verließen, gekommen. Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, gegen die Wand zu klopfen, so bemerkt er daß es dahinter hohl klingt – der Durchbruch steht unmittelbar bevor. Die Helden werden trotzdem einige Mühe haben, den Rest freizulegen, es sei den daß sich ein Zwerg unter ihnen befindet. Der schafft die Arbeit (alleine) in einer guten Stunde. Bei einer gelungenen GG-Probe sogar in einer halben. Trotzdem sollten sich die Helden überlegen, wie sie das Geröll herausbringen, der Stollen ist eng! Außerdem muß jeder pro 10 Minuten Arbeit eine RA-Probe –2 ablegen. Sollte diese gelingen, so ist er außerstande den Gang für die nächsten zwei Stunden wieder zu betreten.

2: Schatzkammer - Zugang zum Labyrinth

Allgemeine Informationen:

Endlich ist der Durchbruch geschafft. Doch noch bevor ihr euch verseht, verlöschen mit einem Mal all eure Fackeln, selbst das Licht des Magierstabes geht aus!

Spezielle Informationen:

Die Lichtquellen lassen sich ohne Schwierigkeiten wieder entzünden. Vor euch erstreckt sich eine einstmals wohl gigantische Halle aus, die jedoch zum Großteil verschüttet ist. An den wenigen unbeschädigten Wandabschnitten könnt ihr reinsten Marmor erkennen, der von goldschimmernden Fäden durchzogen ist. Einige verblaßte Ornamente aus Blattgold und Mosaik aus Halbedelsteinen zieren die Wände. In der Dunkelheit vor euch erspäht ihr einen Durchgang.

Meisterinformationen:

Grund des seltsamen Zwischenfalls ist der Geist des Geoden Girlax, der sich mit Fug und Recht als wahrer Herr der Höhle bezeichnen kann, kam er doch mit den ersten Brillantzwergen hierher. Girlax forschte zeitlebens nach einer Möglichkeit, ein Artefakt zu erschaffen, mit dem er einen Elementarherren an sich binden konnte. Und schließlich, nach Jahrhunderten harter entbehrungsreicher Arbeit war es soweit: der Stein der Weisen - ein Kristall, aufgeladen mit schier astraler Energie, umwoben von machtvollen Ritualen - gefunden. Doch sollte Girlax die Früchte seiner Arbeit nicht mehr auskosten können: In dem Augenblick, da er das abschließende Ritual sprach und die Sigiles vollendete, kam Ingra zu ihm, ihn in sein Reich zu rufen. Voller Verzweiflung klammerte sich der Zwerg an seinen letzten Lebensfunken, besessen von der Idee, sein Werk zu vollenden. Und tatsächlich entglitt Girlax Seele Ingra, als sie schon von seinem Leib getrennt war. Seitdem geht Girlax Geist in der Mine um, einen Weg zu finden, seine Arbeit zu beenden. Einige, aber längst nicht alle der Verschüttungen sind auf Girlax Wirken zurückzuführen.

Die Helden ahnen zu diesem Zeitpunkt noch nichts von der

Anwesenheit des Geistes. Nach Geschmack kannst du Girlax bisweilen auftauchen lassen, um der Gruppe einen gehörigen Schrecken einzujagen, denn begeistert ist er über die neuerlichen Besucher nicht. Sie sollten anfangs allerdings noch nicht erkennen, daß sie es mit dem Geist eines Geoden zu tun haben. Später, wenn Girlax Hilfe vonnöten ist (s.u.), kannst du den Geist offensiver einsetzen und den Helden, falls nötig, den ein oder anderen Hinweis geben, daß Girlax ihnen von Nutzen sein könnte.

Sinnenschärfe-Probe +5 (verdeckt): Der Held nimmt ein Funkeln unter einem der Geröllhaufen wahr, das sich als kleine Münze entpuppt. Sie ist mit dem Bildnis eines barhäuptigen Menschen und einem Fabeltier geprägt. Es ist den Helden nicht möglich, ihren Fund in eine Epoche einzuordnen.

Selbst wenn die Spieler dahinterkommen, daß sie sich in der Schatzkammer befinden, sie würden monatelang graben müssen, um an die verbliebenen Reichtümer zu kommen, angesichts der ständigen Gefahr von weiteren Einstürzen eine waghalsige Sache.

Den Helden wird nichts anderes übrigbleiben, als den Weg in das Labyrinth zu wählen. Du solltest es den Spielern nur dann gestatten, eine Karte mitzuzeichnen, wenn einer der Helden einen Orientierungswert von min. +10 hat.

Das Labyrinth

Meisterinformationen:

Einst, als die letzten verbliebenen Brillantzwerge unter Cendran diese Stollen gruben, schufen sie das Labyrinth, um die Schatzkammer vor Eindringlingen zu schützen. Nun ist es an den Helden, sich den Ausweg in die andere Richtung zu suchen! Es liegt an dir und deiner Heldengruppe, wie du das Labyrinth ausgestaltest. Schätzt deine Gruppe unterirdische Abenteuerpartien, scheue dich nicht, ein verzwicktes Labyrinth mit allerlei Fallen zu konstruieren. Mit monströsen Bewohnern kann der Irrgarten kaum aufwarten (typische Höhlenbewohner, meist harmloser Natur, einmal ausgenommen), jedoch könnte es sein, daß borbaradianische Häscher den Helden auf die Spur gekommen sind.

Die Gänge sind eng, niedrig und stickig, selbst Helden mit gutem Orientierungssinn mögen dem Wahn verfallen, daß sich die Wände bewegen, sich Durchgänge verschließen oder andere auftun, daß Wegmarken verschwinden oder in eine andere Richtung weisen. Spare nicht mit klaustrophobischen Eindrücken, unterstützt von erschwerten RA-Proben. Gelingen diese, verspürt der Held zunehmende Beklemmungen, weigert sich weiterzugehen oder rennt plötzlich wie von Sinnen los. Zukünftige Proben werden entsprechend erschwert, der Held zeigt zunehmende Anzeichen von Wahnsinn. Überlasse es deinen Spielern, dieses Problem zu lösen, und würdige gute Ideen. Zwerge sind von den Auswirkungen der Klaustrophobie nicht betroffen, Elfen und andere Naturkinder umso mehr.

Hast du die Befürchtung, deine Helden könnten schnell die Motivation verlieren und es vorziehen, lieber einen anderen Weg zu suchen, gibt es folgende Möglichkeiten: Entweder du entschärfst das Labyrinth (ob das allerdings die Zwerge gerne gesehen hätten!?!), oder du läßt die Helden schon nach

Die Dämonenburg

einer kurzen Weile eine Spur der Flüchtlinge finden, die am anderen Ende der Höhle hausen, oder du führst die Helden auf anderem Wege zu den Flüchtlingen (beispielsweise durch einen anderen Lüftungsschacht, den sie draußen finden, und der in einen anderen Teil der verschütteten Mine der Amboßzwerge führt). Keinesfalls solltest du die Gruppe zwingen, sich ihren Weg durch das Labyrinth zu suchen.

3: Die Leiche

Allgemeine Informationen:

Längst könnt ihr nicht mehr einschätzen, wie lange ihr durch diese verfluchten Gängen umherirrt. Auch dieser Weg sieht aus wie jeder andere. Doch da steigt euch ein allzu bekannter Geruch in die Nase. Am Ende des Ganges seht ihr eine dunkle Gestalt am Boden liegen.

Meisterinformationen:

Zur Verwunderung handelt es sich bei der Leiche um einen Mensch, einen reichlich heruntergekommenen Mittzwanziger, der in die einfachen Gewänder eines Bauern gekleidet ist. Auffällig ist, daß er heftige Wunden an der Stirn aufweist, seine Finger sind bis auf die Knochen blutig gekratzt. Auch findet man etliche kleine Biß- und Nagewunden - hier haben sich wohl schon einige Bewohner der Höhlen gütlich getan. Der Unglückliche ist einer der Flüchtlinge, der in seiner Neugier tief in das Labyrinth vorgedrungen war und der sich in den Gängen verirrt. Nicht wissend, daß er dem rettenden Ausgang schon nahe war, verfiel er dem Wahnsinn: Er schlug in seinem Irrsinn seinen Kopf so lange gegen die Steinwand, bis ihn Boron zu sich nahm.

4: Der Ausgang

Meisterinformationen:

Schlußendlich sollten die Helden aus dem Labyrinth herausfinden. Nötigenfalls kannst du einem der Helden, die besonders unter RA leiden, eine Vision geben. Auch ein besonders frommer oder barmherziger Held böte sich für einen solchen göttlichen Fingerzeig an.

Der Ausgang (eigentlich Eingang) besteht aus einem zweiflügeligen, lose in den Angeln hängenden, zerborstenen Tor. Es führt in eine ähnliche Kammer wie Raum 2, allerdings mißt der Raum nur 3 x 7 Schritt. Die Wände sind holzgetäfelt und mit Schnitzereien verziert. Entlang der Wände befinden sich lauter steinerne Statuen und Büsten, zum Teil umgestürzt und zerstört, die allesamt den selben Zwerg zeigen. Es handelt sich um Bildnisse des alten Königs.

Eine Tür führt in Richtung Osten. Von dort ertönen leise Stimmen, die sich nähern.

Die Flüchtlinge

Allgemeine Informationen:

Mit einem Male schlägt die Tür auf, und ein kleines, ausgegelltes Gesicht sieht euch entgeistert an. Es ist ein Kind!

Meisterinformationen:

Die Spiele haben 2 KR Zeit zu reagieren, dann rennt der Knabe laut schreiend aus dem Raum. Sollte es der Gruppe gelingen, das Kind zu besänftigen, führt er sie zu seinen Gefährten. Ansonsten kommen 3 KR später fünf mit Flegeln und Keulen bewehrte Menschen in einfacher bäurischer Kleidung herein-

gestürmt. Als sie der wohlgerüsteten Helden ansichtig werden, zögern sie einen Augenblick - der Moment für die Helden, die Leute davon zu überzeugen, daß sie ihnen nicht feindlich gesonnen sind.

Sollten die Helden dessen zum Trotze angreifen, daß die 5 ganz sicher keine Borbaradianer sind, wird Mystix (s.u.), der sich im Hintergrund verborgen gehalten hatte, die Illusion eines Dämons erschaffen, der aus dem Labyrinth auf die Helden zustürzt. In seinen fünf Tentakeln hält er je ein Schwert, seine sieben Hörnern funkeln widernatürlich grellviolett. Mystix nutzt den Moment der Überraschung einen WEHE WALLE NEBULA zu sprechen, um seiner Gruppe die Flucht zu ermöglichen. Sollte dies fehlschlagen, mußt du dir etwas einfallen lassen, die Helden davon abzuhalten, die harmlosen Flüchtlinge zu erschlagen.

Aber gehen wir einmal davon aus, die Helden tun nichts dergleichen ...

Bei den Bauern handelt es sich um Flüchtlinge aus Vellberg, einem Weiler in den Trollzacken, die auf ihrer Flucht den Zugang zur Zwergensiedlung entdeckt haben. Unter der Führung des Druiden Mystix, sowie des ansässigen Auelfen Avarion Windgesang ließen sie sich in dem leidlich sicheren Versteck nieder. Sie leben dort seit beinahe 4 Monden. Daß Vellberg wieder befreit ist, ahnen sie nicht. Die Flüchtlinge haben einen Zugang in die Feste Angareth entdeckt, durch den der Elf, der Druiden und einige mutige Dörfler sich bisweilen in die Burg stehlen, um Vorräte zu rauben. Der Durchschluß, der während des Winters ihr Überleben gesichert hat, ist zugleich ihre größte Sorge, fürchten sie doch, daß die Borbaradianer ihnen auf die Schliche kommen könnten.

5: Die Kammern der Flüchtlinge

Meisterinformationen:

In den ehemaligen Wohnkammern der Zwerge haben sich nun die Flüchtlinge eingerichtet. Lager aus Stroh bieten eine kargliche Bettstatt, kleine Gruppen von ärmlich gekleideten Menschen versammeln sich um die Feuerstellen, doch wagt man es nur des nachts, Feuer zu machen. Doch immerhin scheint man keinen Hunger leiden zu müssen, wie etliche Vorratsbündel verraten. Einem Helden fällt bei einer gelungenen Sinnen-schärfe-Probe + 5 auf, daß sich auf einem Tuchbeutel die **B**-Rune befindet! Zur Rede gestellt, wird Mystix damit herausrücken, daß die Flüchtlinge sich aus den Lagern der Borbaradianer bedienen, und schließlich auch bereit sein, das Geheimnis um den Durchschluß in die Feste zu lüften.

Mystix und seine Gefährten können den Helden einige Informationen über die Burg und ihre Besatzung geben:

- Auf der Burg befindet sich ein Magier, der die Alpträumkrieger beschwört. Das weiß man lediglich aus Gesprächen von Söldnern, die man belauscht hat, gesehen hat den Magier noch niemand.
- Auch der Elf ist einmal auf einen Dämonenkrieger gestoßen und konnte sich knapp vor ihm in Sicherheit bringen.
- Avarion weiß zu berichten, daß in der Waffenkammer ein Faß Steinöl aufbewahrt wird (er hat beobachtet, wie

man es dorthin verfrachtet hat). Die Kammer wird allerdings scharf bewacht.

- Einem Teil der Söldner soll der Dienst unter dem Dunklen Banner längst nicht mehr schmecken. Angelockt durch die Versprechungen von Gold, gibt es einige, die ob der Greuelthaten der ihren bloßer Ekel und Scham überkommt. Aber sie trauen sich nicht zu desertieren.

Folgender Plan böte sich an (der Elf und Mystix mögen den Helden ein paar Anregungen geben, so diesen nichts einfallen sollte ...): Die Helden steigen durch den Brunnen in die Feste ein, um dort die Lage zu erkunden. Alsdann bleibt ihnen die Möglichkeit dort Unheil zu stiften und eventuell einige der Söldlinge zur Fahnenflucht zu bewegen oder gar die Kommandierenden der Borbaradianer - Mercinian und ein Schwarzmagus - gefangenzunehmen oder zu töten. Alvarion bietet sich an, sich in das Lager der Fürstlichen Truppen durchzuschlagen, um dort kundzutun, daß ein Weg in die Feste gefunden sei. Auch die Trollberger könnte er alarmieren.

Wenn man die Besatzung ablenkt, sei es durch ein Feuer, sei es daß man sie zu einem Ausfall verleitet, sollte sich die Möglichkeit ergeben, während eines Scheinangriffes einen Trupp

fähiger Kämpfer und Magier durch den Durchschlupf in die Burg zu schleusen, um diese im Handstreich zu nehmen. Es ist an den Helden, diesen Plan gebührend auszufeilen und die ihnen zur Verfügung stehenden Kräfte sinnvoll einzuteilen. Auf jeden Fall wäre es Unsinn, die Burg gleich zu stürmen!

6: Die Grotte

Allgemeine Informationen:

Mystix führt euch durch die Gänge, bis ihr zu einem kleinen Tümpel gelangt. "Da ist es..." flüstert er. "Ihr müßt lediglich ein kleines Stück tauchen." Ihr folgt der Aufforderung des Druiden und springt ins Wasser. Der Mann hat nicht gelogen, es ist nur ein kleines Stück, dann taucht ihr auf. Rings um euch erblickt ihr einen in die Felswand getriebenen Schacht. Über euch, in etwa zehn Schritt Höhe, erblickt ihr den gemauerten Rand eines Brunnens im Scheine Madas. In halber Höhe hängt ein Eimer an einem Seil. Von oben her könnt ihr Stimmen vernehmen.

Meisterinformationen:

Wie die Helden die zwei Wachen am Brunnen überwinden und die Burg betreten, bleibt ihnen überlassen. Jedenfalls sollten sie an dieser Stelle noch nicht auffliegen.

Die Feste am Arvepaß

Meisterinformationen:

Der letzte Teil des Abenteuers ist reine Improvisationsarbeit. Es folgt nur eine Beschreibung der Feste und ein Zeitplan. Wie auch immer der Plan der Helden aussieht, es wäre wünschenswert, folgende Ziele zu erreichen:

- die Zerstörung des Onagers auf dem hinteren Turm
- die "Beseitigung" des Erzmagisters und damit der übrigen Dämonen
- die Vernichtung der Vorräte
- eine Möglichkeit zu finden, den kaiserlichen Truppen Gelegenheit zu geben, die Burg zu nehmen

Es liegt es an dir, die Besatzung der Burg auszugestalten. Sind wirklich alle finstere, der Sache ihres Meisters verschworene Borbaradianer? Oder gibt es einige, die ihre Entscheidung, unter dem Blutbanner zu kämpfen, bereuen? Gibt es gar solche, die die Helden als die ersehnte Möglichkeit sehen, sich von ihrem Herrn abzuwenden?

Ob es den Helden gelingen kann, sich unter die Borbaradianer zu mischen, hängt im wesentlichen davon ab, wie geschickt sie sich anstellen. Möge Phex ihnen beistehen ...

Angareth

Daß die Burg Dämonenwerk ist, wird, wenn man ihr näherkommt, offenkundig: Der dunkle Stein ist unnatürlich glatt, die Wände frei von Fugen. Auch entströmt dem Fels eine underische Kälte. Das Bauwerk folgt keiner Symmetrie, wie Menschen sie kennen, aberwitzige Beulen, Stachel, Spitzen und Widerhaken übersäen das Mauerwerk. Bei genauerer Betrachtung vermeint man dämonische Fratzen zu erkennen, klaffende Mäuler, die sich auftun, einen zu verschlingen, stechende Augen, deren Blick einen zu durchbohren scheint.

Nicht zuletzt deswegen sind sich einige Söldner ihrer Sache längst nicht mehr sicher, ob sie dem richtigen Herrn dienen, denn es wird gemunkelt, daß die Dämonen für ihren Dienst das Blut eines Dutzend Menschen gefordert haben.

Der Grundriß

Meisterinformationen:

1: Bergfried

Der vierstöckige Wehrbau ist zweigeteilt. Das wuchtige, massive Gebäude wirkt wie mit dem Felsen dahinter verschmolzen. Vor dem Turm wacht ständig ein Assrael, der auch den Burghof im Auge hält. Er stellt das größte Problem bei dem Betreten der Burg dar.

2: Stallungen

Ein Dutzend Pferde werden hier von zwei Knechten versorgt. Die Knechte haben ihren Schlafplatz direkt neben dem Stall. Einige unter ihnen sind nicht glücklich über ihre Lage, und gerne bereit den Helden zu helfen.

3: Mannschafts- und Gesindehaus

Hier leben über 200 Söldnern und etwa 50 Sklaven. Im unteren Stockwerk sind die Schlafgemächer der Weibel, der Speisesaal, eine Küche und die Schlafstellen der Sklaven untergebracht. In den oberen Geschossen findet sich die Schlafsäle der einfachen Söldner.

Zwei Soldaten halten hier ständig Wache, der Wechsel findet etwa alle 5 Stunden statt.

4: Brunnen

Durch diesen Brunnen kommen die Helden in die Burg. Bisweilen hocken sich die Söldlinge hierher, um sich die lange Wacht durch ein Schwätzchen zu verkürzen.

5: Der hintere Turm

Auf dem dreistöckigen Turm ist der Onager positioniert. Das 7 x 7 Schritt messende, zinnenbewehrte Turmdach wird von 2 Wachen und einem Weibel bewacht. Der Onager wird tagsüber von zwei Sappeuren bedient. Wachwechsel ist alle 4 Stunden.

6: Das Tor

Im Torhaus stehen ständig mindestens 4 Wachen Spieß bei Fuß, außerdem ist als zusätzlicher Wächter ein niederer Dämon deiner Wahl vor dem Tor postiert!

7: Die Türme und der Wehrgang

Jeder Turm ist mit mindestens drei Bogenschützen besetzt, das Tor mit 5 Armbrustschützen, und im Angriffsfalle gar mit einem Magus. Auf den Wehrgängen patrouillieren tagsüber zwei Wachen, nachts fünf.

Der Bergfried

Meisterinformationen:

Erdgeschoß

1: Versammlungshalle:

Dieser etwa 7 x 7 Schritt große, von Säulen getragene Raum im vorderen Teil des Bergfrieds erstreckt sich über zwei Stockwerke und wird von einer Ballustrade gesäumt. Die Wände sind mit Bannern des Sphärenschilders geschmückt, unheilige Zeichen flackern in blutrot und violett über die Wände. Eine gewaltige Tafel sowie mehrere Dutzend Stühle bilden das Mobiliar, fünf Polsterstühle sind den Hauptleuten der Borbaradianer vorbehalten. Nicht allein der Feste, nein, auch dem Mobiliar ist anzusehen, daß es nicht irdischen Ursprungs ist. Gräßliche Fratzen zieren die Lehnen der Stühle, die Tischbeine bestehen aus sich windenden Tentakeln. Auf dem Tisch liegt eine Karte der Trollzacken, in die Fähnchen gestochen sind. Ein Held, dem eine KL-Probe +8 gelingt, kann sich daran erinnern, daß die Stellen, an denen die Kaiserlichen ihre verborgenen Truppen mit einem Kreuz gekennzeichnet hatten, hier mit einem Fähnchen markiert werden ...

Am Nordende des Raumes befindet sich ein ehernes Tor.

Alltäglich treffen sich hier die Hauptleute zur Lagebesprechung. Das Tor führt in den Hauptturm.

2: Der Säulengang

An den südlichen Enden führen zwei Wendeltreppen zur Galerie.

3: Der Speisesaal

Hier speisen die Hauptleute und Riccard. Der Raum ist 4 x 5 Schritt groß und holzgetäfelt. In der Ecke stehen eine lange Eichentafel und Tischböcke, die bei Bedarf aufgestellt werden. Während der Mahlzeit sind hier zwei dekorierte Wachen postiert. Der Raum ist nur durch den südlichen Eingang zu erreichen.

4: Küche

Fünf Sklaven bereiten unter der Aufsicht von Wachen die Speisen für die Hauptleute zu.

Eine Tür führt in den Vorraum, die nördliche in die Vorratskammer.

5: Vorratskammer

Hier lagert man alle Dinge, die tagtäglich in der Küche gebraucht werden. Eine Falltür führt in einen Keller, in dem Vorräte aufbewahrt werden, die der Kühlung bedürfen. In der Speisekammer steckt im zentralen Felsgestein ein etwa ein Schritt großer Stab, der reich mit Runen und magischen Symbolen geschmückt ist. Eine schwarze Kugel steckt in einer Fassung aus lauterem, Zwergensilber. Der Stab ist ein magischer Fokus, mit dem man diesen Ort durch den Limbus "anpeilen" kann. Auf diesem Wege wird die Feste ständig mit frischen Vorräten versorgt. In regelmäßigen Abständen kommt einer der Adepten hierher, um die astrale Installation zu überprüfen. Zwei Wachen sitzen hier ihren Strafdienst wegen Ungehorsam ab. Möglicherweise gelingt es den Helden, sie davon zu überzeugen, die Seiten zu wechseln ...

6: Kleine Waffenkammer

In diesem 5 x 5 Schritt großen Raum befindet sich ein Teil des reichhaltigen Waffen- und Rüstungsarsenals (einfachere Waffen und Rüstungen, wie die Söldlinge sie tragen). Außerdem wird hier das Fäßchen Steinöl aufbewahrt. Vor dem Ausgang in den Vorraum sind 2 Wachen postiert.

7: Vorraum

Von diesem 5 x 5 Schritt großen Raum führen schwere Eichtüren in die Waffenkammer, die Küche und zur Wendeltreppe im Norden. An den jeweiligen Türen sind Schießscharten angebracht, durch die man Eindringlinge bestreichen kann.

1. Stock

An den beiden Gangenden (Ost-West) finden sich Schießscharten und zwei Aborterker. Durch einen Geheimgang gelangt man auf die Galerie.

8: Zimmer der Hauptleute

Hier logieren die beiden Obristen, die Riccards Stab gehören. Die Kammern entbehren jeglichen Prunkes.

9: Gemächer Riccard Mercinians

Der Befehlshaber der Borbaradianer will auch in dieser dämonischen Feste nicht auf den geschätzten Luxus verzichten. Da ihm das Mobiliar, das durch Dämonenhand geschaffen wurde, nicht zusagte, sorgte er dafür, daß die Magier ihn durch den Limbus mit geschmackvolleren Möbeln versorgten. Vor der Tür steht ständig eine Wache.

10: leere Zimmer

Diese 5 x 3 Schritt großen und leeren Räume stehen leer.

2. Stock

11: Schlafgemach der Adepten

Hier haben die drei Adepten des Erzmagus ihr Domizil. Außer einigen persönlichen Habseligkeiten findet sich hier nichts interessantes.

12: Gemach des Erzmagus

Vor der Tür zum Schlafgemach des Schwarzmagiers steht ständig ein Heshöt als Wache. Der Raum enthält eine kleine Bibliothek (Meisterentscheid), ein Bett, einen Schreibtisch und einen großen Sessel.

13: Studierzimmer

Hier findet sich alles, was der Magier begehrt: Pergamente mit den wahren Namen einiger Dämonen, Zaubersprüche, Heiltränke und vieles mehr. Jedoch hält hier ein Assrael Wacht, der Auftrag hat, nötigenfalls alles zu zerstören (Meisterentscheid, ob das zur Gänze gelingt).

3.Stock

14: Waffenkammer

Hier werden hochwertigere Waffen und Rüstungen sorgfältig in Öltüchern aufbewahrt. Der Raum ist verschlossen, der Schlüssel ist im Besitz des wachhabenden Weibels. In der

östlichen Wand befindet sich eine Geheimtür.

15: Wachraum

Fünf Wachen und ein Weibel sitzen an einem Tisch und würfeln. Auf dem Dach befinden sich weitere fünf Bogenschützen.

16: Geheimkammer

Hier finden sich ein dutzend Tonkrüge Hylailer Feuer, ein dutzend Heiltränke (Meisterentscheid), und ein Ring, auf dem ein IGNISPHAERO gespeichert ist.

Phex ist mit uns

Meisterinformationen:

Deine Helden liebäugeln mit dem Plan, sich unter die Besatzung zu mischen, um auch solche Orte und Pläne auszuspionieren, die einer Betrachtung aus dem Verborgenen zwangsläufig verwehrt bleiben müssen? Warum sollte der Zufall ihnen nicht einmal in die Hände spielen ... Des nachmittags

kommt ein dunkler, unheimlicher Nebel auf, in dessen Deckung ein Halbbanner Söldlinge sich auf die Burg schleicht, die Besatzung zu verstärken. Nun sollte es den Helden zumindest nicht mehr gänzlich unmöglich sein, sich eine Weile unerkannt unter den Borbaradianern zu bewegen - sie gehören eben immer zu der anderen Truppe, je nachdem, wer fragt ...

Die Zeittafel

Meisterinformationen:

Nachdem ungewiß ist, wann genau die Helden in die Burg gelangen, beginnt die Zeitleiste mit dem 1.Tag in der Feste. Selbstredend kannst den Ablauf der Ereignisse verändern, so der Verlauf des Abenteuers es erfordert.

- 1.Tag - Die Helden sind in die Feste gelangt.
- 2.Tag - Avalarion erreicht das Heerlager und unterrichtet die Hauptleute vom Stand der Dinge. Noch am selben Tag werden Boten nach Rommily und in die Trollzacken geschickt. Die borbaradianische Verstärkung er-

reicht die Feste

- 3.Tag - Die Goldenen Raben brechen auf, um sich im ehemaligen Flüchtlingslager zu verbergen, bis die Zeit des Angriffes gekommen ist. Die Boten erreichen das Dorf der Trollberger
- 4.Tag - Die Trollberger machen sich auf den Weg zum Heerlager, begleitet von Pagan und dem Troll. begleitet sie, Die Goldenen Raben erreichen die Mine – Kontaktaufnahme?
- 5.Tag - Ausfall – Sturm der Feste, Belagerung des Bergfriedes. Am Abend Sturm auf den Bergfried.

Die Kontaktaufnahme

Meisterinformationen:

Es sollte den Helden gelingen, mit den Goldenen Raben Kontakt aufzunehmen, um die weitere Vorgehensweise zu bespre-

chen. In Begleitung der Raben befindet sich der Hellsichtzauberer, bzw. ein Pfeil des Lichts, der sich auf Verständigungszauberei versteht.

Der Kampf beginnt

Meisterinformationen:

Es ist schwer vorauszusagen, welche Pläne deine Helden schmieden werden, um den Angriff auf die Feste zu ermöglichen. Deshalb müssen wir hier vertrauensvoll auf dich und dein Improvisationstalent bauen.

Im folgenden gehen wir davon aus, daß es den Helden gelungen ist, die Borbaradianer zum Ausfall zu bewegen. Du mußt ggf. die Ereignisse entsprechend den Plänen deiner Helden abändern.

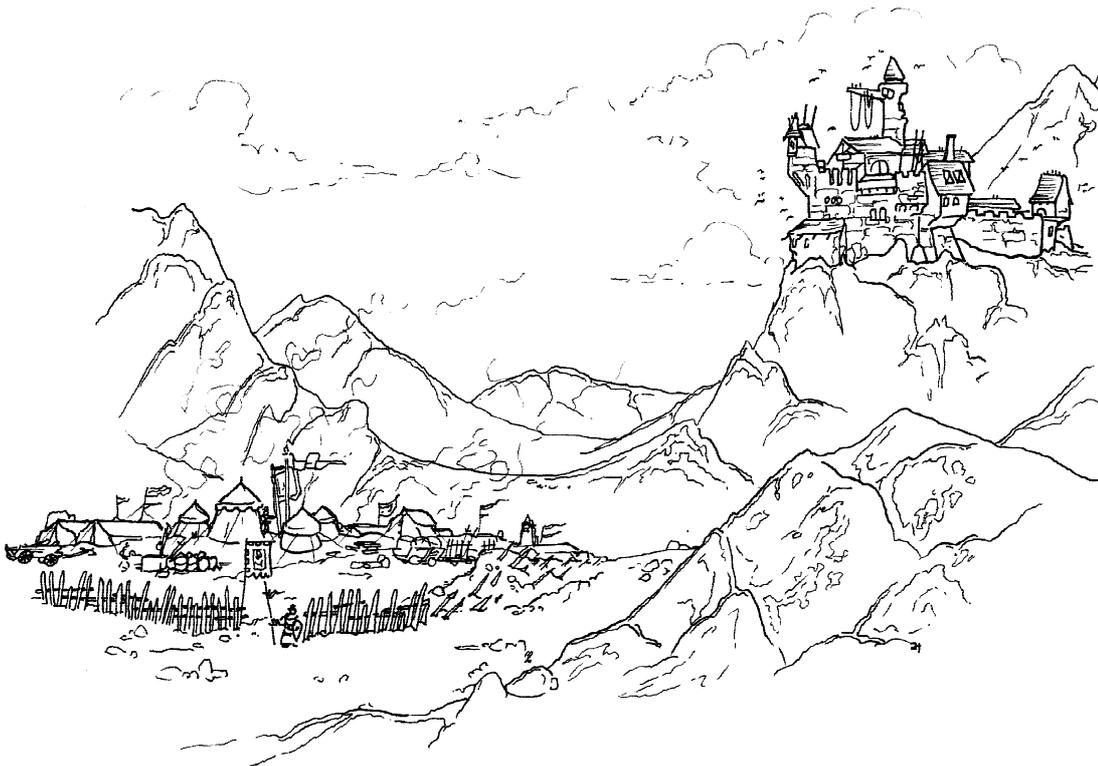
Allgemeine Informationen:

Schlagartig bewölkt sich der Himmel, es scheint, als wollten die Götter den Blick von dem abwenden, was nun passiert. Ihr beobachtet, wie die Schar der borbaradianischen Krieger den Paß hinabstürmt, auf das Heerlager der Darpatier zu. Der Klang von Hörnern erfüllt die Luft.

Just verlassen die Blutsöldner den Schatten des kleinen Wäldchens. Als ein bedrohliches Surren erschallt: Aberdutzende Pfeile und Bolzen bedecken den Himmel, und halten wenige Herzschnitte später tödliche Ernte in den Reihen der Verfluch-

ten. Und die Fürstlichen wissen die Verwirrung zu nutzen. Dort wo wenige Momente vorher noch Gras, Gebüsch und verdorrte Bäume waren, erhebt sich nun ein breiter Schildwall, hinter welchen in Reih und Glied, Bauersleut neben Edlen stehen, Schwert und Speiß drohend erhoben. Die zahlreichen Wimpel und Banner flattern munter im Wind, und schlagartig setzt der ganze Haufen an zu singen. "Dir Rondra zu Ehren streiten wir ..." erklingt es aus aberhundert Kehlen. Und dann prallen die Heere aufeinander! Die Kavallerielinie des Feindes bricht an den Piken der Landwehr, schrill tönen die Schreie der Verwundeten euch in den Ohren. Die Bogenschützen setzen wieder an. Axtschwinger, Doppelsöldner und Sturmsensler prallen aufeinander, im Kampfgetümmel vermag man kaum noch Freund und Feind zu unterscheiden. Einige Söldner des Sphärenschänders suchen ihr Heil in der Flucht, doch sie kommen nicht weit. Vom Arvepaß prescht die Reiterei heran. "Gloria Darpatia!" ist ihr Ruf, als sie den Flüchtigen den Weg versperren, und niemand kann ihnen widerstehen.

Auf den Wehranlagen und im Hof herrscht derweil geschäftige Hektik, der unerwartete Verlauf der Schlacht fordert neue



Befehle. Allenthalben wappnet man sich gegen den Ansturm der Angreifer. Die Torbesatzung schiebt den Balken vor das Tor. Doch sollen alle Bestrebungen vergebens sein. Wie Alveraniare der Rache strömen mit einem Mal die Krieger der Fürstin durch den geheimen Zugang in die Feste, ihre Klängen halten blutige Mahd unter der überraschten Verteidigern.

Meisterinformationen:

Der weitere Verlauf der Schlacht liegt in deinen Händen bzw.

Meisterinformationen:

Ruhm und Ehre ist den tapferen Helden gewiß für ihre große Tat! Je nachdem, wie sich die Gruppe angestellt hat, kommen ihnen entsprechende Ehrungen zuteil. Besonders loyale Streiter für die Krone wird gar eine Audienz bei der Fürstin (siehe Personenbeschreibung im TS ?) gewährt, die die Helden in den Travinian-Orden aufnimmt, um ihre Verdienste um Darpatien zu belohnen. Außerdem werden die Helden Edlengüter verliehen - wenn es denn mit dem Charaktertyp zu vereinbaren ist, Schelme, Gaukler, Hexen, etc sind außen vor und werden auf passendere Weise belohnt. Allerdings befinden

selbst in diesem Gefecht ein? Stürmen sie wacker gegen den Feind an oder überfallen sie Zweifel an diesem blutigen Gemetzel, wo unter den Schwertern der eigenen nicht allein finstere Schwarzmagier fallen, sondern auch Knechte, Söldlinge, die selbst an der Richtigkeit ihres Tuns zweifelten. Die kaiserlichen Truppen werden nicht viel Federlesens mit der Besatzung machen, wenn die Helden nicht ggf. einschreiten und überzeugend um Schonung für die wenigen Geläuterten bitten.

Epilog

sich die Lehnsgüter weit in den verfluchten Landen ... An pekuniärer Belohnung haben die Helden wenig zu erwarten - die Kriegskasse ist empfindlich geschmälert. Wohl mag es einen Schmuckdolch oder eine Ehrennadel als Anerkennung geben. Immerhin erhalten die Edlen ein Schreiben, nach dem ein Viertel allen Gutes, das sie schwarzen Truppen abzunehmen vermögen, ihr eigen sein soll.

Und was bleibt den Helden noch? Neben den gewonnenen Erfahrungen und neuen Freundschaften 200 AP, plus bis zu 100 AP für gute Ideen und stimmungsvolles Rollenspiel.

Anhang

Es folgen nun kurze Beschreibungen der wichtigsten Orte, Begebenheiten und Personen. Alles detailliert darzulegen, würde bei weitem den Rahmen des Abenteuers sprengen. Als Hilfe bei der Ausgestaltung seien dir die entsprechenden offiziellen Spielhilfen, sowie die Beschreibungen in den vorherigen Ausgaben des TS ans Herz gelegt. Was die Werte der NSCs angeht, so seien die genannten Zahlen lediglich als Anhaltspunkt zu sehen: Du als Meister weißt am besten, wie das Abenteuer auf deine Gruppe zuzuschneiden ist.

Die Feste

Die Dämonenburg wurde in den Monaten HES bis FIR 28 Hal vornehmlich von Dämonen, errichtet, um den Zugang zum südlichen Darpatien zu kontrollieren. Die Feste ist etwa 8000 Rechtschritt groß und auf einem Plateau errichtet. An den West-, Nord- und Ostseiten befinden sich Steilhänge. Entlang des Weges zur Burg ist ein kleines Wäldchen, das aber verflucht ist. Schon einige Späher sind dort ums Leben gekommen. Der Paß ist lediglich fünf Schritt breit, und bietet keinerlei Schutz.

Die Belagerung der Feste dauert nun schon zwei Monde an, und ist aufgrund mangelnder Versorgung, fehlender Ausrüstung und Streitern eigentlich zum Scheitern verurteilt. Dennoch gibt man nicht auf, und versucht die Burg zu umschließen, wozu sogar kleine Banner in das Gebirge geschickt wurden, um dort den Nachschub zu unterbinden. Daß die Verfluchten über den Limbus versorgt werden, weiß keiner! Weitere Beschreibung findest du in dem entsprechenden Kapitel dieses Abenteuers. Natürlich besteht auch die Möglichkeit, für die Belagerung auf die SH "Armorum Ardariticum" zurückzugreifen:

Die Dämonenburg

Wehrmauer: 180/9/16; Turmmauern: 200/9/15; Gebäudemauern: 140/6/15; Bergfried: 220/9/14; Tor: 80/6/18; Fallgatter: 20/5/16
Besatzung: eine Schwadron leichte Reiterei; 200/240 Schwerträger, Doppelsöldner, etc.; 4 Magier; 70 Bogenschützen und Armbrustschützen; Artillerie: Ein Onager

Assrael, der Meister des Schwertes, ein Zweigehörnter

Dieser Diener Xarfais erinnert an einen maraskanischen Krieger in schwarz glänzendem Spiegelpanzer, mit einem Nachtwind bewehrt. Doch seine gräßlich verstümmelte und vernarbte Fratze und die stählernen Hörnern zwischen den Schultern kündten von seinem widernatürlichen Ursprung.

Alte Legenden berichten von der Entstehung des Dämons: Bei der Besiedlung Maraskans soll es einen Krieger gegeben haben, den ein niemand zu besiegen vermochte, nicht Tier noch Mensch. Seine Grausamkeit und Blutgier waren ebenso bekannt und gefürchtet, wie seine Brillanz mit seiner Waffe, und es gab Tage, da tötete er Hunderte. Der Krieger aber wählte sich unbesiegbar und forderte voller Übermut die Götter selbst heraus. Rondra entsandte einen Alveraniar, den Frevler in seine Schranken zu weisen. Doch durch List und Tücke gelang es dem Maraskaner, den Unsterblichen niederzuzwingen. Berauscht von seinem Erfolg machte er sich auf, gegen die Feste der Zwölfe selbst zu ziehen. Doch hatte seine maßlose Überheblichkeit böse Folgen: Rondra selbst verfluchte den Kämpfer für seinen Frevel und entsandte einen schrecklichen Sturm, den Lästler zu verderben. Xarfai aber empfand Gefallen an dem schändlichen Tun des Sterblichen. Bevor Rondras Zorn ihn endgültig zerschmettern konnte, nahm der Erzdaimon ihn zu sich in seine Gefilde, gab ihm sein Zeichen und schenkte ihm die Unsterb-

lichkeit - um den Preis seiner Seele und ewiger Dienste.

Es gibt derzeit nur einen Schwarzmagier, der den wahren Namen kennt ...

Kampfwerte eines Assrael:

MU: 30, **LE:** 50, **AU:** unendlich, **AT/PA:** 18/15, **TP:** 1W+8 (Tuzakmesser), **RS:** 5*, **MR:** 10

*Bei rondrage-weihten Waffen, die im rondragefälligen Zweikampf gegen den Dämon eingesetzt werden, entfällt der Rüstschutz, außerdem gibt es einen Bonus von 3 auf die TP.



Cendrans Labyrinth

Ursprünglich lebten die Kinder Curobans in tiefen Stollen in den Trollzacken, die seit Urzeiten unglaubliche Reichtümer bargen. Zur Zeit der Wanderung lebte dort ein junger Zwerg namens Cendran, der sich viel mehr durch seine Goldgier als durch hohe Schmiedekunst auszeichnete. Als aber die Zwerge ihre Heimstätten aus Angst vor den Trollen verließen, blieb eine kleine Gruppe rund um Cendran zurück, die den gewaltigen Schatz nicht zurücklassen wollten. Sie

schworen, ihn bis ans Ende aller Zeiten zu hüten. Sie schlugen ein gigantisches Labyrinth mit heimtückischen Fallen in den Felsen, auf daß kein Eindringling an den Hort gelangen könne.

In dieser Schatzkammer hielt der neue König unter dem Berg, Cendran, mit seinem kleinen Volk Wache. Doch mit den Jahren forderte Satinav sein Opfer - einer nach dem anderen ging dahin. Einzig Cendran überlebte. Über das Maß hinaus währte seine Lebensspanne. Doch dann pochte der Tod auch an seine Tür. Der Zwerg, über seine langen einsamen Jahre wahnsinnig geworden, war so davon besessen, den Schatz zu hüten, daß er mit seinem letzten Lebensodem einen Mechanismus betätigte, die Schatzkammer zum Einsturz zu bringen. Der König wurde mit all seinen Reichtümern auf ewig unter dem Fels begraben. Ob er seinen Frieden gefunden hat, mag Ingra allein wissen. Es scheint aber, als habe der Berg von der Mißgunst und dem Neid des Zwerges angenommen, denn seit jenen Tagen bebt bisweilen die Erde, und stürzt jene ins Verderben, die ihrem Schoße den Schatz zu entreißen suchen.

Der Legende von Cendrans legendären Reichtümern aber lockt bis auf den heutigen Tag noch Abenteurer in die dunklen, einsturzgefährdeten Minen, doch ist es fraglich, ob der Berg jemals wieder den Schatz freigeben wird.

Die Goldenen Raben

Die Leibgarde der Fürstin Darpatiens rekrutiert sich aus Waisen, die in jungen Jahren an den Hof kommen, und dort in Abgeschiedenheit zu vortrefflichen Kämpfern erzogen werden, dem Hause Rabenmund loyal bis in den Tod.

Ziel der Raben ist, Mercinian möglichst lebendig, habhaft zu werden und ihn nach Rommilys zu bringen, wo er sich für seine Untaten verantworten soll. Dieser Auftrag hat absolute Priorität für sie, und die Raben scheren sich um die Erstürmung der Feste nur insoweit, als daß sie mit ihrer Aufgabe zu tun hat. Doch ist die Präsenz dieser Elitetruppe von unschätzbarem Vorteil beim Sturm auf die Burg.

Besonders umgänglich zeigen sich die Leibgardisten im Umgang mit den Helden nicht, wohl aber sind sie bereit, etwaige Pläne zu unterstützen, wenn sie ihnen aussichtsreich genug erscheinen auch ihr Ziel zu erreichen

Werte eines Goldenen Raben:

MU 15, **KK** 16, **ST:** 7, **LE** 58, **AT/PA** 16/12, **TP** 1W+6 (persönl. Schwert), **RS** 6 (Kettenhemd. Plattenzeug), **MR** 5

Die Beteiligten

I. DIE DARPATIER

Rahjadan von Bregelsaum-Rosenbusch, Baron zu Rosenbusch, Hauptmann des Fürstlichen Heeres, Generalkommandant der Belagerungskohorte „Trollwacht“

Der junge Baron ist auffällig großgewachsen, und ebenso auffällig still und melancholisch. Der Krieg hat bereits einige bittere Opfer von Baron von Bregelsaum-Rosenbusch gefordert.

Die derzeitige Lage der Dinge am Arvepaß bekümmert den Befehlshaber der Truppen sehr. Er ist sich dessen bewußt, daß die einzige Chance, den Arvepaß für die Fürstlichen zu gewinnen, darin besteht, daß das waghalsige Unternehmen der Helden gelingt. Die Helden können sich voll und ganz auf seine Unterstützung verlassen.

Ugdalf von Nierenfeld zu Meidenstein, Baron zu Meidenstein, Bannerherr der Fürstin, Hauptmann der Darpatischen Leichten Reiterei

Der weit ältere Ugdalf ist das genaue Gegenteil von Rahjadan: Direkt, ja manchmal von an Grobheit grenzender Offenheit, tatkräftig und fest entschlossen, die Feste zu nehmen. Ugdalf versteht es jeden Tag aufs neue, die Soldaten aufzumuntern. Nur ihm ist es zu verdanken, daß die Deserteurrate angesichts der Umstände niedrig ist.

Der Baron legt Wert darauf, daß in "seiner" Truppe "Wehrheimer Umgangsformen" herrschen. Es könnte zu Reibereien kommen, so die Helden die Autorität der Kommandierenden nicht respektieren.

Die Dämonenburg

II. DIE TROLLZACKER

Die Trollberger

Atros' Sippenverband sendet den Helden 3 W 20 + 8 Trollberger Krieger (ST 6) zur Unterstützung, so es den Helden gelingt, die Berglandbarbaren für sich einzunehmen. Angeführt werden diese von seiner Tochter, sowie fünf weiteren Unterführern anderer Sippen. **MU 14, KK 13, LE: 53, AT/PA 14/12, TP 1W +5** (Äxte, Breitschwerter), **RS 3** (Lederrüstung, Felle, Lederzeug), **MR 1**

Pagan und Lortsch

Der Magier (grau, Spezialgebiet Verwandlung von Unbelebtem) und Alchemist studierte bei einem Lehrmeister in den Trollzacken, um dann durch die Welt zu reisen, um sein Wissen zu mehren. Als er bei einem Besuch bei seinem Meister vor 2 Jahren erfahren mußte, daß der Alte mittlerweile verstorben war, siedelte er sich dort an. Die Präsenz der Scharen des Dämonenmeisters haben Pagan dazu bewegt, seinen eigenen Feldzug gegen die Schergen Bs zu führen. Gemeinsam mit seinem Freund, dem Troll Lortsch, führt er einen Partisanenkrieg gegen die Söldlinge. Pagan sucht dabei immer wieder um die Unterstützung der Trollberger Stämme, doch ist es ihm bislang nicht gelungen, die Trollberger davon zu überzeugen, daß ihr Heil im gemeinsamen Kampf gegen den Erzbösen liegt.

Mystix & Avaralion Windgesang

Der Druiden Mystix und der Elf Avaralion sind wichtige Trümpfe in deiner Hand. Gestalte ihre Fähigkeiten und Zauberfertigkeiten, die ihnen zu Gebote stehen, nach den Erforderlichkeiten deiner Spielrunde aus. Verfügt deine Gruppe über einen schlagkräftigen Magier bzw. sieht es so aus, als wären sie durchaus in der Lage, das Abenteuer auch ohne großen Beistand der Meisterfiguren zu lösen, tut es keine Not, ihnen mächtige NSCs an die Seite zu stellen. Wenn alle Stricke reißen, ist aber insbesondere Mystix der Schlüssel, das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen.

Der Geodengeist Girlax

Ein unerwarteter Verbündeter und nötigenfalls ein Deus ex Machina findet sich in Gestalt des Geistes des zwergischen Geoden Girlax. Girlax ist in höchstem Maße verärgert über das Wirken der ingrasspottenden, die Elemente frevelnden dämonischen Mächte, die die Feste den Eingeweiden der Erde förmlich entrissen haben. Girlax verfügt über das Wissen und die Macht, mittels seines Artefaktes einen Elementarherren zu rufen, um dem Treiben ein Ende zu bereiten, allerdings fehlt ihm der derische Leib, das Ritual zu vollziehen. Eine Lösung aus dem Dilemma wäre es, wenn der Geist Girlax für die Dauer des Rituals mit dem des Druiden Mystix verschmelzen würde. Es kostet die Helden allerdings einiges an Überzeugungskraft, Mystix (immerhin soll dieser zustimmen, seinen Geist und Körper mittels eines leicht modifizierten Rituals der SEELENWANDERUNG von dem Geoden übernehmen zu lassen) und auch den Geodengeist (nach 500 Jahren des Wiedergängertums ist ein ohnedies sturer Zwerg ein härterer Brocken als Eternenmarmor ...) von dem Plan zu überzeugen. Das Artefakt, ein Kristall, ist in einem Geheimfach versteckt. Girlax vermag den Helden den Weg dorthin zu weisen.

Mithilfe von Mystix' Körper kann er es aktivieren und ein Elementarherr (Erz) eilt herbei. Es liegt an den Helden, Girlax vorzuschlagen, inwiefern der Elementar ihnen helfen soll: So könnte er ein oder zwei der Dämonen in ihre Sphäre zurücktreiben oder dafür sorgen, daß ein Teil der Festungsmauer einstürzt und so eine Bresche entsteht. Am geschicktesten wäre es sicherlich, den Elementarherren dazu zu bringen, den Erzmagier zu töten., verschwänden doch damit zugleich auch sämtliche von ihm gebundenen Dämonen (siehe dazu auch unten, Beschreibung des Erzmagisters), allerdings ist es zweifelhaft, ob irgendeiner der Beteiligten über das nötige Wissen verfügt, was den Zauber GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT betrifft.

Nachdem das Ritual vollzogen ist, trübt sich der Kristall und bekommt Risse, Girlax Geist aber kann endlich an die Esse seiner Ahnen, ist seine Aufgabe doch endlich erfüllt.

III. DIE BORBARADIANER

Riccard Mercinian



Der Oberbefehlshaber der borbaradianischen Truppen (47 J, graues Haar, dunkle Augen, kräftige Statur) kam zu erstem traurigen Ruhm durch seinen vereitelten Attentatsversuch auf Fürstin Irmegunde. Damals gelang es dem Unhold zu fliehen, seine Spur verlor sich. Nun aber erweist sich der ehemalige Obrist (der weiland von der Grauen Sechs - siehe TS 7 oder Rommilys SB -

in die höchsten Ränge der fürstlichen Armee geschleust worden war) einmal mehr als Bedrohung Darpatiens wie der die gesamten göttertreuen Lande. Schon seit Jahren loyaler Diener von **B**, setzt Mercinian alles daran, den dunklen Scharen den Weg in das Herz des Mittelreiches zu ebnen. Skrupel kennt er nicht. Auch weiß Riccard, daß sein dunkler Herr ein neuerliches Scheitern nicht dulden wird ... Mercinian ist ein trefflicher Krieger und guter Kommandeur, wenngleich auch von zynischer Natur. Er verfügt über keine borbaradianische Magie.

Der Erzmagister

Es heißt, dieser Unhold hätte seinen eigenen Namen zusammen mit seiner Seele seinen dämonischen Helfern geopfert. Tatsache ist, daß er seinen Namen ablegte, um seine bedingungslose Ergebenheit zu Borbarad zu unterstreichen. Seine Untergebenen pflegen ihn als Magister oder Meister zu titulieren. Der Magister hüllt sich in dunkle, weite Gewänder und achtet peinlich darauf, daß man sein Gesicht unter der Kapuze nicht zu sehen bekommt. Sein Antlitz ist schrecklich entstellt, ob von einem Kampfe herrührend oder bei einer mißglückten Beschwörung verursacht, weiß der Zauberer allein. Der Magister ist klein gebaut und spricht sehr wenig. Er läßt es sich jedoch nicht nehmen, bisweilen eindrucksvolle Demonstrationen seiner Macht zu geben. Manch einer hat seine allzu kritische Zunge schon mit dem Leben bezahlt, wurde entweder das Opfer einer jener dämonischen Diener oder endete als Häufchen Asche.

Werte:

MU 20, KL 18, CH 13, IN 13, FF 11, GE 9, KK 9, AG 0, HA 3, RA 3, TA 0, NG 5, GG 5, JZ 6, Stufe 15, LE 45, AE 86, AT/PA 12/12 TP 1W+2 (Zauberstab), **RS 1** (Kutte)

Bes. Talente: Selbstbeherrschung 12, Lügen 10, Magiekunde 17,

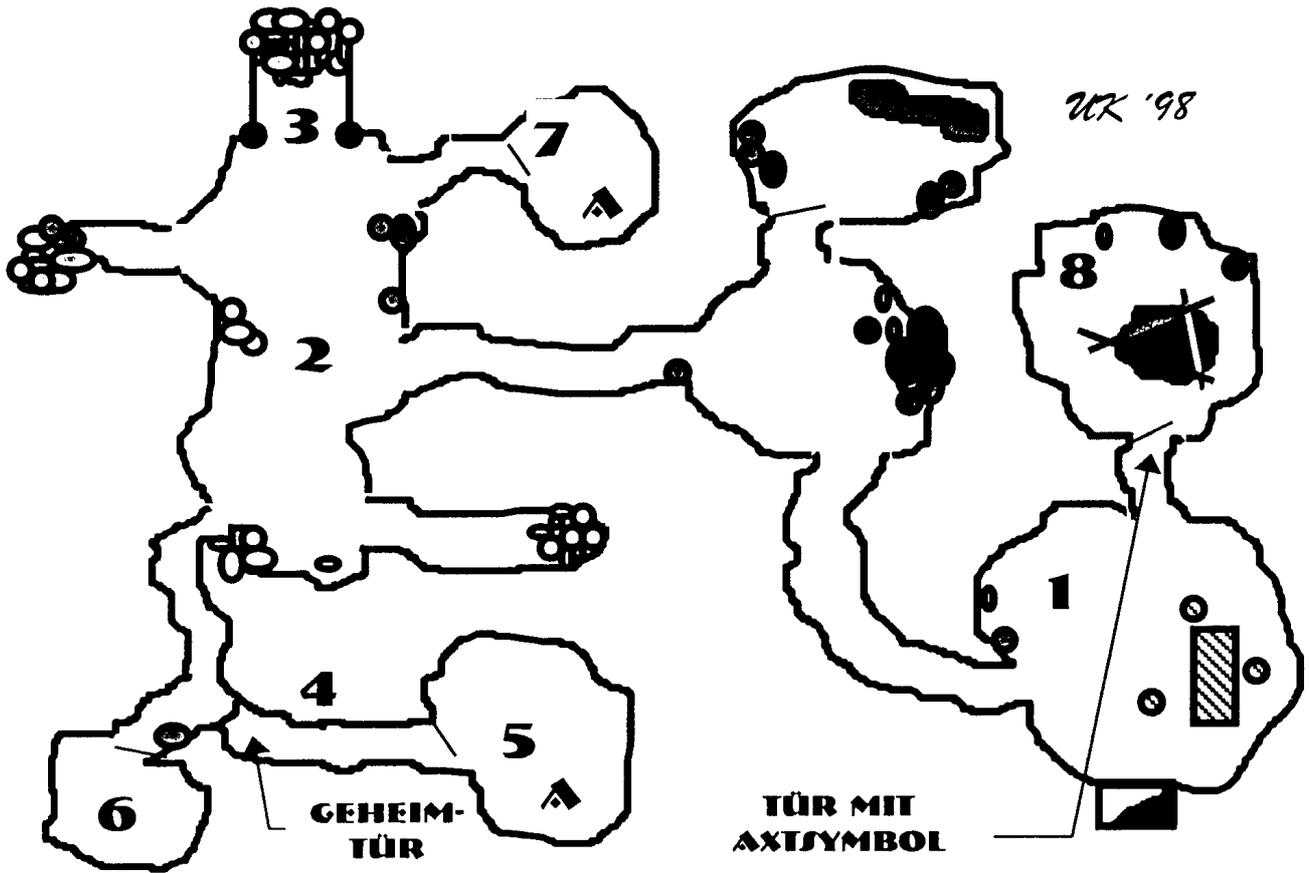
Zauberfertigkeiten: (Spezialgebiet: Beschwörung dämonischer Mächte) Magister verfügt über alle Borbaradianersprüche mit einer ZF von 7-15. Außerdem verfügt er über den Spruch GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT (siehe dieser TS, S. 82). Die weitere Ausgestaltung seiner magischen Fähigkeiten liegt in deiner Hand.

Der Magister hat Kenntnis von den wahren Namen der wichtigsten niederen Dämonen und natürlich den Assrael!

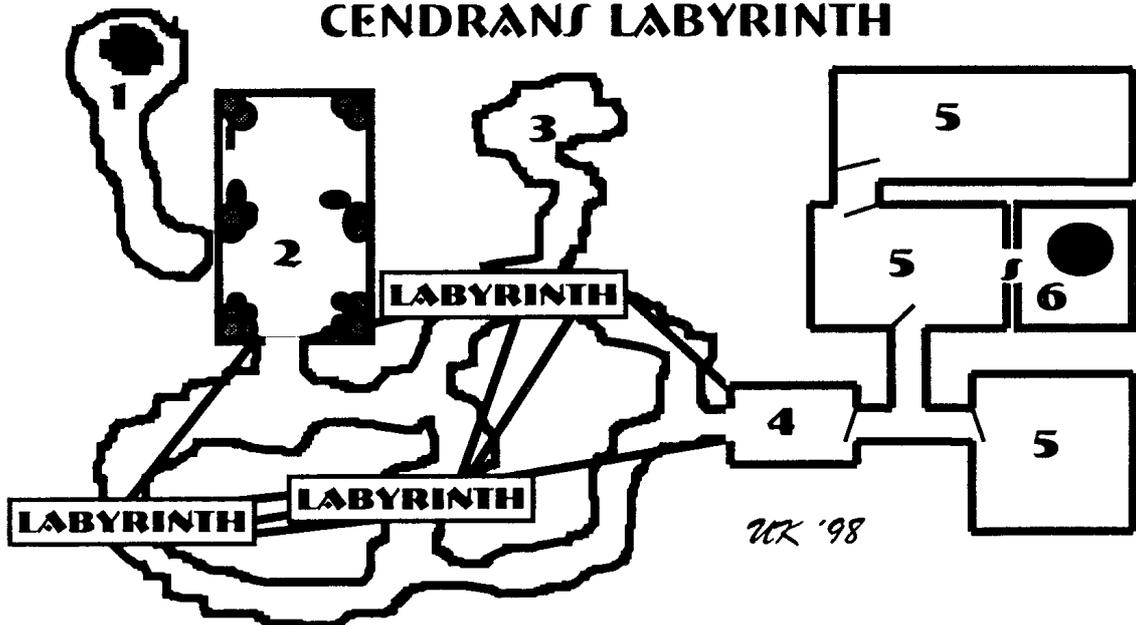
Die Adepten

Die drei Magister (Beschwörung dämonischer Mächte, alle ST 7) bilden gemeinsam mit dem Erzmagister den Beschwörungszirkel, um die Dämonen zu rufen und an diese Sphäre zu binden. Außerdem sind sie für die magische Verteidigung der Burg und die Aufrechterhaltung des Limbustunnels zur Versorgung der Feste verantwortlich. Da es täglich LE und ASP kostet, die Dämonen in dieser Sphäre zu halten, sind die drei zu dem Zeitpunkt, da die Helden in die Burg kommen, schon ziemlich geschwächt.

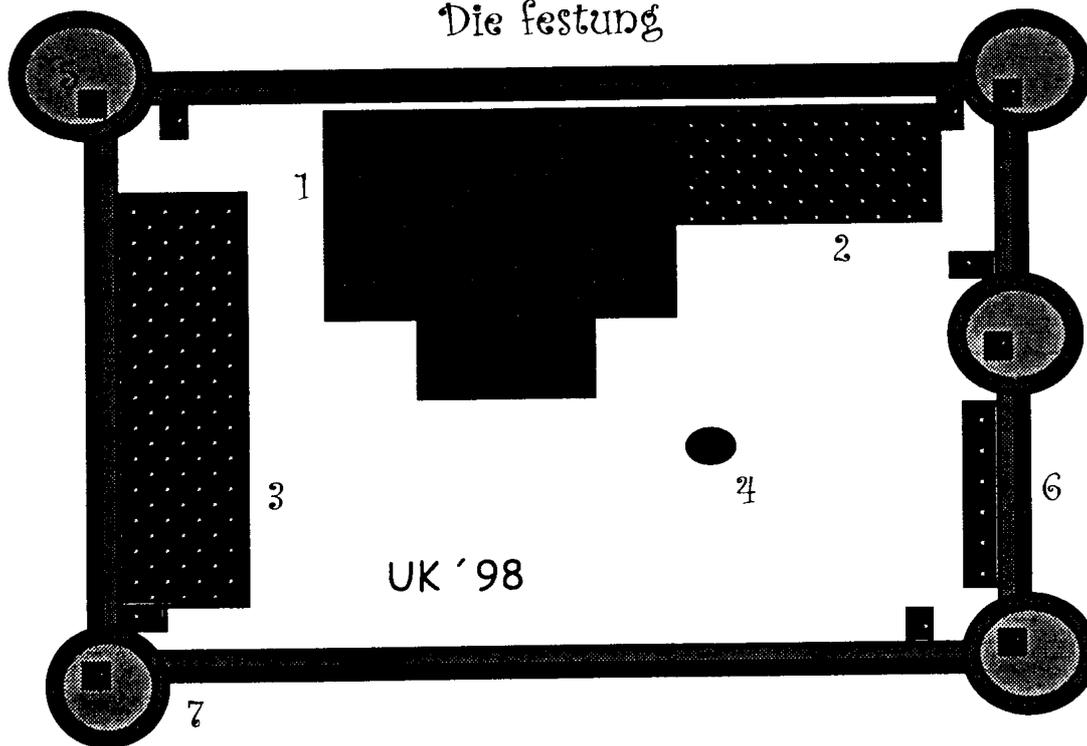
DER AUSGRABUNGSTOLLEN



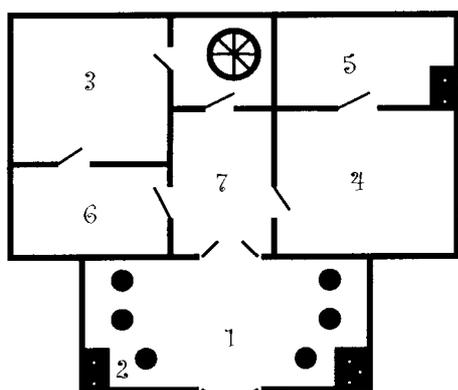
CENDRANS LABYRINTH



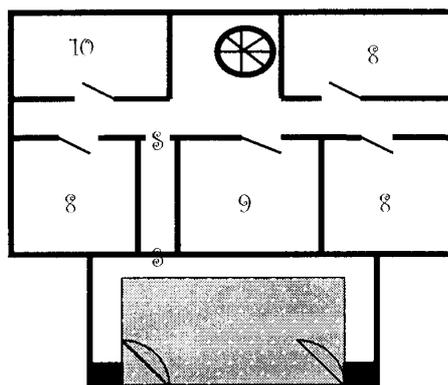
Die festung



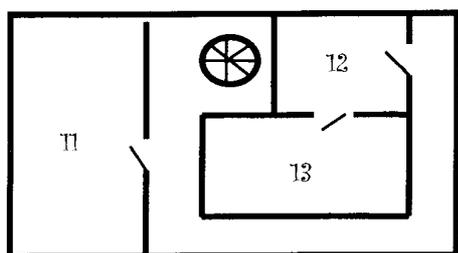
Der Bergfried



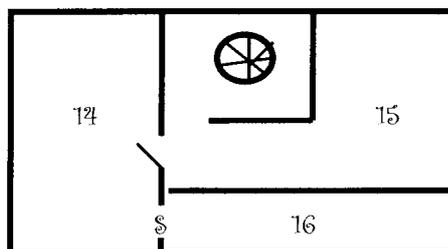
Erdgeschoß



1. Stock



2.stock



3.stock

UK '98

DER WAHRE

BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe BOR 11 Answin

Das Motto des Mondes:

*Wenn Brin auf seiner Bahre liegt,
Es eine Chance fürs Mittelreich gibt,
Die wahre Hoffnung auf Answin ruht,
Mit Answin liegt B bald in seinem Blut!*

Werbung:

Erfahrung in Belagerungssystemen zahlt sich aus. Wir beraten Sie gern und unverbindlich.
MBB - Maralla, Bonk & Bonk, Angbar

Kronprinz Corelian von Rabenmund ermordet?

Bestürzende Nachrichten erreichte uns aus Rommily: Angeblich wurde der Hoffnungsträger des Reiches, Corelian von Rabenmund, feige ermordet.

Welch tapfer-patriotisches Herz hätte aufgehört zu schlagen, wäre diese Nachricht wahr ...

Als Prinz Corelian von den finsternen Verschwörungsplänen Brins und

Amöbes Ruch bekam, zögerte er nicht, gen Weidleth zu eilen, zu retten, was zu retten war. Mit einer Verzweiflungstat begab er sich in die Höhle des Löwen. Nur die Sicherheit des Reiches, nicht aber seine eigene achtend, erschien der Kronprinz auf dem Hoftag und versuchte in einer flammenden Rede die Ed-

(Weiter auf S. 2)

Schandfrieden besiegelt!!!

Skandalöse Zustände auf dem Hoftag zu Weidleth! Brin verschachert das Mittelreich

Nun ist es beschlossene Sache: Das Mittelreich wurde vom selbsternannten Potentaten Brin für ein Almosen an den Erzfeind verkauft!!!!

Wen wundert es, daß da die Liebfelder sich die Hände reiben. So billig sind Stolz und Ehre niemals zuvor feilgeboten worden!!!!

Als besonders schändlich muß dabei gelten, daß der Reichsverhüter nicht einmal davor zurückschreckte, die Getreuesten des Reiches zu seinen Werkzeugen zu machen. Listig wie ein Wüstenschakal machte er sich Treu und Glauben der Edlen des Reiches zu Nutze, seinen Schandplan zu vollziehen. Dabei schreckte er selbst nicht davor zurück, seine eigenen Gemahlin zu täuschen und zu benutzen.

Auf der Tagesordnung des Hoftages stand es geschrieben, daß es an den Edlen des

Reiches sei, darüber zu befinden, den Frieden zwischen dem sog. *****-Reich und unserem geliebten Vaterland zu beschließen.

Voller Erstaunen mußten die herausragenden Männer und Frauen des Reiches da lesen, wie billig der Hal-Sproß das Reich zu verkaufen gedachte. Als angebliche Freunde waren die Liebfelder gekommen, doch in ihrem "Freundschaftsschreiben" wimmelte es nur von Forderungen an unser Reich, von Demütigungen und Beschneidungen unserer Souveränität. Gelockt wurde allein mit einer lächerlich geringen Summe, die Amöbe wohl allein aus ihrer Schmuckschatulle zu bezahlen vermochte. Wie sonst ist zu erklären, daß die Liebfelder heftig feixten, als die Summe genannt wurde.

Vom Vater ererbte Dummheit, den Edlen eine solche Zumutung als ernstgemein-

ten Vorschlag vorzulegen? Die Ignoranz des Machtgeilen? Oder gab es da anders, daß zumindest Brin den Schandvertrag versüßen sollte?

Und so sah es am Tag vor dem Hoftag noch danach aus, als ob die Vertreter der Provinzen sich dem wirren Willen des Reichsverhüters und seines wahren Lenkers, des Reichskanzlers entziehen würden. Überall hörte man es raunen: "So eine Zumutung, das ist doch kein Friedensvertrag, sondern eine Kriegserklärung." "Um ein Appelnd ein Ei will man das Reich verkaufen. Und Amöbe lacht dazu." Selbst die Garetier wollten sich gegen den sogenannten Friedensvertrag aussprechen. Als der Kanzler aber vernahm, wie die Stimmung unter den Baronen war, lief er wie ein aufgeschrecktes Huhn durch die Gegend und verlegte sich auf

Drohungen, als seine scheinheiligen Argumente nicht verfangen.

Als dann am nächsten Tage der Hoftag begann, mußten die aufrechten Recken, die sich nicht hatten einschüchtern lassen, feststellen, daß der Kanzler bei vielen mit seinen Drohgebärden Erfolg gehabt hatte. Und um noch die letzten auf ihren Kurs zu zwingen, war man sich gar nicht zu schade, Königin Emer selbst zu dräuen, sich hinter den Irrsinn ihres Gemahles zu stellen. Man mag mutmaßen, womit man diese vernünftige Frau unter Druck zu setzen wußte.

Daß der Königin nicht wohl war als sie verkündete, daß nötigenfalls der Reichsverhüter den Edlen befehlen würde, nach seinem Geheiß zu stimmen, das konnte ein Blinder mit Krückstock sehen. *(Weiter auf S. 2)*

Der Schandfriede von Weidleth!

So stimmte als einzige Provinz die Heimat des wahren Kaisers unter der Führung Fürstin Irmegundes geschlossen gegen den Schandfrieden. Auch Weiden gebührt Hochachtung, lieben einige der Nordleute sich doch auch nicht von den Drohungen einschüchtern und stimmten gegen Amöbe.

Die meisten anderen aber fielen um. Der Gesandte des Lieblichen Feldes grinste breit zu diesem beschämenden Spektakel. Besondere

Freude schien es ihm zu machen, als Frau Emer gezwungen wurde, den Bruderkuß mit ihm zu tauschen.

Geschickterweise war der eigentliche Machthaber des Mittelreiches, Dexter Nemrod gar nicht erst angereist, da er seinen Namen offenbar nicht mit diesem Vertrag in Verbindung bringen wollte. Wie viele aber bald wünschen würden, ihr Ja nicht zu diesem Ausverkauf des Reiches gegeben zu haben, steht außer Frage.

Mord in Weidleth

(Fortsetzung von S. 1)

len des Reiches nochmals zu ermutigen sich dem Diktat des Despoten Brins und des Lakaian der "Horas"-Knechtin Amöbe, Dexter Nemrod, zu widersetzen.

"Nieder mit den Götterlästerern" scholl sein Ruf, durch die Halle. "Wacht auf, Ihr Edlen des Reiches - Jagt den Despoten von seinem Thron! Heil Answin!" Die Schergen des Reichsverrätters überwältigten den Prinzen, und starr vor Entsetzen verfolgten die Edlen des Reiches, wie brutal der Reichskanzler selbst den wackeren, tapferen Prinzen "hinausgeleitete". Kaum waren die Tore hinter ihnen zugeschlagen, erschollen die Laute der Schläge, die auch noch im Saale zu vernehmen waren.

"Ihr brecht mich nicht!", waren die letzten Worte, die man von seiner Hoheit vernahm. Stunden später hieß es lapidar: Der Prinz sei bei einem Fluchtversuch erschossen worden!

Der Leichnam des Prinzen wurde jedoch auf Begeh seiner Familie nicht herausgegeben, vielmehr griff man zu einer flachen Ausrede, daß man den Verräter schon verscharrt habe.

Pah! Wer soll das glauben? Prinz Corelian ist engster Vertrauter des wahren Kaisers - ein Dummkopf, der der Propaganda Glauben schenkt, Nemrod würde sich damit begnügen, ihn zu ermorden. Und so lange das Schicksal Prinz Corelians nicht zweifelsfrei geklärt ist, werden wir die Hoffnung nicht aufgeben!

Der wahre Bote hilft!

Wir lassen Euch nicht allein. Wir setzen uns für Euch ein! Schreibt uns Euer Problem. Wir vollbringen keine Wunder, auch wenn viele Leute es nach unserer Hilfe glauben. So Gerhilde B. aus P, Wäscherin.:

"Erst wollte ich es gar nicht glauben, als die Schergen meines Vermieters vor der Tür standen. Ganze 7 S wollte der Kerl ab sofort für meine Kammer haben. 7 S. So viel verdien' ich doch in einem Mond nicht, schon gar nicht im Winter. Ich wollte schon ins Wasser gehen. Aber dann habe ich mich lieber an den WB gewandt, und schon war die Forderung vom Tisch. Und das Dach hat er auch gleich repariert. WB, ich danke dir! Heil Answin!"

Der (wahre) Bote



Gareth vertraulich

Kommentar von Graf Paske von Roßhagen:

Welch' bittere Wochen und Monate liegen hinter uns. Nicht genug, daß der Bethanier kaum zu stoppen ist (die siegreiche Schlacht auf den Wiesen bei Vallusa kann doch nicht darüber hinwegtäuschen, daß von dem kaiserlichen Heere

fast nichts übrig geblieben ist), jetzt hat Brin auch das Reich an die Liebfelder Gecken verkauft. Für ein Almosen!!! Vergnügt zog die Vinsalter Delegation nach dem Hoftag in ihre Heimat: "Wir hätten auch das Vierfache bezahlt"

Sensationell! Siebenlinge in Raulsmark

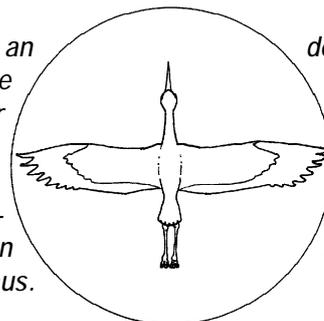
Da staunte der stolze Vater nicht schlecht, als die Hebamme aus dem Wöchnerzimmer seiner Frau kam: Gleich sieben quicklebendige Kinderchen hatte Tsä ihm beschert!!! "Pötzblitz und Tsä dank, jetzt brauch ich erst mal einen Schnaps. Aber für jedes einen!" war die Antwort des Burggrafen Oldebor von Weyringhausen. Überglücklich eilte er danach zu seiner Frau, Mergard von Rabenmund j.H., um ihr zu danken. Nicht zum ersten Mal hatte Tsä die Tochter des Hauses Rabenmund so freigebig ge-

segnet, bereits acht kleine Rangen toben durch die Flure der Burg. Auch die Hebamme, Ortfrieda Bolkenberg, zeigte sich überrascht, ob des Segens, 3 Söhnchen und 4 Töchterlein, alle zwar winzig, aber wohltauf. "Ja, das Rabenmundblut ist göttergesegnet", erklärte die Frau unter Tränen des Glücks und der Rührung, "wenn's da nur mehr von gäb, es wär mir vor dem Dunklen nicht bange. Aber wenn die beiden so weiter machen, dann schaffen die noch ihr eigenes Halbbanner ..."

Spendenaufruf

Der Krieg im Osten des Reiches fordert viele Opfer.
Wir können nicht tatenlos zusehen.

Spendet an
Storch, die
tion für
und Ver-
Wir küm-
die Hinter-
und bilden
aus.



den **Weißten**
Hilfsorganisa-
Verwundete
sehrte.
mern uns um
bliebenen
Feldscher

Der weiße Storch
Das Zeichen der Hoffnung!

SKM Answin erweist der Retterin des Bornlandes seine huldvolle Gunst

Einmal mehr zeigte Seine Kaiserliche Majestät Answin seine überlegene staatsmännische Gesinnung, die ihn in Zeiten der Not über persönliche Schmähungen huldvollst hinwegsetzt, der guten Sache zu dienen.

So entsandte SKM dieser Tage eine Gesandte gen Festum, der neuen Adelsmarschallin des Bornlandes seinen Glückwunsch zu übermitteln, daß es ihr nach nunmehr 15-jährigem Streben endlich vergönnt war, ihr höchstes Ziel zu erreichen, sich den bornischen Prachtopf aufs Haupt zu pflanzen. Vergessen waren die Schmähungen, die SKM in der Vergangenheit von der Halpartiegängerin zu erdulden hatte. "Vergessen soll's sein", bemerkte seine huldvolle Majestät, "was die Ilmensteinerin da gegen Unsere Person vorzubringen hatte, wir alle wissen doch, daß im bornischen seltener der Verstand als der Meskinnes die Worte bestimmt. Und dafür sollten Wir kein Verständnis aufbringen? Mittlerweile tut es ihr unfraglich längst leid, selbst im fernen Bornland sieht man ja, was die Halsbrut auf dem Throne so treibt."

Die Gesandte SKM Talia von Immeskappelen, mußte kurzfristig für die eigentlich vorgesehene Botschafterin, Idena von Engasal, eine Rahjageweihete, einspringen, die sich, als ihr das Ziel ihrer delikaten Mission zuteil wurde, unpaßlich meldete - wie aus gewöhnlich gut informierten Kreisen berichtet wurde, fürchtete das zarte Rahjageschöpf, daß die rauhe Art der Bornländer ihr

nicht zuträglich sei, man erinnere sich an die Gerüchte über eine Schreiberin des AB, die, als sie für einen Bericht über die bornischen Adelshäuser recherchierte, sich der Nachstellungen der Gräfin nur mit Mühen und nicht ohne Blessuren erwehren konnte.

Die Gesandte Talia überbrachte Ihrer Hochwohlgeborenen die Grußworte SKM anlässlich einer Feier zu ihrer Machtergreifung. Hier ein Auszug aus den Worten seiner SKM:

"Wir entbieten Unsere aufrichtigsten und wärmsten Glückwünsche Unserer Adelschwester Thesia. Man mag mir den jovialen Ton nachsehen, aber nachdem wir beide uns seit nunmehr einer Generation auf dem Parkett der hohen Politik tummeln, erscheint es Uns, als wären wir, wenn auch nicht enge Freunde, so doch wie zwei alte Hunde, die sich seit langem anknurren, und die dennoch im Laufe der Jahre den anderen nicht mehr missen mögen.

Vieles verbindet uns, mehr, als es vielleicht zunächst den Anschein hat. Da ist das unerschütterliche Streben für das Beste unseres Landes, welche Widerstände sich uns auch immer in den Weg stellen mögen. Was uns in be-

sonderer Weise verbindet, ist das unerschütterliche Wissen darum, daß wir von Praios ausersehen sind, als sein Werkzeug, unsere Völker zum Besten zu führen. Uns beiden ist zu eigen, den Umständen Folge zu leisten, und wenn diese es erfordern, die Macht einzufordern, die wir brauchen, um unseren Völkern bestmöglich zu dienen. Meine Adelsbase, du hast Uns weiland scharf gescholten für meinen Griff nach der Garether Krone. Nun, da du



Thesia am Ziel ihrer Träume

einen ähnlichen Schritt gegangen bist, wissen Wir, daß du Unsere Tat besser zu verstehen weißt.

Ganz sicher, wenn die Jubelchöre erst verklungen sind, dann werden Stimmen laut werden, die dich an den Pranger zu stellen versuchen. Die dir vorhal-

ten werden, daß du es dreimal auf rechtmäßigem Wege versucht habest, die Krone des Bornlandes zu erringen und dreimal schmählich gescheitert bist. Daß du nun, da es auf dem rechten Wege nicht gehen mochte, du die erste beste Gelegenheit beim Schopfe gepackt hast, die Macht zu ergreifen, ungeachtet der Stimme des Adels. Teure Thesia, laß dich nicht beirren. Auch wenn man dir nachsagen mag, die Krone habest du dir unrechtmäßig angeeignet, Wir rufen dir zu: Laß dich nicht verunsichern, denn du weißt, was für das

Bornland gut und richtig ist. Laß dich nicht von jenen Kleingeistern irremachen, die von Usurpation sprechen. Zeiten der Not erfordern anderes Handeln als Zeiten des Friedens.

Laß dich nicht anfeinden von Anwürfen, dein Haß und deine Eifersucht auf deine Konkurrentin seien so groß, daß nicht mehr klares Denken, sondern blinde Wut allein dein Handeln geleitet habe.

Es ist der hehre Zweck, der die Mittel heiligt. Und so rufen Wir dir zu: Folge unbeirrt deinem Weg. Wir freuen Uns, dir die Hand zum Bund zu reichen, teure Adelschwester, denn nun endlich wissen Wir, daß auch in deiner Brust das Herz einer wahren Herrscherin schlägt." (...)

Als besonderes Zeichen der Hochachtung SKM übergab Ihre Gnaden der Gräfin noch ein Präsent SKM, ein feines neethisches Fischbeinkorsett der Stärke S (für Supra). "Nicht mit Tand und goldenem Plunder wollen Wir dir meine Aufwartung machen, sondern mit etwas, das du gut gebrauchen kannst. Auf daß Unser altes Mädchen auch zukünftig auf dem politischen Parkett wie auf dem Schlachtfeld eine ähnlich gute Figur mache, wie in seiner Jugend."

Ihre Hochwohlgeborenen zeigte sich sprachlos ob des feinsinnig ausgewählten Geschenkes. Zu einer Danknote an SKM mochte sie sich allerdings nicht aufraffen, wie es auch ein übles Licht auf die Gastfreundschaft der Nordländer werfen muß, daß Ihre Gnaden nicht zum Festbankett geladen ward. Nun, andere Völker, andere Sitten

Kleinanzeigen

Ältere Ausgaben des
Thorwal Standards verpaßt?
Traurig?

Dazu besteht fast kein Grund:

Als Nachdrucke und Sammelausgaben gibt es die Thorwal Standards 1-8 leider nicht mehr.

Aber dafür bieten wir **ab dem 01. März 1999** an:

Thorwal Standard CD-ROM

Auf ihr findet ihr nicht nur unser Web Angebot zum Offline-surfen, sondern auch einen Großteil unserer Bilder von Jens Haller, KRIS und anderen (auch bislang nicht veröffentlichte) zum Stöbern und genießen.

Für **15 DM zzgl. 3 DM Porto** könnt Ihr diese Datenbank des Thorwal Standards bestellen. Fast alle jemals im TS veröffentlichten Texte sind hier zu finden und mehr. Verfügbar ist die CD ab März 99. Bestelladresse und Bankverbindung findet ihr im Impressum.

Ab Oktober 1999 soll es in Zusammenarbeit mit dem Drachenland Verlag die **Spielhilfe Rommilys** geben.

Alle bisherigen Texte zu Rommilys und das Abenteuer "Im Auftrag Ihrer Majestät" sind dann neu überarbeitet und in noch ansprechendere Form gebracht.

DSA - AG der GFR e.V.

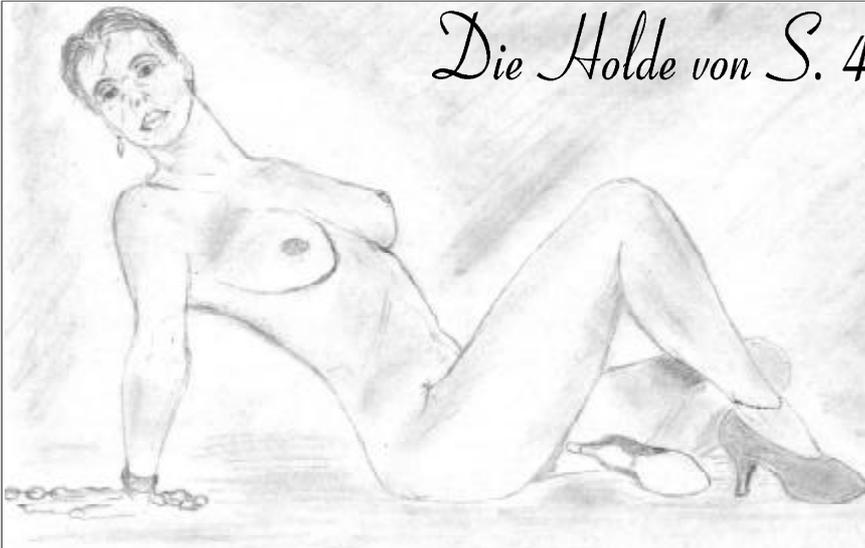
Mit Unterstützung der DSA Redaktion entstand ein ehrgeiziges Projekt: **Lowangen** soll eine "**lebende**" Stadt werden. Umgeben von Orks, erschüttert von innerem Zwist gilt es für Bürger, Handwerker und Flüchtlinge zu überleben eine neue Chance zu bekommen.

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

Die Holde von S. 4



Rahjandra (21): Ich mag es gern ein bißchen härter. Eisenketten gehören für mich zum ständigen Repertoire, schließlich soll es die ganze Leidenschaft sein und nicht nur die halbe.

Schweinerei!!!

Diener des Namenlosen mißbraucht Geweihete bei göttlicher Verständigung

Ein Vorfall von schier unglaublicher Widerwärtigkeit wurde unlängst rufbar: Einem Diener des Namenlosen ist es gelungen, sich in die göttliche Verständigung einer Traviapriesterin mit ihrer Schwester im Glauben in Baliho einzumischen. Doch als wenn dies nicht besorgniserregend genug wäre, ging der Finsterling noch viel weiter. Statt nur Mäuschen zu spielen, mischte er sich in die stille Kommunikation ein. "Es war furchtbar" berichtete Schwester

Britlinda mit noch immer schreckebender Stimme. "Der Kerl forderte mich auf, mich auszuziehen. Dann raunte er mir widerwärtigste Anzüglichkeiten zu. Zum Glück war Schwester Schwanhulda so geistesgegenwärtig, die Verständigung zu beenden. Aber mir ist heute noch so, als hörte ich diese ekelhafte Stimme ..."

Bislang ist es nicht gelungen, den Götzenanbeter ausfindig zu machen. Pfeile des Lichts und eine Kommission der Praioskirche sind dem Unhold jedoch dicht auf den Fersen. "Weit kann er nicht sein, dieses Schwein! Und ich verspreche Euch, wenn wir ihn kriegen, wird er seine Taten noch schmerzlich bereuen." so Ihre Gnaden Praiadne von Güldenau, Leiterin des SEK

Im nächsten Wahren Boten:

u Bekenntnisse des Reichskanzlers: So habe ich am "Frieden" verdient!

u Tödliche 2 W 6:
Zweihandwaffen für Magier

u Schleicher im Schatten:
Der AHA Teil 2

Impressum:

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

Bonus! Bonus! Bonus!

Für jeden Leser des WB!!!

2 Talentpunkte

TAW Lesen/Schreiben*
Und das gratis!!!

*Auch für Analphabeten
Folge der allaventurischen Rechtschreibreform
(Svelltal ausgenommen)

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.

Bruder O. ist tot!

Aus aktuellem Anlaß entfallen in dieser Ausgabe alle Berichte, die mit neuen Waffenentwicklungen, alten Kampftechniken und ähnlichem Zeugs zu tun haben - Bruder O. ist tot. Der Ork, der in den letzten Monden einen so kometenhaften Aufstieg hinter sich hatte (wir erinnern an seine gemeinsamen Auftritte mit *Steppenelf*), wurde vor zwei Nächten in einer trüben Gasse in Brabak aufgefunden. Der Leichnam war durchbohrt von zwei- und dreißig Armbrustbolzen, die samt und sonders von einer oder mehreren jener Repetierarmbruste abgeschossen wurden, die unter dem Namen *Eisenwalder* bekannt ist. Über die näheren Hintergründe des Ablebens von Bruder O. wurde noch nichts herausgefunden; man munkelt allerdings, daß bei der Leiche ein Beutel mit Rauschkraut und Kifferling gefunden wurde.

Bruder O. wird uns ewig in Erinnerung bleiben. Naja, zumindest eine Zeitlang. Unvergeßlich seine seltsam anmutende Art des Sprechgesangs, den er „Klopf“ nannte. Wie oft haben gerade die Jüngeren unter den Kollegen beim Marschieren den Text seiner Lieder vor sich hingesummt - man denke nur an „Yo, Säugling, yo“, „He, ho, wo iss Schwester O.“ oder seinen größten Erfolg „Schnuff Hundi Hund“.

Wir bringen an dieser Stelle das Interview, das unser Mitarbeiter Sem Hamfaß wenige Tage vor dem gewaltsamen Ableben von Bruder O. mit ihm geführt hat, und das wir eigentlich überhaupt nicht bringen wollten, weil der haarige Kerl nur Blödsinn erzählt hat. Aber sei's drum - wenn's den Absatz fördert:

S.H.: Bruder O. - woher kommt dieser Name?

B.O.: Yo, Säugling - ich komm' aus der Steppe, Mann. Verdammt hart da, yo, yo! Weißt du, Mann, dieser Name, den hab' ich mir gegeben für alle die Brüder und Schwestern da draußen, die nicht wissen, was man aus sich machen kann, wenn

man erst mal den Hügel 'rauf ist. Yo.

S.H.: Hügel 'rauf. Aha. Bruder O. ...

B.O.: Nenn' mich O., Mann. Nur O. Machen alle, die mich kennen. Yo, Mann.

S.H.: In Ordnung. O., der Refrain deines letzten Erfolges - „Schnuff Hundi Hund“ - klingt für mich ziemlich deppert. Ist mir da was entgangen?

B.O.: Paß' auf, Mann, sonst kannst du mich gleich wieder Bruder O. nennen!

S.H.: Furchtbar.

B.O.: Also, Mann, yo, hör her: *he, Hund, he Hund, vor Hunger rund, der Wachmann kummt, he Hund, drum renn, he Hund, denn er mag dich nicht, weil du haarig bist, he Hund*. Ist doch klar, Mann, das ist für alle Brüder und Schwestern da draußen, die immer noch unter der Peitsche der Haarlosen ächzen, yo. Und yo.

S.H.: Ah sooo. Man sagt dir immer wieder Kontakte zu Verbrecherkreisen nach. Ist an diesem Gerücht was dran?

B.O.: He, Mann, wer in so'nem Sumpf aufgewachsen ist wie ich, kann sich seine Bekannten nicht aussuchen, weißt du, Mann, yo? Aber das ist lange her, Säugling, echt lange, yo. Ich hab's geschafft und meine Brüder und Schwestern da draußen sollen es auch schaffen, yo Mann, verstehst du?

S.H.: Nein. Bruder O., wir danken für dieses Gespräch.

B.O.: Yo, yo, alles leicht, Mann, alles gut, ey, yo, Mann (fuchtelte komisch mit den Händen).

Hier nun also wie versprochen das Spießauf für alle Mädels, die nicht an der Quelle in Al'Anfa sitzen und vielleicht doch in den Genuß eines solchen Werkes kommen möchten. Viel Spaß beim Ausschneiden und An-die-Wand-hängen!

-Spießauf-



Söldnerin des Mondes

Und auch diesmal haben wir's wieder geschafft, Euch etwas besonderes zu bieten - wir haben, wie in der letzten Ausgabe angekündigt, unsere Kollegin Domitilla Stiergnack als Söldnerin des Mondes gewinnen können! Domitilla hat sich mittlerweile einen ganz schönen Namen in der Branche gemacht. Manche werden vielleicht vom Nordhager Bluttag gehört haben, bei dem sie eine nicht ganz unwesentliche Rolle gespielt hat, andere werden vielleicht Gelegenheit gehabt haben, unliebsame Bekanntschaft mit ihrer Peitsche (wir erinnern an den Bericht in der letzten Ausgabe) zu machen.

Unser Mitarbeiter Wulfhart, der sich inzwischen von seiner letzten Unterhaltung beinahe wieder erholt hat, hat das Gespräch mit Domitilla geführt:

S.H.: Domitilla, ich ...

D. S.: Ja, du MEINE Güte! Wer hat dich denn so zugerichtet, Junge?

S.H.: Ja, ich ... also, das spielt ja keine Rolle. Domitilla, gibt es irgend etwas, das du den jungen Kolleginnen und Kollegen da draußen als Lebensweisheit mitgeben möchtest?

D. S.: ...

S.H.: Domitilla?

D. S.: Hm? Was? Oh, tut mir leid. Ich hab' nur grade drüber nachgedacht, ob der Kerl, den ich damals unter diesem rasenden Darpatbullen herausgezogen habe, genauso schlimm ausgesehen hat wie du (lacht schallend)!

S.H.: Ja, ich weiß, daß ich ganz schön kassiert habe. Aber das tut nichts zur Sache.

D. S.: Wie du meinst (sich mühsam das Lachen verbeißend). Also, was hast du gefragt?

S.H.: Ich wollte wissen, ob es irgend etwas gibt, was du den jungen Kolleginnen und Kollegen...

D. S.: ...richtig, die Lebensweisheit. Laß mich mal überlegen, Beule.

S.H.: Wie war das bitte?

D. S.: (breit grinsend) Ach ja, das ist so eine Angewohnheit von mir - ich nenne die Leute immer gern nach besonders auffälligen Eigenschaften. Unterbrich mich nicht beim Denken, Beule, sei so gut, ja? Ah ja, da hab' ich was gutes. Hat mir immer sehr geholfen: Denk immer drüber nach, ob du mit dem Bart über oder unter der Decke schlafen willst.

S.H.: Ah. Ja.

D. S.: Und für die Mädels - die haben nämlich meistens keinen Bart, verstehst du? - weiß ich auch was: wer eine Kuh melkt, wenn's regnet, muß sich nicht wundern, wenn ihm das Herdfeuer ausgeht. Tja.

S.H.: Vielen Dank. Und...ich bin mir nicht ganz sicher, aber...was genau bedeutet das, Domitilla?

D. S.: Hab' keine Ahnung. Also, ich persönlich finde, das ist der reinste Bockmist, wenn du mich fragst.

S.H.: Aber...du hast doch vorher gesagt, daß dir diese Sprüche immer sehr geholfen haben!

D. S.: Hab' ich das?

S.H.: Ja!

D. S.: Ich hab' gelogen.

S.H.: Ach so. Dann, Domitilla, danke für das Gespräch. Und ebenfalls danke dafür, daß wir hier noch ein Bild von dir bringen dürfen, das bei einem Feldlager südlich von Trallop angefertigt wurde.

D. S.: Schon recht. Glaub' mir, der Maler hat gelitten, bis das fertig war!

S.H.: Glaub' ich. Ehrlich.



Persönliches:

Domitilla Stiergnack, Maße 103-72-97 (und das bei einer Größe von einem Schritt, vier Spann und fünfeinhalb Fingern!)

Vorlieben:

Große, starke Kerls (*mit kleinen schwachen Kerls hätte auch keiner gerechnet, oder? D. S.*), viel Bier, mehr Met und noch mehr Wein.

Abneigungen:

Leere Geldbeutel und Kerle, die mit einem zusammen beim Fußvolk gedient haben und dann, wenn sie erst mal Weibel sind, meinen, sie wären weiß Kor wer. Außerdem lechzen sie jeder Schlampe nach, die auch nur halbwegs spitze Ohren hat! Daß nicht gleich neun Donnerwetter dreinschlagen! Komm du mir zwischen die Finger, Barkas, du plüschäugiger Trollfurz, ich rück' dir schon den Kopf zurecht! Kannst dir sogar aussuchen, wo ich ihn hinrücken soll!

Kl einanzeigen

Wenne iche erwische de Dummsack, de wo immer setze Anzeige wege de Kanichenfellbeutel inne *Söldner*, haue ich auf de blöde Maul, bis nimmer wiss, ob seie Männche oder Weibche! Wenne wolle melde freiwillig, mache unter SH-09-05

Haben wir mal wieder unsere Waffe verliehen? Scharfen in der Schneide? Spitze abgebrochen? Ekelhaft bräunlich abbröckelnder Lack an der ehemals guten Zwinge? Keine Originalscheide mehr? Matt gewordener Griff?

KEIN PROBLEM!

Generalüberholungen erster Qualität bietet HK - die Hallesche Klingenwerkstatt zu Khunchom! Kurze Wartezeiten, reelle Preise, meisterliche Arbeit! - kein Anbringen von Griffen aus Birkenholz an irgendwie zusammengesetzte Klingen -

Sie schaffen sich Probleme, wir lösen sie! - zuverlässig und nach Ihren Wünschen - Das STURMBANNER! Anfragen unter SH-09-01

Das neue Handbuch aus der Reihe „Jetzt helfe ich mir selbst“ ist auf dem Markt! Unentbehrlich für jeden, der in der Gegend von Khunchom tätig werden will! Thema: „Wie vermeide ich es, von verwilderten Tölen verbuddelt zu werden?“, verfaßt von S. Alfa und D. el Romata. Mit humorigem Vorwort von L. von Rabenmund, einem anerkannten Kynologen. Zu beziehen unter SH-09-06 beim Verlag.

Sie schaffen sich Probleme, wir lösen sie! - zuverlässig und nach Ihren Wünschen - Das STURMBANNER! Anfragen unter SH-08-01

MIT WINDE, GIPS UND LOT

Ein kurzer Einblick in die aventurische Baukunst von Udo Kaiser.

Die Baustelle der almadanischen Kaiserpfalz **Cumrat** war Schauplatz des in der Wunderwelten Nr. 37 vorgestellten DSA-Abenteuers. Auch in den Abenteuer-Bänden "**Schatten über Traviass Haus**" und "**Grenzenlose Macht**" spielen Bauarbeiten eine entscheidende Rolle. Weiterhin werden die Spieler, die ein aventurisches Lehen verwalten, gelegentlich ihre Burgen ausbessern müssen oder in einem der ihnen untertänigen Dörfern einen Perainetempel errichten wollen. Der nun folgende Artikel soll helfen, die besondere Atmosphäre, die einen solchen Bauplatz umgibt, darzustellen.

Der Versuch, hier auf alle Aspekte der aventurischen Baukunst einzugehen, wäre vermessen. Es ist an dieser Stelle einfach unmöglich über alle Bauverfahren, die in Aventurien angewendet werden, zu sprechen. So wird im folgenden weder auf die sicherlich sehr interessanten Bautechniken der Tulamiden, der Maraskaner oder Thorwaler eingegangen, noch über die Möglichkeiten gesprochen, die der aventurischen Architektur durch die Beteiligung von zwergischen Baumeistern oder durch den Einsatz von Magie zur Verfügung stehen. Es soll vielmehr gezeigt werden, wie sich die alltägliche Arbeit auf einer Baustelle gestaltet.

Aus einem Brief des Puniner Steinmetzmeisters Bradom Steinkühler an seine Frau:

...Die Verträge, die wir mit den hochgeborenen Damen und Herren aushandeln mußten, machen uns zu Sklaven ihres Geizes. All die Meister murren und klagen und vollbringen unzufrieden ein Werk, das dem Herrn Ingerimm nimmer gefallen mag.

Nun wurde auch noch ein Beamter aus Gareth zur Aufsicht uns vorangestellt. Dieser Baron von Sensenhöh traut weder den Bauherren noch uns Handwerkern, so daß er sich bisher standhaft und stur weigert, aus unserer Mitte einen Magister fabricae zu bestallen. Dies aber führt dazu, daß die Arbeiten nun immer wieder ins Stocken geraten, weil der sich tausendäugig glaubende Baron neben den Aufgaben eines Bauleiters und Werkmeisters auch die eines Inquisitorius' übernommen hat.

So mußten die Maurer gestern und heute ruhen, weil es ihnen an Gerüsten fehlte. Die Zimmerleute hatten diese nicht rechtzeitig errichten können, da es ihnen an Holz mangelte, welches die Holzfäller jedoch ohne Auftrag nicht in den herrschaftlichen Wäldern zu schlagen wagten. Diesen Auftrag erteilte der Baron jedoch viel zu spät, weil er seine Zeit erfolglos damit vergeudete, uns Steinmetzen nachzuweisen, daß wir Werkzeuge stehlen.

Es ist alte Sitte und der Wille des Herrn Ingerimm, daß die Handwerker einer Baustelle mit dem Baumeister und nicht mit dem Bauherren ihre Verträge aushandeln. Sie sollen nach den Gesetzen der Zünfte eine Bauhütte gründen, in der ein jeder die ihm vom gewählten Werkmeister zugewiesene Aufgabe erfüllt. Ein solches Werk hat dann sicherlich den Segen der Götter. Doch hier in Cumrat...."

Der verärgerte Meister Steinkühler hat sicher recht, wenn er bedauert, daß auf **Cumrat** aus Kostengründen von den

almadanischen Baronen verhindert wurde, eine **Bauhütte** einzurichten. Ein solches von einem Baumeister geführtes "Generalunternehmen" wäre sicherlich ein Segen für die Kaiserpfalz.

In einer Bauhütte sind alle vom Baumeister beauftragten Handwerker organisiert, die durch strenge Verträge auf der Basis von Zunftgesetzen zu einer ordentlichen Ausführung ihrer Arbeiten verpflichtet werden, wofür sie im Gegenzug einen entsprechenden Lohn erhalten. In einer Bauhütte übernimmt der Baumeister (Magister operarius) die Planung des Baus, die Verhandlungen mit dem Bauherrn und die Organisation der Baustoffbereitstellung, während ein aus der Mitte der Handwerker gewählter Werkmeister (Magister fabricae) die handwerklichen Tätigkeiten koordiniert und den Laien (Tagelöhner und Fronarbeiter) ihre Aufgaben zuweist.

Die Bauhütte ist also ein typisches Beispiel dafür, wie die aventurischen Handwerker ihre Rolle in der Gesellschaft verstehen: Sie fühlen sich als freie Untertanen berechtigt, für ihre hochspezialisierten Arbeiten einen gerechten Lohn zu verlangen. Weiterhin beanspruchen sie für sich, daß sie die Ausführung dieser Arbeiten eigenständig organisieren, weil - und dieser Einwand ist durchaus berechtigt - nur sie über eine entsprechende Erfahrung verfügen.

Angesichts der letztgenannten Einstellung verwundert es auch nicht, daß einige sehr berühmte Baumeister, wie z.B. Jander von Erbelsloh, über eine eigene Bauhütte, d.h. über einen festen Stab von Handwerkern verfügen, mit denen sie durch ganz Aventurien reisen, um die ihnen gestellten Aufgaben bestmöglich zu erledigen.

Nur die traditionell absolut aristokratischen Machtstrukturen Almadass können erklären, daß in **Cumrat** keine Bauhütte gegründet wurde.



Der Fronarbeiter Gorm berichtet nach seiner Rückkehr zum väterlichen Hof:

Gorm: "...ich hätt' lieber allein den Busch am Eiderteich gerodet, als wie ein dressiertes Äfflein in der Tretmühle zu laufen. Jeden Tach hatten die 'ne neue Quälerei für uns, als wenn -"

Birke (Gorms jüngste Schwester): "Tretmühle, was 'n dat?"

Gorm: "Also, wenn die so 'ne Mauer von der Burch bauen, dann machen se die gleich doppelt. Erst ziehen se soooooo (Gorm breitet seine Arme weit aus) 'ne dicke Außenmauer hoch, dann baun se dahinter, vielleicht ein oder zwei Schritt entfernt 'ne zweite Mauer. Zwischen beiden ist ja nun nix, in dat se Unmengen von Geröll und Mörtel schütten. Die Mauern sind aber verdammt hoch und alles muß von oben rein. Also warten se bis die Wände trocken sind und baun obenauf die Tretmühle. Das ist ein großes Rad, in das se Frönler wie mich stecken, damit wir laufen und dadurch

das Rad drehen. Durch irgendso 'nen Trick können die dann Kübel voll Geröll an Seilen hochziehen, so daß keiner sich das Kreuz verrenken und all den Schutt auf'm Buckel hochschleppen muß. In dem Rad schwitzt man wie ein Bär im Rondra, sieht immer nur das drehende Holz vor sich und glaubt bald, irrsinnig zu werden. Oft rutscht man auch in eigenen Schweiß oder in dem Wasser, das se auf die Seile gießen, aus und dann mußt Du aufpassen, daß die anderen in der Mühle Dich nicht tot treten oder Du aus dem Ding heraus von den Mauern fällst - .

Da fällt mir übrigens ein, daß letzte Woche der Sohn vom alten Teugen von einem dieser wackligen Gerüste gefallen ist. Hat sich alle Knochen gebrochen, das arme Schwein. Sein Vater wird wohl nicht mehr viel Freude an ihm haben..."

Der Bericht des jungen Gorms über den dreischichtigen Aufbau einer typischen Festungsmauer ist sehr anschaulich und auch seine Beschreibung der **Tretmühle** ist einprägsam. Dieses Baugerät dient der Betreibung von Flaschenzugkonstruktionen, mit denen auch große Gewichte rasch in schwindelnde Höhen transportiert werden können. (Auf der Erde findet man heutzutage Tretmühlen in einer zweckentfremdeten Form fast nur noch in Hamsterkäfigen.)

Auf einer aventurischen Baustelle werden neben den Handwerkern auch immer eine große Menge Laienarbeiter angestellt. Diese werden tagtäglich neu eingeteilt, wobei ihnen in der Regel körperlich anstrengende, wenig qualifizierte Aufgaben zufallen. So werden sie für Aushubarbeiten, den Transport von Steinen und Holz sowie in den Steinbrüchen als Steinschläger eingesetzt.

Häufig befinden sich bei den großen Baustellen Aventuriern mehr Laienarbeiter als benötigt werden, was dem Werkmeister die Gelegenheit gibt, die Löhne zu drücken und nur die willfähigsten Tagelöhner einzustellen. Diese Ausbeutung führt natürlich immer wieder zu Unruhen, weshalb viele große Bauvorhaben auch von Bütteln bewacht werden. So rissen im Jahre 16 Hal aufgebrauchte Laienarbeiter den zur Hälfte fertiggestellten Neubau eines Wehrturms im garetischen Vierok nieder, woraufhin das Werk aus Geldmangel eingestellt werden mußte.

Die Büttel auf den aventurischen Baustellen haben jedoch nicht nur die Aufgabe, Aufstände der Tagelöhner zu verhindern, sondern sie bewachen auch die Baustoffe und Werkzeuge. Letztere gehören nämlich nicht den mit ihnen arbeitenden Handwerkern, sondern sie werden vom Baumeister gestellt, welcher angesichts des Preises eines Steinbohrers sehr genau darauf achtet, daß keines der wertvollen Stücke gestohlen wird.

Neben den Werkzeugen sind natürlich auch die verschiedenen Baumaschinen, von denen bereits die Tretmühle vorgestellt wurde, von besonderem Wert. Im Abenteuer "Cumrat" werden Lastkräne und Steinschlitten beschrieben, doch der Erfindungsreichtum aventurischer Handwerker ist weitaus größer.

So gibt es neben vielen sehr nützlichen Dingen wie von Wasserkraft betriebenen Sägewerken und fahrbaren Baugerüsten auch schon einfache, aber sehr effiziente Mischmaschinen, in denen Mörtel und Gipse angerührt werden. Diese Maschinen ähneln überdimensionierten Fässern, die in horizontaler

Lage über eine einfache Zahnradkonstruktion von im Kreis geführten Zugtieren um ihre Längsachse rotiert werden.

Der so gefertigte Mörtel wird gelegentlich mit speziellen Zusätzen wie Milch, Blut, Eiern oder Muschelinnereien versetzt, was tatsächlich von Vorteil ist, wenn die Fugen wasserdicht sein müssen. So wurde z. B. die Kanalisation von Rommily unter Verwendung von fast 60000 Eiern und 44 Ox Molke errichtet.

Bei dieser besonderen Behandlung des Mörtels werden die Eier zerschlagen und nur das Eiweiß benutzt. Dies war dem selemitischen Baumeister Barris Jechterling jedoch ganz offensichtlich nicht klar, als er in die Wände einer Wasserzisterne in Port Störebrandt 144 ganze Eier einmauern ließ.



An der Tatsache, daß Jechterling 144 (12 x 12) Eier verwendete, wird ein weiterer Aspekt der aventurischen Baukunst sichtbar: Der Aberglaube.

Schon seit Alters her werden in die Grundfesten vieler aventurischer Bauwerke Dinge eingemauert, von denen sich die Bauherren einen segensreichen Einfluß auf das Bauwerk und seine Bewohner erhoffen.

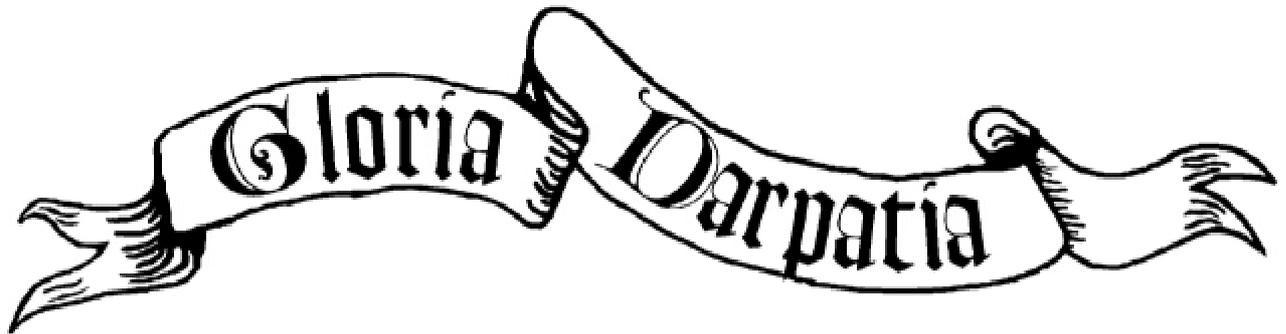
So graben viele Bauern im Norden Weidens in Essig getränkte Marderschädel bei den vier Eckpfosten ihrer neu errichteten Hühnerställe ein, die das räuberische Wild vom Geflügel fernhalten sollen. Es ist üblich, daß mit dem ersten Spatenstich der Bau von Handelskontoren am 24. Phex, dem sogenannten Glückstag, begonnen wird. Als Grundstein vieler Burgen wird ein Stein von den Zinnen einer bisher noch nicht bezwungenen Feste verwendet.

Auf alle Varianten des Aberglaubens am Bau kann hier natürlich nicht eingegangen werden. Trotzdem sollen im folgenden zwei Beispiele aufgeführt werden, die die Bedeutung des (Aber-)Glaubens in der aventurischen Gesellschaft verdeutlichen:

So wäre sicherlich Hantur Gudman, ein Grobschmied aus Brabak erwähnenswert, der beim Bau seiner neuen Werkstatt nur Holz von Tannen verwenden wollte, weil dies die seinem Gott Ingerimm heilige Pflanze ist. Da Tannen im Königreich Brabak jedoch nicht vorkommen, mußte der Handwerker einen sehr teuren Transport von Holz organisieren, der die Kosten des Neubaus mehr als verdoppelte. Trotz der verhältnismäßig hohen Kosten arbeitet Gudman heute sehr zufrieden in einer mit Tannenholz erbauten Schmiede, auf die - so ist er sich sicher - Ingerimm mit Freude und Wohlgefallen blickt.

Ein anderes Beispiel stammt aus Baktrim, einem kleinen almadanischen Städtchen am Yaquirsteg, wo jedes Jahr am 1. Rondra ein Volksfest stattfindet. Zum Höhepunkt des Festes wird auf dem Marktplatz ein Ochse geschlachtet, dessen Blut mit Wein und Kalk vermischt wird. Mit diesem Gemisch werden dann die Mauern der Garnisonsfeste von Bactrim gestrichen. Dieser Brauch färbt die Außenwände der Burg rötlich und soll ihre Festigkeit erhöhen, damit sie niemals wieder unter dem Ansturm der Wüstenkrieger fallen mögen. Hier hat sich ganz offenbar eine Tradition entwickelt, die ihre Wurzeln in der Geschichte der einst von den Novadis fast vollständig zerstörten Stadt hat.

Aventurische Regionen



Das Fürstentum Darpatien

5. Teil

Ausgewählte Baronien (2. Teil)

Die Trollzacken

Reisen in Darpatien (2. Teil)

Rommilys Ergänzungen

Von

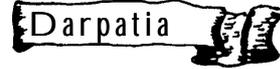
Ragnar Schwefel (Hrsg.)

Frank Hagenhoff, Michelle Schwefel

mit Beiträgen von

Peter Gellrich, Markus Klocke, Jan-Eike Köppe, Solveigh Schwefel,
Christian Stern, Stefan Trautmann





Die Baronie Grassing

Die Geschichte der Baronie:

1863 v. Hal:

Die ersten Siedler gründen Forstenau

Die ersten Siedler lassen sich an einer großen Lichtung des Roten Waldes nahe des Ufers des Dergels nieder und taufen ihre Siedlung Forstenau. Das fruchtbare Land lockt stetig mehr Menschen in die Region um das Ochsenwasser. Neue Dörfer werden nördlich und südlich des Dergels gegründet, darunter auch Arlingen und Dobriach.

1812 und 1789 v. Hal:

Arlingen und Dobriach werden gegründet.

Die Blütezeit findet mit dem Orksturm ein grausames Ende. Die kaiserlichen Truppen können nicht verhindern, daß die Schwarzpelze ein Dorf nach dem anderen brandschatzen. Diejenigen, denen die Flucht nicht gelingt, werden abgeschlachtet oder versklavt. Bei dem Angriff auf Forstenau, daß durch Rodungen des Umlandes nunmehr am Waldrand liegt, gerät nicht nur das Dorf in Brand, auch der angrenzende Rote Wald geht in Flammen auf. Nur heftigen Regenfällen ist es zu verdanken, daß der Wald nicht vollständig abbrennt.

1247 v. Hal:

Beginn der Orkherrschaft

Mehr als 100 Jahre herrschen die Schwarzpelze. Zeit, die die Natur nutzt, um verlorenes Terrain zurückzuerobern. Schließlich werden die Orks mit Hilfe der Elfen zum Rückzug gezwungen.

1141 v. Hal:

Vertreibung der Orks

Die zurückkehrenden Flüchtlinge beginnen die Wunden, die die Orkherrschaft ins Land geschlagen hat, zu schließen. Alte Siedlungen werden wieder aufgebaut und neue gegründet. Während Dobriach und Arlingen an alter Stätte wieder neu errichtet werden, bleiben die Ruinen des niedergebrannten Forstenau als Mahnmal der Vergangenheit unberührt. Neue Siedlungen sind Eibenheim, Merzen und Estra. Lechden von Rohning, einer der Helden im Krieg gegen die Orks, erhält die Baronie zum Lehen.

1139 - 1137 v. Hal:

Gründung von Eibenheim, Merzen und Estra

912 v. Hal:

Bau der Bockelburg

Oref von Rohning läßt in den Grauzähnen an einer eher schwer zugänglichen Stelle einen Wohnturm erbauen. Die Bockelburg ist bis zur Zeit der Priesterkaiser das Domizil derer von Rohning.

738 v. Hal:

Arlingen erhält Marktrechte

Die Baronie erlebt in der Folgezeit einen langsamen aber stetigen Aufstieg. Zunächst erhält Arlingen, damals die größte Siedlung der Baronie, das Marktrecht. 25 Jahre später folgt Eibenheim.

713 v. Hal:

Eibenheim erhält Marktrechte

Die Priesterkaiser beenden den Aufstieg der Grassinger. Der Versuch des Barons Malur von Rohning energisch gegen die Tyrannen vorzugehen, endet in seiner Absetzung. Dies will Malur nicht einfach hinnehmen und verschanzt sich mit einigen Getreuen auf der Bockelburg. Nach einer neunwöchigen Belagerung müssen die Aufständischen schließlich aufgeben. Malur von Rohning und seine Anhänger werden auf dem Scheiterhaufen als Ketzer verbrannt. Die Linie derer von Rohning ist damit ausgelöscht. Das Volk hat unter der Herrschaft der Praiosgeweihtenschaft sehr zu leiden, zumal es ob seiner Loyalität zu Baron Malur schwerste Strafen zu erdulden hatte.

Folglich wird Rohal der Weise mit Jubel empfangen.

199 v. Hal:

Grassing wird Teil des neugegründeten Fürstentums Darpatien

Alrik von Gartmang wird im Jahre 596 v. Hal der erste Baron unter Rohal dem Weisen, in den 28 Jahren davor wurde das Land von einem Landvogt verwaltet. Es folgen fünf Jahrhunderte, in denen kaum einmal eine Familie mehr als drei Generationen den Baron von Grassing stellt. Mal gehen die Amtsinhaber wegen Unfähigkeit ihres Titel verlustig, mal sterben sie ohne einen Erben zu hinterlassen. Einzig erwähnenswert ist Baron Jose von Undern. Unter seiner Herrschaft wird in den Grauzähnen eine Silbermine entdeckt. Für wenige Jahre blüht die Baronie Grassing auf. Ebenfalls in diese Jahre fällt der Bau der Burg Grassing. Den Schutz der nahen Burg suchend lassen sich mehrere Bauern bei der Burg nieder und gründen den Weiler Heek. Zudem erhält Dobriach nur ein Jahr später

195 v. Hal:

Bau der Burg Grassing



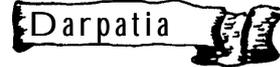
193 v. Hal: Heek wird gegründet	die Marktrechte. Es scheint, als würde die Zuordnung zum neugegründeten Fürstentum Darpatien der Baronie Glück bringen, doch nachdem die Mine ausgebeutet war, fällt Grassing wieder in die Bedeutungslosigkeit zurück.
192 v. Hal: Dobriach erhält Marktrechte	In Kaiser Pervals Regentschaft fällt die Vergabe der Marktrechte für das stetig wachsende Heek.
52 v. Hal: Marktrechte für Heek	Als Baronin Ronja von Dildek im Jahre 1 Hal stirbt ohne einen Erben zu hinterlassen, wird Ildiko von Nermin zu ihrem Nachfolger ernannt. Im Jahre 10 Hal führt er eine Kompanie der Miliz, bestehend aus Grassinger Bauern, in die 1000-Oger-Schlacht. Menschenfresser erschlagen von Nermin auf dem Schlachtfeld. Die Miliz droht in Panik zu geraten, doch Ronel Elsweiler, ein in der Baronie angesehener Gutsbesitzer, übernimmt beherzt die Führung. Es gelingt ihm, die versprengten Grassinger um das Banner zu sammeln und zu ordnen. Die Miliz hält durch, bis eine Kompanie kaiserlicher Soldaten zu Hilfe eilt.
10 Hal: 1000-Oger-Schlacht	
10 Hal: Flüchtlinge aus Ysilia gründen Neu-Ysilia	Ronel Elsweiler wird zu einem Helden, nicht nur in Eibenheim (seiner Heimstatt), sondern in ganz Grassing. Graf Paske von Roßhagen ernennt Elsweiler zum Landvogt.
11 Hal: Zuordnung zur neugebildeten Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch	Im Rahmen der Neustrukturierung einiger Provinzen wird die Baronie Grassing der neugebildeten Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch zugeordnet. Die Empörung des Volkes ignorierend, enthebt Landgräfin Ragnar die Rote den Volkshelden, der zu wenig Zeit hatte, um unter Beweis stellen zu können, ob er ein fähiger Landverweser ist, seines Postens. Neuer Landvogt wird Ritter Rimhold von Birkenbruch. Allerdings fehlt dem Ritter entweder das Glück oder das Talent im Umgang mit den Dukaten. Jedenfalls schreibt die Baronie rote Zahlen, als der von Kaiser Hal eingesetzte Baron Keven von Grassing im Tsamond des Jahres 16 Hal die Amtsgeschäfte übernimmt.
16 Hal: Keven wird Baron von Grassing	Auch der neue Baron versäumt es, Ronel Elsweiler mit Verwaltungsaufgaben zu betrauen und somit erste Sympathien zu gewinnen. Daran ändert auch ein langes Gespräch unter vier Augen zwischen Baron Keven und Ronel Elsweiler nichts.
18 Hal: Thronraub durch Answin von Rabenmund	Die Entschuldung der Baronie, die sich Keven zum Ziel gesetzt hat, wird durch die Usurpation des Answin von Rabenmund und dem Krieg gegen die Schwarzpelze nicht gerade erleichtert. Erst im Jahre 22 Hal können die letzten Verbindlichkeiten abgezahlt werden.
19 - 20 Hal: Krieg gegen die Orks	Als Folge des Orkkrieges und der von Baron Odilon Wildgrimm von Gallys geduldeten Orksiedlung in der nördlichen Nachbarbaronie beschliessen Schaf- und Ziegenhirten in der Grassinger Heide den Weiler Pavor zu gründen. Dieser ist trotz finanzieller Unterstützung des Barons bisher nicht viel mehr als eine Ansammlung einfacher Holzhütten.
22 Hal: Gründung von Pavor	
4. Efferd 27 Hal: Rückkehr Borbarads	Der Überfall der Schergen Borbarads auf Tobrien treibt bis zu 1700 Flüchtlinge nach Darpatien. Baron Keven wird von Fürstin Irmegunde beauftragt nahe Dobriach ein Lager für die Tobrier zu errichten.

Landschaft:

Nördlich des Dergels und des Ochsenwassers wird das Bild von sanft hügeligen Äckern und Wiesen bestimmt. Einzig der Rote Wald bildet eine Ausnahme. Der Wald verdankt seinen Namen der hier üppig wachsenden, sonst eher seltenen Blutbuche, deren Laub im Licht der untergehenden Praiosscheibe feuerrot leuchtet.

Im Roten Wald finden sich auch die Ruinen von Forstenau, in denen es angeblich spuken soll.

Der Auenwald, der vor langen Jahren einmal bis zu Dergelmündung reichte, wurde im Laufe der Zeit stetig abgeholzt und nimmt heute kaum mehr als ein Viertel seiner ursprünglichen Fläche ein.



Baronie Grassing

Nach Norden hin steigt das Land sanft an. Pavor liegt gut 100 Schritt höher als Eibenheim. In der Grassinger Heide - einem Ausläufer der Baerfarm - gewinnt das Land stetig an Höhe gegenüber dem Ochsenwasser. Wiewohl die Hügel, je weiter man gen Norden kommt, seltener und auch flacher werden. Einzig nennenswerte Erhebung der Baronie sind jedoch die

Grauzähne im Nordwesten.

Im Nordosten, wo sich die Baronien Bohlenburg, Gallys und Grassing treffen, findet sich der Egelweiher, ein trüber, schlammiger See, der sich kaum von den angrenzenden Egelsümpfen unterscheidet. Über die Sümpfe heißt es, daß dort blutsaugende Lebewesen hausen.

Die Siedlungen der Baronie

Eibenheim

875 Einwohner

Tempel: Travia, Praios, Ingerimmschrein

In der größten Ansiedelung Grassings treffen sich die Straßen nach Wehrheim, Gallys und (über Rankalire-Tena und Zwerch) nach Rommilys. Eibenheim ist somit einer der wichtigsten Verkehrsknotenpunkte der Ochsenwasserregion.

Als einzige Siedlung der Baronie ist Eibenheim umfriedet. Dem Reisenden stehen gleich drei Gasthäuser zu Auswahl. Für den schmalen Geldbeutel bietet sich das „Travias Rast“ an, in dem Zimmer wie Speis und Trank zwar billig, jedoch auch von göttinlästerlich schlechter Qualität sind. Dagegen genügt das „Haus Leomar“ schon etwas höheren Ansprüchen. Wer bereit ist, tiefer in den Geldbeutel zu greifen, dem sei die am Dorfrand gelegene „Herberge Waldesruh“ ans Herz gelegt. Für seine Taler bekommt der Gast dort überdurchschnittliche Qualität geboten. Wer nur auf eine Mahlzeit aus ist, kann in einer der fünf Tavernen seinen Hunger stillen. In der Taverne „Am Marktplatz“, die übrigens gar nicht am Marktplatz zu finden ist, sind hohe Ansprüche jedoch fehl am Platze. Dagegen bieten das „Zum Einhorn“ gegenüber dem Stadthaus des Barons und das „Am Wehrheimer Tor“ für gutes Geld gute Mahlzeiten an. In jeder Hinsicht Durchschnitt sind die Schänken „Am Park“ und „Zum Eberkopf“.

Da Baron Keven üblicherweise auf Burg Grassing residiert, steht sein Stadthaus die meiste Zeit leer.

Lange Zeit wurde auch das alte Gerichtsgebäude im Park des Lichts, im Volksmund auch Lichterpark genannt, nicht genutzt. Die Renovierung des Bauwerkes ist nun fast abgeschlossen und Keven kündigte bereits an, daß er beabsichtige einen beträchtlichen Teil der Rechtsprechung nunmehr hier vorzunehmen oder vornehmen zu lassen.

Der 61-jährige Darian Kalar wurde vom Baron als Verwalter eingesetzt und ist dadurch zugleich Vorsteher des Fünfferrates, dem außerdem noch drei Handwerker (darunter oftmals ein Zwerg) und ein Abgesandter der freien Bauernschaft der Eibenheimer Umgebung angehören, um über die Geschicke des Städtchens mitzubestimmen. Der Rat setzt derzeit alles daran, die Verleihung der Stadtrechte an Eibenheim durchzusetzen. Ein Vorhaben, dem Baron Keven überaus wohlwollend gegenübersteht.

Arlingen

780 Einwohner

Tempel: Peraine, Hesinde

Die Bedeutung Arlingens wird durch seine Lage an der Mün-

derung des Dergels in das Ochsenwasser und zur Fährstation Tiborn oft überschätzt - am meisten wohl von den Arlingern selbst. Nur selten legt einmal ein Schiff am Kai an.

Viele Bewohner der ältesten noch bestehenden (und lange Zeit größten) Siedlung Grassings blicken neidvoll auf Eibenheim, das vor allem in puncto Bedeutung Arlingen längst den Rang abgelaufen hat.

Von den drei Gasthäusern kann „Travias Gaststube“ empfohlen werden. Zu durchschnittlichen Preisen bekommt der Gast ein ordentlichen Eintopf vorgesetzt. Jedoch kann Traviadan Oldan seinen Gästen nur zehn Betten im Schlafsaal anbieten. Zwei Einzel- und drei Zweibettzimmer findet man dagegen in der „Herberge Madamal“. Die Kammern sind klein aber sauber. Das Essen ist von mäßiger Qualität und die Preise bewegen sich im üblichen Rahmen. Bei gleichen Preisen ist das „Haus Lenger“ nur geringfügig schlechter. Unter den vier Tavernen sticht der „Gesegnete Herd“ heraus, wird hier doch überdurchschnittlich gutes Essen zu angemessenen Preisen serviert. Die anderen drei Schänken „Zum Fährhof“, „Zwölf Heller“ und „Silberner Krug“ sind in jeder Hinsicht durchschnittlich und bedürfen daher keiner näheren Betrachtung.

Erwähnt werden soll noch der Marktplatz. Dort findet man eine mannsgroße Sanduhr, mit der sich exakt die Dauer von 24 Stunden bemessen läßt.

Dobriach

390 Einwohner

Tempel: Peraine, Efferdschrein

Gut die Hälfte der Dobriacher lebt vom Fischfang. Kein Wunder also, daß Efferd hier im Leben der Menschen eine ebenso große Rolle spielt, wie anderswo Travia und Peraine.

In den Gasthäusern „Zum Gelben Mond“ bekommt man den Durchschnittspreisen angemessene Zimmer und Mahlzeiten. Zu vergleichbaren Preisen bietet das größere „Am Ochsenwasser“ etwas bessere Qualität. Vor allem die Mahlzeiten sind reichhaltiger, so gibt es oftmals auch statt Fisch auch mal Fleisch. Zudem kann das „Am Ochsenwasser“ mit drei Einzelzimmern aufwarten, die man im „Gelben Mond“ vergeblich sucht. Bei den Schänken liegen Preise und Qualität schon weiter auseinander. Während man in der Taverne „Zur Forelle“ für gutes Geld auch gute Gerichte (oft Fisch) erwarten darf, sollten die Ansprüche im „Uferhaus“ nicht so hoch sein. Recht preiswert ist das direkt am Marktplatz gelegene „Harfe und Laute“, wo man von Gastwirt Sanyarin, dem einzigen Elfen in der Baronie, gutes Essen vorgesetzt bekommt.

Gegen Ende des Traviamondes 27 Hal wurde zwei Meilen südwestlich des Dorfes ein Lager für die tobriischen Flüchtlinge



errichtet. Angesichts der großen Masse der Flüchtlinge und den damit verbundenen Entbehrungen der Bevölkerung, kam es immer wieder zu Unmutsbekundungen seitens der Dobriacher. Unglücklicherweise wußte der Dorfschulze Limor Winum seine Mitbewohner nicht recht im Griff zu halten, so daß es zu Übergriffen kam. Als ein Dutzend Dobriacher dabei ertappt wurden, wie sie gespendete Nahrungsmittel und Decken aus dem Lager entwenden wollten, waren die Tage Winums als Dorfschulze gezählt. Baron Keven entließ ihn aus seinem Amt und ernannte Sanyarin zu seinem Nachfolger.

Heek

310 Einwohner

Tempel: Travia, Peraineschrein

Als im Jahre 193 vor Hal der Bau der Burg Grassing beendet wurde, ließen sich einige Bauern, insgesamt 36 Menschen, nahe der Burg nieder. Seitdem ist Heek langsam, aber stetig gewachsen. Insbesondere in jüngster Zeit erlebt die Siedlung eine Blüte, erfährt sie doch von Baron Keven große Unterstützung.

Von ausgesprochen guter Qualität ist das Gasthaus „Herdf Feuer“, dessen Zimmer sauber und groß sind. Die Mahlzeiten, die Wirt Alrik Engol anbietet, sind ausgesprochen schmackhaft, und das alles bei durchschnittlichen Preisen. Knapp unter „Listenpreis“ bietet der „Burghof“ seine Leistungen an. Die Qualität läßt jedoch zu wünschen übrig. Die beiden Schänken „Zum Schwarzen Falken“ und „Vanas Taverne“ sind beide kaum der Rede wert, Preise und Qualität bewegen sich im Mittelmaß.

Auweiler

165 Einwohner

Tempel: Travia, Peraineschrein

Nur zwei Meilen von der Grenze zu Bohlenburg entfernt liegt Auweiler, eine der ältesten Siedlungen der Baronie.

Im der „Grassinger Gaststube“ wird bei durchschnittlichen Preisen leider nur unterdurchschnittliche Qualität angeboten. Die Tavernen „Zum Schwarzen Keiler“ und „Uriberts Inn“ sind in jeder Hinsicht so durchschnittlich und langweilig wie die ganze Ortschaft.

Neu-Ysilia

150 Einwohner

Tempel: Peraine, Rondraschrein

Im Jahre 10 Hal gründeten etwa 100 freie Bauern aus Ysilia (Flüchtlinge des Ogerzuges) hier einen Weiler, den sie Neu-Ysilia taufte. Zwar stieg die Zahl in den ersten Jahren auf gut 150 Bewohner an, doch seit etwa zehn Jahren stagniert die Einwohnerzahl. Für den Dorfschulzen Baltar Kulmers ist dies natürlich enttäuschend, macht er sich doch für die Verleihung

der Marktrecht an Neu-Ysilia stark. Daß er damit bislang erfolglos blieb liegt sicher auch an der mangelnden Unterstützung durch den Baron.

Das einzige Gasthaus heißt „Schönes Ysilia“ und bietet zwei saubere, einfache Vierbettzimmer sowie ordentliche Mahlzeiten zu einem fairen Preis. Die beiden Tavernen „Zum Kupferkessel“ und „Zum grinsenden Goblin“ werden vornehmlich von den Einheimischen besucht und bieten mäßige Qualität zu gemäßigten Preisen. Der Wirt des „Grinsenden Goblings“ ist übrigens ein Mensch mit einem etwas skurrilen Humor, denn im ganzen Haus wird man keinen Goblin finden.

Pavor

45 Einwohner

Tempel: keine

Im Jahre 22 Hal beschlossen die in der Grassinger Heide verteilten Ziegenhirten sich zusammenzuschließen und den Weiler Pavor zu gründen. Sie erhoffen sich davon mehr Schutz vor den Schwarzpelzen, die in der Baronie Gallys siedelten. Wie trügerisch diese Sicherheit war, zeigte sich am 24. Travia 27 Hal: Eine Horde Orks aus der Baernfarn überfiel den Weiler. Fast die Hälfte aller Bewohner kamen bei dem Angriff ums Leben. Als Konsequenz daraus griff ein gemeinsamer Truppenverband aus den Baronien Gallys und Grassing die Orks an. Kaum ein Schwarzpelz überlebte den Rachefeldzug.

Der Verluste zum Trotz wollen die Hirten Pavor wieder aufbauen. Ob der Weiler in dieser abgelegenen Region eine große Zukunft hat, darf getrost bezweifelt werden.

Weitere Siedlungen:

Die folgenden Weiler weisen keinerlei Besonderheiten auf, so daß eine kurze statistische Erwähnung ausreicht.

Merzen

95 Einwohner

Tempel: Peraineschrein

Gasthäuser: keine

Tavernen: - Travias Einkehr

– Bronkas Inn

Estra

85 Einwohner

Tempel: Traviaschrein

Gasthäuser: keine

Tavernen: Ähre und Korn

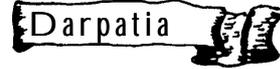
Regar

65 Einwohner

Tempel: Peraineschrein

Gasthäuser: Illeneas Heim

Tavernen: Gänsekiel



Feste in der Baronie:

2. Praios: Lichterfest in Eibenheim

Versammlung praiosgläubiger Bewohner der Baronie, vorwiegend aus Eibenheim, im Park des Lichts. Nach einem Fest mit Musik, Tanz und Völlerei entzündeten die Anwesenden Fackeln und Laternen. Nach einem zweistündigen Gedenkgottesdienst löst sich die Versammlung auf. Nur der Praiosgeweihte und elf weitere (vom Geweihten) Erwählte bleiben den Rest der Nacht

mit brennenden Fackeln im Park und beten zum Götterfürsten.

1. Efferd: Ochstanfest (wie auch in allen anderen Orten am Ochsenwasser):

Prozession mit kleinen Opfergaben, die dem See übergeben werden zum Dank, daß Efferd den Urriesen noch immer im See gefangen hält.

Wichtige Persönlichkeiten in der Baronie Grassing:

Seine Hochgeboren, Baron Kenobil von Ventorian zu Grassing, der Taraktötter

Kenobil Ventorian wurde am 24. Rondra 16 v. Hal als erstes von vier Kindern einer reichen Händlerfamilie in Rommilys geboren. Von Freunden erhielt er schon sehr bald einen Spitznamen: Keven.

Kulman und Rovena Ventorian hatten ihren Sohn auserkoren, das Handelshaus zu übernehmen, wenn die Zeit dafür reif sei. So wurde er in seiner Jugend auf diese Aufgabe vorbereitet, lernte Handelsbräuche und Handelspartner kennen, reiste mit den Fuhrleuten durchs Land und lernte auch den Umgang mit der Waffe, um sich notfalls verteidigen zu können. Doch der Knabe stellte bald fest, daß dies nicht seine Welt war. Er suchte das Abenteuer in fremden Ländern, nicht im elterlichen Handelshaus. Ein Traum, in dem er als großer Held das Bornland aus den Klauen von H' ranga-Anhängern rettet, gab letztlich den Ausschlag. Er verkündete, daß er nicht in die Fußstapfen seines Vaters treten wollte. Schweren Herzes ließen die Eltern ihren eigensinnigen Sohn gewähren. Er verließ das Elternhaus um sein Glück in der Ferne zu suchen.

Seine Abenteuer führten ihn nach Maraskan, Grangor, ins Bornland (wo sich sein Traum, wenn auch in kleinerem Maßstab, bewahrheitete), Nostria und natürlich ins Mittelreich. Einen Namen machte er sich durch die Tötung des letzten Tatakurmes auf Maraskan, der Rettung einer Zwergensippe im Kosch vor einer tödlichen Seuche, der Teilnahme am Großen Donnersturmrennen und den Geschehnissen um die 1000-Oger-Schlacht. Auch an anderen großen Schlachten war er beteiligt. So hat sein Name im Kalifat seit dem Khomkrieg einen guten Klang. Doch auch an dem Aufstand gegen den Usurpator Answin von Rabenmund und bei der Schlacht auf den Silkwiesen war er beteiligt.

Für seine Verdienste wurde er im Jahre 16 Hal zum Baron von Grassing ernannt. Am 2. Travia 20 Hal ehelicht er seine langjährige Freundin Patricia Daphnius, am 14. Rahja 20 Hal wurde er zum ersten Mal Vater. Auf dem kaiserlichen Hoftag im Hesindemond 21 Hal wurde er zum Reichskammerrichter ernannt. Zum zweiten mal Vater wurde der Baron am 25. Hesinde 26 Hal. Auf dem großen Landt-Kongreß am 1. Efferd 27 Hal wurde Baron Keven von Fürstin Irmegunde mit dem Aufbau und der Leitung eines Flüchtlingslager für die von Borbarads Armee vertriebenen Tobrier betraut.

Größe: 1, 85; **Gewicht:** 80, **Haarfarbe:** dunkelbraun; **Augenfarbe:** schwarz

ST 17, **AT/PA** 18 / 16, **TP** 1 W + 5 (Schwert aus Zwergenstahl), **RS** 5 (Kettenhemd aus Zwergenstahl), **LE** 97, **MR** 10

Herausragende Talente:

Schwerter 16, Schußwaffen (Bogen) 14, Sprachen kennen 13, Reiten 12, Sinnesschärfe 11, Schleichen 11, Staatskunst 11, Selbstbeherrschung 10, Etikette 10, Menschenkenntnis 10, Wildnisleben 10, Geographie 10, Heilkunde Wunden 10

Baronin Patricia von Ventorian zu Grassing

Patricia Daphnius wurde am 30. Tsa 10 v. Hal in Soboran (bei Punin) geboren. Sie ist das älteste von vier Kindern einer Krämerfamilie. Mit einem Umzug der Familie nach Madasee nahm das Schicksal seinen Lauf. Eines Tages wurde der Kramladen ihres Vaters Thimorn überfallen und ausgeraubt, der Krämer ermordet. Die Familie um die Witwe Titina Daphnius verkraftete den Verlust nicht und verarmte. Patricia und ihr Bruder mußten das Elternhaus verlassen.

Um das nötige Kleingeld zum Überleben zu verdienen, nahm Patricia immer wieder haarsträubende Aufträge an. Bei einem dieser Abenteuer lernte sie Keven kennen, den sie im Jahre 20 Hal ehelichte. Die Hochzeit und die folgende Geburt des gemeinsamen Sohnes bescherte der Frau endlich wieder einen Ort, den sie ein zu Hause nennen konnte.

Heute kümmert sie sich vorwiegend um die Erziehung der beiden Kinder und ist natürlich auch Kevens Stellvertreterin, hält sich jedoch soweit möglich im Hintergrund.

Größe: 1, 86; **Gewicht:** 75, **Haarfarbe:** braun, **Augenfarbe:** braun
ST 8, **AT/PA** 12 / 11, **TP** 1 W + 5 (pers. Schwert), **RS** 4, (Ringelpanzer), **LE** 60, **MR** 5

Die Kinder

Mit Cordovan wurde am 14. Rahja 20 Hal der standesgemäße Nachfolger Kevens geboren. Cordovan gilt als sehr stilles, aber wissensdurstiges Kind mit geradezu spitzbübischem Charme. Mit einem Blick aus seinen großen, braunen Kinderaugen schafft Cordovan es mit schönster Regelmäßigkeit alle um den kleinen Finger zuwickeln.

Ildika wurde, anders als ihr Bruder, in den Nachtstunden geboren. Sie erblickte am 25. Hesinde 26 Hal unter flackerndem Fackellicht in einer stürmischen Nacht das "Licht" der Welt. Auch der Charakter der kleinen Ildika unterscheidet sich arg von dem ihres Bruders: Sie hat ein sprühendes Temperament, ist sehr starrköpfig, und wehe sie bekommt ihren Willen nicht.

Liliane Torama, Edle von Johregrund

Liliane Torama wurde 5 v. Hal auf Schloß Rebanberg (westlich von Gareth) als Tochter einer Ritterfamilie geboren. Als



sie fünf Jahre alt war, zerstörte ein Feuer Rebandsberg. Die Familie zog auf ihr Schloßgut Rebandsbrück.

Eine Traviageweihete lehrte Liliane Lesen und Schreiben, unterwies sie in den höfischen Tugenden, wie sie einer Edel-dame wohl anstehen, ebenso wie im Rechnen und Alt-Bosparano. Später, während ihrer Winteraufenthalte in Gareth, vertiefte sie ihre Kenntnisse in höfischer Etikette und erlernte den Umgang mit Pferden.

Mit 23 ehelichte Liliane Ingmar Therion von Johregrund, einen Grassinger Kleinadligen, dessen Familie vor ca. 80 Jahren von Baronin Almira von Ferda in den Stand eines Edlen erhoben wurde. Zunächst bleiben Nachkommen aus. Schließlich bringt sie doch noch ein Kind zur Welt, das jedoch ein halbes Jahr später nach kurzer, schwerer Krankheit stirbt.

Im Alter von 25 Jahren verlor Liliane ihren Vater und ihre Schwester., nachdem ihre Mutter schon vor mehreren Jahren gestorben war. Da ihr älterer Bruder wegen eines „Kavalierstückes“ in gesellschaftliche Ungnade gefallen war, galt Liliane als Erbin. Bei der Testamentsvollstreckung zeigte sich, daß es mit dem Vermögen der Familie nicht zum besten stand. Gut Rebandsbrück mußte verkauft werden, ebenso ein Teil des Viehs und der Ländereien. Einzig Rebandsberg blieb in ihrem Besitz, dazu einige Wälder und Weidegründe. Ihr Garether Haus wird vermietet. In Folge gelingt es ihr aber durch geschickte Verkäufe und Käufe die Ländereien um Johregrund zu mehren. Im Jahr 23 Hal kommt ihr Gemahl Ingmar Therion auf einer politischen Mission ums Leben.

Lilianes Einkünfte erlauben ihr, ihr Leben wie bisher weiterzuführen, und sich bescheidenen Luxus zu leisten. Besuche von Adligen aus der Nachbarschaft und verschiedener Verwandter ihres Mannes sorgen für ein wenig Abwechslung.

Darian Kalar

Der am 12. Firun 34 v. Hal geborene Sohn eines Schusters wohnt Zeit seines Lebens in Eibenheim. Er ist das älteste von insgesamt vier Kindern. Wie schon sein Vater lernt auch er daheim das Schusterhandwerk.

Nach dem Unfalltod seines Vaters übernimmt er mit 21 Jahren das Geschäft seiner Eltern. Seine Mutter konnte den Tod ihres Gemahls nie überwinden und nahm sich zwei Jahre später das Leben. Diese Schicksalsschläge verkraftete Darian jedoch gut, Vermögen und Einfluß wuchsen ständig.

Fast auf den Tag genau zwei Jahre vor der Krönung Kaiser Hals wurde Darian, zu dem Zeitpunkt glücklich verheiratet und Vater von drei Kindern, zum ersten Mal in den Fünferrat Eibenheims berufen. Dort etablierte er sich schnell. Auch Keven wurde schon kurz nach seiner Ernennung zum Baron auf den Schuster aufmerksam, hielt jedoch zunächst an Egilmar Dunkelhag als Ratsvorsteher und Verwalter fest. Ein Fehler, wie sich 18 Hal herausstellte, als Dunkelhag zu den

Answinisten überlief, als Keven auf der Seite der Garethier gegen den Usurpator kämpfte. Als er sich nach der Rückkehr des Barons der Festnahme widersetzte, wurde er von Keven im Duell getötet. Als Nachfolger wurde Darian Kalar auserkoren, der diese Aufgabe bislang zur Zufriedenheit des Barons mit unerschütterlicher Loyalität erfüllt.

Doch nicht nur politisch, auch wirtschaftlich und familiär ging es im Laufe der Jahre bergauf. Zuerst kamen drei weitere Kinder hinzu. Als Darian zum Verwalter und Kopf des Fünferrates ernannt wurde, übernahm sein ältester Sohn Wisshard die Schusterei. Im letzten Jahr zog das drittgeborene Kind Barnhelm nach Arlingen und eröffnete dort eine Schusterei. Yasinde, die älteste Tochter konnte sich zwar nicht für das Schusterhandwerk begeistern, heiratete jedoch in die wohlhabende Familie Uletta ein.

Darian und Gemahlin Ullissa leben derweil von ihren Ersparnissen und dem Salär Darians, das ihm als Verwalter gezahlt wird.

Gardehauptmann Pagol Treublatt

Am 26. Boron 8 v. Hal erblickte Pagol in Hartsteen das Licht der Welt. Der Sohn des Hartsteener Gardehauptmannes und seine einzige und ältere Schwester Helena lernten auf der Kriegerakademie „Feuerlilie“ in Rommilys das Kriegerhandwerk.

Während es seine Schwester in die Ferne zog, kehrte Pagol nach Hartsteen (1, 93; 93 Stein; Haarfb: dunkelblond; Augenfb: braun) zurück und trat dort der Garde bei. Schon bald stolperte er die Karriereleiter nach oben, kein Wunder bei seinen Beziehungen. Doch die Spitze erklimmen konnte er trotzdem nicht: Als sein Vater aus dem Dienst ausschied, setzte er sich dafür ein, seinen Sohn zu seinem Nachfolger zu machen. Doch die Verantwortlichen entschieden sich für einen auswärtigen Bewerber. Enttäuscht reichte er seinen Abschied ein, nachdem ihm zu Ohren gekommen war, daß in Grassing der Posten des Hauptmannes der baronlichen Garde vakant war. Dort sprach er vor; und er hatte Erfolg. Allerdings ahnt Pagol Treublatt nicht, daß er seine Einstellung nur der Tatsache verdankt, daß die anderen beiden Bewerber völlig ungeeignet waren, und nicht etwa weil der Baron von seinen Fähigkeiten überzeugt war.

Inzwischen hat sich der neue Gardehauptmann in Grassing eingelebt und entwickelt schon weitere Pläne. So stellte er fest, daß das Garnisonsgebäude der Eibenheimer Garde für die wenigen Gardisten viel zu groß ist. In den freien Räumen würde er nun gerne eine kleine Kriegerschule unterbringen. Mit diesem Vorhaben stieß er bei Baron Keven bislang jedoch auf taube Ohren, was vielleicht auch damit zusammenhängt, daß der Adelsmann mit seinem Hauptmann nicht so recht zufrieden ist.

Die Vogtei Wolkenried

Landschaft und Geschichte

Lage

Baronie Wolkenried gehört zur Grafschaft Ochsenwasser, an der nördlichen Grenze Darpatiens zu Tobrien.

Im Süden wird sie von der Baronie Bohlenburg begrenzt, im Westen wird die Vogtei von den Baronien Rammholz und Echsmoos eingeschlossen, im Osten stoßen die Baronien Devensberg und Aschenfeld an die Gemarkung.

Mehr als die Hälfte des Gebietes der Vogtei wird von der Schwarzen Sichel eingenommen, dessen düstere Wälder und windumtosten Höhen Raum für manche dunkle Legende, manch unheimliche Begebenheit lassen.

Bis zu 2000 Schritt ragen die Gipfel aus dunklem Schiefer auf, die Täler sind tief eingeklüftet und düster, selten findet man einen zugigen Paß in das nächste Tal. Unwirtlich ist es auf den Höhen und allerlei räuberisches Volk und anderes bedrohliches Gelichter, das in dieser unzugänglichen Landschaft haust, nähren den finsternen Nimbus der rauhen Gebirgshöhen.

Ganz im Gegensatz hierzu steht die Baernfarn-Ebene, durch die auch die Reichsstraße - wenige Meilen von der Grenze zur Baronie Bohlenburg entfernt - verläuft.

Die Baernfarn-Ebene

Zweifellos darf man die Reichsstraße, die die Baernfarn-Ebene quert, als Lebensader der Vogtei bezeichnen. Fast der gesamte Handels- und Reiseverkehr verläuft über diese wohlgepfasterte Route, die dem Reisenden neben einiger Bequemlichkeit vor allem die Sicherheit eines stets bewachten Weges gibt.

Die Baernfarn links und rechts der Straße zeigt sich dem Wanderer in grünem Kleide: Üppiges Gras mischt sich mit Heidekraut und niedrigem Buschwerk. Gerne nutzen die Hirten der Baronie den guten Weidegrund für die weithin berühmten Darpatrinder.

Doch auch allerlei wildes Getier tummelt sich im Schutz des hohen Bewuchses: vornehmlich Niederwild wie Püschel, Füchse und Wildgeflügel, seltener einmal vermag man ein Reh zu erspähen, daß sich aus den Wäldern hierher verirrt hat.

Doch birgt das grüne Kleid der Ebene auch manche Tücke - unter einer nicht allzu dicken Humusschicht verbirgt sich ein poröser und kalkhaltiger Untergrund. Unterirdische Wasser haben den Boden an manchen Stellen unterspült und bisweilen kommt es vor, daß der brüchige Boden nachgibt und die Dolinen, wie man diese Höhlungen nennt, freigibt. Der größte Bruch wird auch "Der Schlund" genannt, da hier die Schwarzach, ein kleiner Bach, in einer Höhle verschwindet. Viele Geschichten und Legenden ranken sich um diesen Ort, wie auch um manch andere dieser Höhlungen.

Der ortsfremde Wanderer sei indes auf der Hut, die Ebene ohne kundige Führung zu überqueren, erzählt man sich doch von manchem, der in so einen Bruch geraten ist, und den die Erde nimmermehr preisgegeben hat.

Und noch anderes übel lauert in den Grotten: nicht allein raubgierige Bestien wie Wölfe aber auch einmal ein kleinerer Drache sollen sich in den labyrinthischen Höhlen einen Unter-

schlupf gesucht haben, auch menschlichem Raubgesindel sollen in den Höhlensystemen hausen.

Der eher magere Boden sorgt dafür, daß Ackerbau in dieser Gegend nur durchschnittliche Erträge abwirft, und daher die meisten Bauern es vorziehen, sich in der Tierzucht zu versuchen. Die Großviehhaltung ist dabei den wohlhabenderen freien Bauern und den beiden großen Gutshöfen der Baronie vorbehalten. Die Kleinbauern, die ein Stück Land gegen Pacht bestellen, müssen sich mit Schafen oder Ziegen oder, so sie näher zur Schwarzen Sichel gelegen sind, mit Schweinen begnügen. Nur selten reicht der mühsam erworbene Besitz, auch eine Kuh zu halten. Der größte Teil der Bauern ist ohnedies, wie im Mittelreich üblich, dem Baron leibeigen untertan

Die Schwarze Sichel

Rund zwei Drittel der Fläche der Vogtei Wolkenried werden von der Schwarzen Sichel eingenommen. In den Höhen des Gebirges gibt es nur wenige kleine Weiler und Einödhöfe. Als wichtigste Siedlungsstätten seien das Schwarzach- und das Allertal zu nennen, denen die beiden wichtigsten Fließchen der Baronie ihre Namen gegeben haben, die hier entspringen. Die beiden Täler sind über den Stieg, einen gefährlichen, schmalen Weg der sich über eine Paßhöhe ins Nachbartal windet, miteinander verbunden.

In den Hochtälern und auf Rodungen kann bescheidene Landwirtschaft betrieben werden, doch die kühlen Sommer und schneereichen Winter tun ein übriges, daß das Leben in der Sichel hart und entbehrungsreich sind.

Haupterwerb der Leute ist der Holzeinschlag. Die Stämme werden von kräftigen Trollinger Pferden ins Tal gezogen und anschließend auf Fuhrwerke verladen und nach Schwarzenbrück verbracht, wo sie entweder vor Ort zersägt, oder weiter nach Moosbrunn oder Gallys transportiert werden. In den tiefen Nadelwäldern finden zudem etliche Köhler ein Auskommen, die aus Fichtenstämmen gute Holzkohle gewinnen.

Im Namen der Fürstin unterhält der Vogt einen Schiefersteinbruch, ist der spröde, schwarze Stein doch für das Bauhandwerk vornehmlich in der Hauptstadt von Nutzen. Und noch ein weiteres Kleinod verbirgt sich in den düsteren Hängen: Zwergenkohle - das schwarze Gold. Edelmetall- und auch Edelsteinfunde hat es zwar vereinzelt gegeben, doch in solch geringen Ausmaßen, daß sich allein Glücksritter auf die Suche nach diesen Pretiosen machen.

Schier undurchdringlich sind die dichten Nadelwälder, nur auf den wenigen gerodeten Pfaden gibt es ein Vorwärtskommen. Die Wälder sind wildreich, doch ist das Jagdrecht allein dem Adel vorbehalten. Wiewohl der Vogt es gegen ein Entgelt auch an andere Leute verpachtet. Jedoch muß man sich bei der Jagd in Acht nehmen, denn man kann auf Bären, Wölfe und andere gefährliche Tiere treffen, von Goblinbanden und noch üblerem Gezucht ganz zu schweigen.



Ab einer Höhe von rund 1200 Schritt endet der Wald, krüppelige Bäume, Büsche, Gräser, beherrschen nunmehr die Hänge, bis auch diese dem grimmen Klima weichen müssen und nur noch nackter, schwarzer Fels übrig bleibt. Die Einheimischen meiden die unzugänglichen Höhen der Berge tunlichst, voller Furcht und Aberglauben erzählen sie ihre Geschichten über Orks, Goblins, Riesen und andere schreckliche Ungeheuer, die dort lauern, oder über Hexengezücht und Dämonenpaktierer, dem arglosen Wanderer Leben und Seele zu rauben. Ob wirklich solch übles Gelichter die Höhen heim sucht, wer mag es wissen, nur zögernd gibt die pfadlose Wildnis ihre Geheimnisse preis und wer mag schon ohne Not sich in solch ein Mühsal begeben?

Die Geschichte

Die Geschichte der Besiedelung der Baernfarn reicht weit vor den Bau der Reichsstraße zurück, doch erst als diese gebaut wurde, ließen sich mehr und mehr Menschen in dieser Gegend nieder, Handel und Reisende brachten einigen Wohlstand mit sich.

Die Besiedelung der Schwarzen Sichel hingegen erfolgte viel später: vor etwa 400 Götterläufen. Zwar hatte es zuvor schon einige wenige Siedler gegeben, die sich der Holzwirtschaft oder der Jägerei widmeten, doch als eine Jägerin in den Höhen der Sichel auf Zwergenkohle stieß, zog es mehr Menschen in die unwirtlichen Höhen, zum Großteil Leute, die sich

vor dem Zugriff der Priesterkaiser entziehen wollten oder Flüchtlinge aus den unzähligen Kriegen. Unrühmlich mag es einem anmuten, daß ein Teil dieser Flüchtlinge regelrecht gezwungen wurde, sich in der Sichel anzusiedeln, vertrieben die Bauern die ungeliebten Neuankömmlinge aus der fruchtbaren Ebene doch mit Waffengewalt.

Durch einen "Kunstgriff" gelingt es dem Grafen von Rommilys die Baronie Wolkenried in eine ihm unmittelbar unterstehende Vogtei umzuwandeln, um Zugriff auf die Gewinne aus der Kohle zu haben. Seither befindet sich Wolkenried unter der Verwaltung eines Vogtes.

Um die Kohle abzubauen wurden Zwerge angeworben, die ihre Stollen in die Berge gruben. Leicht war der Abbau in dem brüchigen Schiefergestein nicht, wie ein Grubenunglück im Jahre 154 v.H., als eine ganze Zwergensippe zu Tode kam, erahnen läßt. Dieses Unglück, von den Zwergen als Zeichen Ingras gedeutet, und Unstimmigkeiten mit dem Grafen führten dazu, daß das kleine Volk die Mine aufgab und die Sichel verließ. Heute sind es allein menschliche Bergleute, die sich daran versuchen, den spröden Stein seinen Reichtum zu entringen.

Ob ihrer Nähe zur strategisch wichtigen Trollpforte, der Grenzlage zu Tobrien und der Reichsstraße wurde die Vogtei im Laufe der Geschichte immer wieder Aufmarschgebiet verschiedener Heerscharen. In den Jahren 74 bis 56 v. Hal gehörte Wolkenried sogar zu Tobrien.

Dörfe, Weiler und Gehöfte ...

Moosbrunn

620 Einwohner

Tempel: Travia (3 Geweihte),

Ingerimm (1 Geweihter),

Phex (Wandergeweihte)

Schreine: Peraine

Moosbrunn ist die größte Ansiedlung der Vogtei, im Schutze von Burg Orkentruz konnte das Städtchen wohl gedeihen.

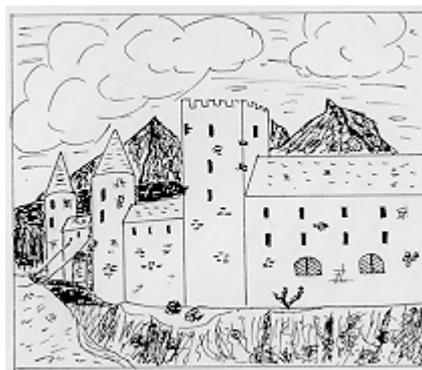
Vornehmlich Bauern haben sich hier niedergelassen, dazu einige Handwerker (u.a. ein Steinmetz, eine Goldschmiedin, eine Schmiedin, ein Heiler, ein Bäcker, eine Schreinerin und gar eine Schreiberin, eine gebürtige Liebfelderin, die einen ansässigen Krämer gehehlicht hat. Etliche kleinere Kaufleute hat es, dazu ist das Wirtsgewerbe recht ordentlich vertreten. Wiewohl die Zahl der Bauern weit größer ist, sind es doch die Handwerker und Händler, die das Leben in Moosbrunn maßgeblich bestimmen und deren Stimme beim Vogt viel Gewicht hat.

Schultheiß des Ortes ist der Pferdehändler Schwarzenstein, der von jedem - hinter vorgehaltener Hand - der "dicke" Schwarzenstein genannt wird.

Für den Reisenden mag insbesondere die Herberge "Heim und Hort" von Interesse sein. Der höchst traviagefällige Name mag täuschen, hier findet man nicht allein göttingefällige Gastung, sondern auch rahjagefällige Dienste - auch wenn die Traviapriester des Ortes sich schon mehr als einmal beim Vogt über das liederliche Treiben beschwert haben.

Eine Besonderheit Moosbrunns ist der Phextempel, der in einer gut versteckten Kalksteingrotte außerhalb des Ortes verborgen ist. Da die Höhle mit dem unterirdischen Gangsystem

der Baernfarn verbunden ist, kommen neben den Händlern der Stadt Moosbrunn auch ab und zu ein paar der dunklen Kinder Phexens ungesehen hierher. Die Wandergeweihte kommt aus Rommilys und hält etwa zweimal im Mond einen Götterdienst zu Ehren des Fuchsgottes ab.



Burg Orkentruz

35 Einwohner

Schreine: Praios, Rondra

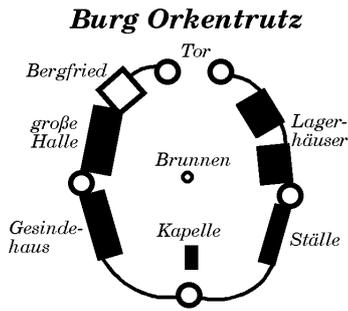
Die trutzige, aber kleine Feste ist der Stammsitz der Vögte von Wolkenried.

Die Burg, die zum Behufe der Bewachung des Übergangs nach Tobrien durch das Schwarzachtal und der Reichsstraße errichtet worden ist, erhebt sich auf einem grasbewachsenen Ausläufer der Sichel, von dem man einen guten Blick auf die Ebene rings um Moosbrunn und Rauhenbühl hat. Gut 200 Schritt hinter der Burg beginnt der Wald, während der Burg-

Vogtei Wolkenried

berg selbstredend von höherem Bewuchs freigehalten wird. Auf der Burg leben der Vogt, die Baronin zu Rauffenberg, jeweils mit Gefolge (Leibdiener, Sekretäre und Leibwachen, eine Köchin, der Stallmeister und die Haushofmeisterin). 8 Soldaten bilden die Besatzung in friedlichen Zeiten.

Dazu kommen ein Medicus, ein weiterer Schreiber, eine Schmiedin und ein Zimmermann. Für die allfälligen Arbeiten in Küche und Hof stehen Knechte und Mägde bereit, zumeist Sprößlinge der leibeigenen Bauern, die sich gegen Kost und



Logis, sowie ab und zu ein Silberstück und einmal im Jahr ein neues Gewand verdingt haben. Für die meisten ist es aber allemal ein besseres Leben auf der Burg als in den einfachen Katen ihrer Familie und auch die Eltern sind froh, eines ihrer Kinder "beim Vogt untergebracht zu haben", nicht alleine, weil ein Maul weniger zu füttern ist, von der Adelstafel fällt auch für das Dienstvolk immer mal wieder ein "Schmankerl" ab und bisweilen gar gelingt es mal einem der Diener, sich in den Augen der Herrschaft so auszeichnen kann, daß er auf einen höheren Posten hoffen darf.

Rauhenbühl

470 Einwohner

Tempel: Peraine (2 Geweihte)

Auch hier siedeln hauptsächlich Bauern oder einfache Landarbeiter, die auf dem nahegelegenen Gut Dreieichen beschäftigt sind. Ungefähr 20% der Bevölkerung gehört einem alten tobrischen Clan an, der Courbad'Nor, die in der Zeit der Priesterkaiser gnadenlos verfolgt wurden und in der Sichel eine Zuflucht fanden. Nach dem Ende der Schreckensherrschaft der Tyrannen zogen sie in die Ebene hinab, um sich dort anzusiedeln. Bis auf den heutigen Tag bilden sie eine verschworene Gemeinschaft, die die alten Sitten und Gebräuche pflegt. Doch muß der Vogt um ihre Loyalität nicht bangen, wenn es darauf ankommt, sind sie mit dem Herzen wackere Darpatier.

Viele dieser tobrischstämmigen führen den Namen Kurbachner, von Courbad'Nor abgeleitet. Die Sippe mag mit Fug und Recht als einflußreichste in Rauhenbühl bezeichnet werden, liegen doch die bedeutsamsten Ämter in den Händen dieser Familie. Und kaum eine Generation, in der die Kurbachner nicht mindestens einen ausgezeichneten Darpadéro hervorgebracht hätten

Im Dorf gibt es einige Handwerker, darunter eine Gerberin, einen Sattler und eine Holzschnitzerin, deren Kunstfertigkeit bis ins ferne Rommilys bekannt ist. Auch ein reicher Händler namens Ugdalf Meidenfels hat sich hier niedergelassen. Wiewohl sich der feine Herr den Anstrich eines Ehrenmannes gibt, beruht sein Reichtum mitnichten allein auf seinem kaufmännischen Geschick: Er unterstützt das Räubergesindel, das die Baerfarn unsicher macht, mit Lebensmitteln, Waffen und was sie sonst noch brauchen mögen. Im Gegenzug verkauft er die geraubte Ware.

Eine Außenseiterin im dörflichen Leben ist die "alte Gwenja", eine Kräuterfrau, von der man munkelt, daß sie über hexische Magie gebiete, wiewohl der reisende Magus zwar wohl über ihr pflanzen- und tierkundliches Wissen erstaunt wäre, jedoch keinerlei astrale Strömungen zu entdecken vermochte. Nichtsdestotrotz wird sie geduldet, hat sie mit ihren heilerischen Fähigkeiten doch schon manchen von seinen Leiden befreit.

Schwarzenbrück

370 Einwohner

Tempel: Boron (1 Geweihter), Peraine (2 Geweihte)

Am Fuße der Schwarzen Sichel, am Ende des Schwarzachtales liegt das Dorf Schwarzenbrück. Peraine hat dieses Fleckchen gesegnet, so fruchtbar sind die Äcker und Wiesen, und so sind die Bauern, die sich hier angesiedelt haben, zu relativem Wohlstand gekommen, wie die schmucken Gehöfte und die wohlgepflegten Tempel verraten. Zudem sind einige Fischer hier ansässig, bietet ihnen die Schwarzach doch ein Auskommen, denn Rauffisch ist ein begehrtes Gut in Rommilys wie in anderen Städten.

Die Altmühle

15 Einwohner

Am Ufer des Schwarzach liegt die Altmühle, die einzige Mühle in Wolkenried. Gemeinsam mit seiner Familie und einigen Knechten bestellt der Müller Praiostreu Silbergrund die Wassermühle im Namen des Vogtes. Darben muß die Familie Silbergrund nicht, das Mühlgeschäft ist einträglich, auch trotz der vögtlichen Pacht, zudem unterhält man noch eine florierende Landwirtschaft.

Gut Ringöhof

40 Einwohner

Gleich an der Reichsstraße liegt Gut Ringöhof. Das schmucke Anwesen ist von einer Holzpalisade umfriedet, um Raubgesindel und ähnliches fernzuhalten. Schon seit dreißig Jahren bietet man den Reisenden hier gegen Entgelt traviagefällige Gastung und Unterkunft, zwar einfach, aber gut.

Vornehmlich aber ist Gut Ringöhof für seine Viehzucht: Ringöhofer Jährlinge werden gar von den Beilunker Reitern gerne erworben und die Darpatullen zählen zu den kräftigsten und besten der Region. Man unterhält eine eigene Metzgerei und Räucherei, und die Dörr-, Rauch- und Dauerwürste sind ein begehrtes Gut, bei Durchreisenden wie auch auf den großen Märkten der Städte.

Gut Dreieichen

40 Einwohner

Das Gut wird von Eberhard Kurbachner geführt, dessen Familie den Hof schon seit fünf Generationen bestellt. Gut Dreieichen ist eines des größten Güter in der Grafschaft Ochsenwasser, und Kurbachner ein Mann von Einfluß und, wie es heißt, von einigem Ehrgeiz. Man munkelt, daß Kurbachner nicht immer mit der praiosgefälligen Ordnung konform geht, insbesondere nachdem er sich gar einige Geplänkel mit der vögtlichen Autorität geliefert hat. Auch ist der Bauer als aufbrausend, dickköpfig und überaus eigensinnig bekannt. Für ihn ist Recht, was Kurbachner sagt, und so unterhält er einen

Trupp von Schergen, der seinem Wort in der Umgegend das nötige Gewicht verleiht. Und wiewohl es dem Vogt ein Dorn im Auge ist, daß Kurbachner und seine Leute das Recht mehr als einmal in die Hand nehmen, ist es ihm doch bislang noch nicht gelungen, diesem Treiben einen Riegel vorzuschieben, zu geschickelt laviert der alte Fuchs sich aus allen Anschuldigungen.

Traviaheim

260 Einwohner, davon 13 Zwerge

Tempel: keine, Traviatempel im nahegelegenen Kloster

Schreine: Ingra

Die erste urkundliche Erwähnung datiert auf das Jahr 387 v. Hal, darin wird das Dorf "Travias Heimstatt" als Arbeitersiedlung für die nahegelegenen Steinbrüche des Klosters Weißenstein beschrieben. Bis zum Jahre 21 Hal gehörte das Dorf zum Kloster, danach endete ein auf 12 x 12 Jahre angelegte Pachtvertrag. Es führte zu einigem Unmut zwischen Traviakirche und dem Vogt, daß dieser den Pachtvertrag nicht wie seine Vorgänger verlängerte, doch auf Vermittlung des Grafen von Ochsenwasser wurde der Streit schlußendlich beigelegt. Wiewohl das Verhältnis zwischen dem Vogt von Wolkenried und Abtprimus Bogumil noch immer alles andere als herzlich ist, hat sich die enge Bindung der Dörfler zum Kloster gehalten. Der Segen Travias wirkt unvermindert fort in Traviaheim, allen irdischen Streitigkeiten zum Trotz. Reisende, die es hierher verschlägt, berichten gerne von der warmherzigen und freundlichen Aufnahme, die ihnen zuteil wurde, ebenso wie von der friedfertigen Stimmung, die allenthalben im Umgang der Dörfler miteinander zu verspüren ist. Wiewohl ohnedies in Darpatien von größter Bedeutung, werden die Gesetze Travias hier mit besonderer Hingabe und Strenge eingehalten. So ist es den Dorfbewohnern zu eigen, das Kloster in seinem traviagefälligen Streben nach Kräften zu unterstützen, sei es durch Spenden an Geld, Nahrungsmitteln oder anderen Gütern, sei es durch freiwillige Arbeiten, die die Leute für das Kloster verrichten.

Durch die lange Zeit der Regentschaft der Traviakirche sind der größte Teil derer, die hier siedeln, frei - es widerstrebt den Maximen der Kirche, einen Menschen leibeigen zu halten. Statt dessen bewirtschafteten die Menschen das Land in Pacht. Der Vogt war weise genug, an diesem Zustand nicht zu rütteln, wiewohl er in jüngster Zeit einige seiner Fronbauern hier angesiedelt hat, um dem Rechte Praios Gültigkeit zu verschaffen. Neben der Landwirtschaft ist die Holzwirtschaft von großer Bedeutung. Jagd- und Fischrecht hat der Vogt gegen jährliche Pacht an einige Familien weitergegeben. Dazu arbeiten viele Dörfler in den nahen Steinbrüchen, ein Gutteil davon zählt zum Volk der Angroschim.

Traviaheim weiß mit zwei Gaststätten aufzuwarten: einem Gasthof mit Namen Travias Herd und einer Schenke mit einem zwergischen Wirt, dem Hammer und Amboß..

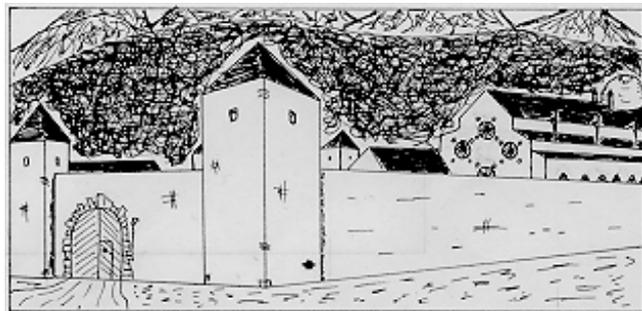
Innocensier-Kloster Weißenstein

127 Einwohner

Tempel: Travia (4 Geweihte)

Das Kloster, das schon seit über 800 Götterläufen besteht, ist der Hauptsitz des traviagefälligen Ordens der Innocensier

(bosp.: die Selbstlosen). Anstoß für die Gründung des Klosters gab ein Traviawunder im Jahre 812 v. Hal: der an erster Stelle in der Erbfolge stehende Sohn des Grafen von Rommilys wurde bei einem Jagdausflug in der Sichel von seiner Gruppe getrennt und von Intriganten mit Bluthunden gejagt, um einer anderen Familie den Weg auf den Thron zu öffnen. Bei seiner

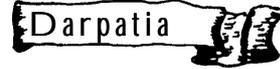


schrecklichen Flucht über die Berge begegnete er einer einsamen Frau, der heiligen Hildegunde aus Angbar, die erkannte, daß der ihr fremde Mann in eine Flucht auf Leben und Tod verwickelt war. Sie winkte ihn durch ein Gebüsch zu sich auf eine kleine Lichtung und rief die Göttin Travia um ihre Gnade an. Diese erhörte das Flehen, und so konnten die Häscher die beiden nicht sehen, obwohl diese mit ihren Hunden direkt um die Lichtung streiften, selbst auch nicht des Nachts, als die Göttin durch ihr gnadenvolles Wirken ein Feuer entfachte.

Zurück in Rommilys berichtete der Erbprinz im Tempel von den Geschehnissen, und sofort brachen Geweihte zum Ort des Geschehens auf, wo sie das Feuer immer noch vorfanden. So wurde nun auf Beschluß der Geweihten ein Kloster gegründet, das allen Hilfesuchenden Schutz und Heim bieten sollte.

Seither thront die weitläufige Klosteranlage eindruckgebietend auf einem nahegelegenen Bergrücken bei Traviaheim. Ausgedehnte Besitzungen im Umland sorgen für einen gewissen Wohlstand, der vornehmlich in den Unterhalt des Klosters wie in die traviagefälligen Aufgaben der Schwestern und Brüder fließt, aber auch die "Schatzkammern" des Klosters füllt. Unter der Leitung von Abtprimus Bogumil aus Rauhenbühl leben hier 32 Mönche und Nonnen (Chorgeschwister), davon 4 Geweihte, sowie 95 Konversen und 17 Kinder. Alle haben sich den Maximen "Armut - Gehorsam - Treue" und "Bete und Arbeite!" verschrieben und geben sich selbst für den Glauben völlig auf. Selbstloses Handeln im Sinne der Göttin und das Gewähren von Schutz und Heim den Hilfesuchenden zählen zu den höchsten Geboten des Ordens.

Herzstück des Klosters ist der schön ausgestattete Traviatempel, ein prächtiger Kuppelbau. Doch besteht das Klosterleben nicht aus Beten allein: ein jeder geht seinem erlernten Handwerk nach, um dadurch der großen Familie des Ordens zu dienen. Tatkräftige Unterstützung wird dem hilfesuchenden Mitmenschen zuteil, wenn er sich zum Kloster begibt und darum bittet. Ein Hospital sowie ein ständig offenes Ohr der Geweihten und Konversen für alle Sorgen und Nöte, egal in welcher Beziehung, geben davon Kunde. Insbesondere in diesen schweren Zeiten kommen große Aufgaben auf den Orden als einer Bastion des Glaubens an die Zwölfe zu, sich all der Hilfesuchenden und Flüchtlinge anzunehmen und für sie zu sorgen.



Vogtei Wolkenried

Rodenberg

280 Einwohner

Tempel: Peraine (1 Geweihte)

Schreine: Travia

Das Dorf Rodenberg liegt auf einer Bergkuppe, an einer Stelle, wo einstmal ein Sturm großen Schaden im Wald anrichtete. Der damalige Vogt schickte Leute aus, die umgestürzten Bäume zu bergen, aus dem Lager der Waldarbeiter entstand im Laufe der Jahre das Dorf Rodenberg. Vornehmlich sind es Waldbauern, die sich hier niedergelassen haben. Neben dem Holzeinschlag widmet man sich der Landwirtschaft, doch sind die Bergäcker ertragsarm. An Vieh hält man vornehmlich Ziegen und Schafe, vereinzelt einmal Gepürkskühe, anderes Vieh ist für die steilen und kargen Wiesen nicht geeignet. Außerhalb des Dorfes haben sich zwei Köhlerfamilien im Wald angesiedelt, die jedoch nur des Sommers dort draußen hausen, den Winter verbringen sie lieber hinter den schützenden Mauern des Dorfes, denn allerlei wildes Getier und streunende Goblinbanden machen das Leben in der Wildnis gefährlich. Nicht zuletzt deshalb ist das Dorf von einer mehr als manns-hohen Palisade umgeben, ein Wachturm gewährt weithin Ausblick. Rodenberg kann mit zwei Tavernen aufwarten, die Alte Sägerei und Travinians Heim. Außerdem hat ein nivesischer Händler, Gorm Nuschkinja, in Rodenberg sein Heim gefunden.

Elmstein

160 Einwohner

Bethaus: Travia

Vor nunmehr drei Generationen war es, daß sich ein Laienprediger der Travia auf diesem entlegenen Hochplateau mit seinen Gesinnungsgenossen und deren Familien ansiedelte. Man folgt einer eigenen, überaus strengen Auslegung des Traviaglaubens, die ihre Anhänger zu Fleiß, Demut, Bescheidenheit, Friedfertigkeit und größter Sittsamkeit verpflichtet. So gibt es spezielle Kleiderregeln, deren Einhaltung man bis zu einem gewissen Grad selbst von Ortsfremden verlangt. So muß eines jeden Leib vom Halsansatz bis zu den Fußknöcheln von Kleidung bedeckt sein, desgleichen bis zu den Handgelenken. Auch das Haar ist zu bedecken, entweder mit einem Hut oder einer schlichten Haube. Jedweder Form von Zierrat - bis hin zu Knöpfen und Gürtelschnallen - gelten als eitler Tand, und sind ebenso verpönt wie Gewänder in bunten, leuchtenden Farben. Und wie man zu durchscheinenden Stoffen steht, muß kaum ausgeführt werden ...

Auch der Umgang der Geschlechter miteinander unterliegt strengen Regeln. So gilt es als unanständig, einen unverheirateten Knaben oder ein unverheiratetes Mädchen über 12 Jahre länger als ziemlich (das ist in etwa ein Atemzug) anzusehen. Ein Paar muß verehelicht sein, um die Rahjafreuden zu genießen, Unverheiratete sind ab einem gewissen Alter strikt nach Geschlechtern getrennt untergebracht. Elfische oder amazonische Liebe gilt als Sünde wider Travia. Prasserei, Aufschneiderei, Völlerei, das alles ist den Elmsteinern nicht minder verhaßt als Liederlichkeit, Fleischeslust und Eitelkeit.

So verschoben die Elmsteiner dem Reisenden auch anmuten mögen, so bergen sie doch auch Eigenschaften, die einem Respekt abzollen: Ihre Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Güte im Umgang mit anderen Menschen, vor allem aber ihrer

Friedfertigkeit. Einzig Messer und Jagdwaffen werden geduldet, doch würde kein Elmsteiner auf die Idee kommen, diese gegen einen Menschen zu erheben. Man hat sich ganz in die Obhut Travias ergeben, und es scheint, als wache die Göttin in der Tat über die kleine Gemeinde.

Das Dorf beherbergt eine Gaststube mit Übernachtungsmöglichkeit, allerdings werden keine alkoholischen Getränke ausgeschrieben.

In der Umgegend gelten die Elmsteiner als skurrile Außenseiter, ja Spinner. Nur selten einmal setzt einer seinen Fuß aus Elmstein. Man ist bemüht darum, alles, dessen man bedarf, selbst anzubauen oder herzustellen. Taucht doch einmal einer der strenggekleideten Sektenanhänger in einem der umliegenden Weiler auf, sind Spötteleien an der Tagesordnung. Und es ist schon ein beeindruckender Anblick, mit welchem Gleichmut die Elmsteiner selbst übelsten Provokationen begegnen.

Schattengrund

140 Einwohner (davon 80 % Männer)

Erst vor 20 Götterläufen wurde diese, in einem Talkessel gelegene, Arbeitersiedlung gegründet. Die Leute stehen alle im Lohn des Vogtes, für den sie das Holz der umliegenden Wälder einschlagen und zu den Holzmärkten transportieren.

Die Sitten sind rau, da hier fast ausschließlich Männer leben. Zwischen den Holzfällern und den Fuhrleuten herrscht eine schwelende Rivalität, die sich leider allzu oft Bahn bricht. Einzig Kurzweil von ihrer harten Arbeit finden die Schattengrunder Arbeiter in der einzigen Kneipe am Ort, die von der stämmigen Wirtin Travina geführt wird. Hier wird gesoffen und gezockt, Schlägereien sind keine Seltenheit. Man kann hier aber auch stundenweise ein Zimmer mieten und sich rahjagefällig mit einer der zwei inzwischen auch schon etwas gealterten, aber wohl ehemals hübschen Mädchen der Wirtin vergnügen.

Alle drei Wochen kommt der fahrende Händler Rover Grundbrand mit seinem Wagen und seinen Goblinsöldnern vorbei und versorgt das Dorf mit den nötigen Gütern.

Hirschau

190 Einwohner

Tempel: Peraine, Firun

Schreine: Travia, Efferd

Inmitten des fruchtbaren Schwarzachtals, nahe der Grenze zu Tobrien, findet sich der Weiler Hirschau. Saftig grüne Auen, reiche Felder und wohlgenährtes Vieh künden vom Reichtum des Landes. Neben den Bauern hat sich hier allerlei Handwerk niedergelassen, dazu zwei Kaufleute, die Geschäftsbeziehungen bis nach Mendena unterhielten. Zwei Gasthäuser bieten den Reisenden freundliche Einkehr: das "Wanderers Rast" und die "Graue Gans". Hirschauer Sensation aber ist die Elfensippe Sonnenglanz, eine Auelfenfamilie, die sich an den saten Gestaden des Flüßchens niedergelassen hat.

Gereichte die Grenzlage zu Tobrien Hirschau in der Vergangenheit zum Wohle, hat dies mit dem Einfall der Schwarzen Horden eine grausame Wendung genommen. In großer Zahl sind Flüchtlinge durch das Schwarzachtal ins Land geströmt, ihnen auf den Fersen folgen die schreckerregenden Horden des Bethaniers.



Rauffenmund

ca. 350 Einwohner

Tempel: Travia/Peraine (je 1 Geweihter)

Schreine: Boron, Tsa

Als Ende des Jahres 27 Hal Flüchtlinge aus Tobrien nach Darpatien strömten, da verwehrten ihnen die Darpatier nicht die traviagefällige Hilfe. In einem Seitental bei Hirschau wurde ein tobrisches Flüchtlingsdorf errichtet, das den Namen Rauffenmund trägt. Vornehmlich sind es Flüchtlinge aus der Baronie Rauffenberg, die von ihrer Baronin hierher in einstweilige Sicherheit geführt wurden.

Unter der Anleitung eines Peraine- und einer Traviageweihten sowie eines Schultheißes wurden erst behelfsmäßige, später winterfeste Häuser errichtet und Felder urbar gemacht. Tatkraftige Hilfe bekamen die Flüchtlinge durch die traviagefälligen Orden der Innocensier (aus Wolkenried) und der Vigilianer (einem den Badilakanern nahestehenden Traviaorden aus der Baronie Friedwang) und auch etliche Wolkenrieder verschlossen sich nicht dem Elend ihrer Nachbarn.

Mittlerweile ist aus dem behelfsmäßigen Lager ein wehrhaftes, palisadenumfriedetes und turmbewehrtes Dorf entstanden, ein hölzerner Tempel wurde errichtet und gemeinsam den

Göttinnen Peraine und Travia geweiht, man unterhält ein Waisenhaus für all die, die ihre Angehörigen verloren haben.

Leider macht der Vorstoß der schwarzen Horden die nahe Zukunft ungewiß, und schon sind die ersten wieder dabei, ihre Sachen zu packen und weiter gen Westen zu fliehen, dem Dämonenfürsten zu entgehen.

Auch gab und gibt es immer wieder Streit zwischen den Tobriern und den Hirschauern, sei es um Feldmarken und angeblich versetzte Grenzsteine, sei es um ein verschwundenes Stück Vieh. Wiewohl ihre Geweihte sie stets zu Mitgefühl und Nachbarschaftshilfe aufruft, sind längst nicht alle Hirschauer bereit, ihre Ernte und ihr Vieh mit den Flüchtlingen zu teilen, und, zugegeben, man hat in Hirschau im vergangenen Winter darben müssen, damit die Tobrier nicht verhungern mußten. Das und einige Provokationen von beiden Seiten haben zu einer Art schwelendem Krieg geführt, den die Amtsleute des Vogtes und die Geweihten nur schwer unter Kontrolle halten können. Mögen die Zwölfe es geben, daß sich Rauffenberger und Hirschauer, Tobrier und Darpatier nicht allzusehnlich in einem Boot finden: gemeinsam als Flüchtlinge, die Horden des Bethaniers auf den Fersen.

Von anderen Lokalitäten und den Gefahren, die in Wolkenried dräuen ...

Der alte Wachturm Grenz wacht

ist auf einem Felsen unmittelbar an der Grenze zu Tobrien erbaut. Von hier aus hat man einen guten Blick über das gesamte Tal und die Furt über die Schwarzach.

Der dreistöckige trutzige Rundturm beherbergt die fünfköpfige Besatzung vögtlicher Wachleute.

Das Glücksritterlager

Zu Füßen des ehemaligen Zwergenkohlebergwerks hat sich eine Siedlung ganz besonderer Art gebildet. Längst sind die Wohnstätten der Zwerge verfallen, doch haben sich in den Ruinen der Steinhäuser und Stollenkammern ein paar Außen-seiter eingenistet: Goldsucher, Glücksritter, hoffnungsfrohe und hoffnungslose Gesellen zugleich, die darauf hoffen, in der verlassenen Mine Gold oder andere Edelmetalle oder gar Edelsteine zu finden. Obwohl noch keiner einen nennenswerten Fund gemacht hat, hält sich doch hartnäckig die Überzeugung, daß sich in den Tiefen der schlecht gesicherten, zum Teil eingestürzten Stollen Reichtümer verbergen. Schon etliche haben ihre Hoffnung mit dem Leben bezahlt, sind in den einsturzgefährdeten Stollen verschüttet worden, in Klamme abgestürzt oder jenen greulichen Wesenheiten zum Opfer gefallen, von denen man munkelt, daß sie sich in den Tiefen der unergründlichen Schächte verbergen.

Die Gefahren in der Vogtei

Wiewohl es im allgemeinen heißt, daß man nirgends so sicher reist, wie im Herzen des Reiches, sind die Gefahren, die auf unbedarfte und leichtsinnige Reisende lauern, mannigfach, auch wenn sich der Vogt redlich bemüht, ihrer Herr zu werden. Insbesondere in unzugänglichen Gebieten, den dichten Wäldern und der Schwarzen Sichel gibt es noch Raubtiere wie Bär, Wolf und Adler, Wildkatze und andere. Zwar mag es äußerst

selten sein, daß Reisende von diesen scheuen Jägern angegriffen werden, nichtsdestotrotz ist ein hungriges Wolfsrudel im Winter eine nicht zu unterschätzende Gefahr für den einsamen Wanderer, und wer einmal die Attacke eines Bärenweibchens mit seinem Jungen erlebt hat, weiß, wovon die Rede ist. Weitaus bedrohlicher aber sind die Goblin- und Orkhorden, die immer wieder Überfälle auf entlegene Weiler oder Reisende wagen, zumal im schweren Gelände des Gebirges, daß diese Mordbanden wie kaum ein anderer kennen und für sich zu nutzen wissen. Die schlimmste Gefahr sind jedoch die Räuber, die sich im weitverzweigten Höhlennetz der Baernfarn-Ebene verstecken und immer wieder Überfälle auf die Reichsstraße wagen. Selbst vor gut bewaffneten Händlertrupps machen diese Mordbuben nicht halt, zumal sie eine Verfolgung in den Höhlen kaum fürchten müssen.

Neben solch derischen Bedrohungen munkelt man aber auch von Gefahren ganz anderer Natur: So hält sich hartnäckig die Mär, daß es Werwölfe und Harpyen in der Sichel gibt. Zwar ist schon lange keine solche Kreatur mehr gesehen worden, doch bisweilen kehrt eine Schweinehirtin oder ein Jäger nicht mehr aus dem Wald zurück, oder Vieh verschwindet von der Weide, obwohl doch die Hunde aufgepaßt haben. Wer mag da sagen, ob es nicht die Harpyen waren, die sie geholt haben oder ein anderes fabelhaftes Ungeheuer.

Gerüchte und Märchen von bösen Hexen, finsternen Magiern und anderen zaubermächtigen Wesen - meist dunkler Gesinnung - erzählt man sich wohl überall auf dem Land, da machen die Wolkenrieder keine Ausnahme. Ob sich aber in all den unheimlichen Geschichten nicht doch ein Fünkchen Wahrheit verbirgt, wer mag es Wissen. Die Sichel ist ein schwer zugängliches Gebirge, und wer mag schon mit Bestimmtheit sagen, was sich in den verborgenen Höhentälern, in den tiefen Schluchten und dichten Wäldern alles verbergen mag. So er-



Vogtei Wolkenried

zählt ein Lied von einem unheimlichen, niederhöllisch kalten Gletscher auf einer der schwarzen Bergkuppen der Sichel, der selbst im heißesten Sommer nicht abschmilzt, und unter dem etwas sehr, sehr böses für alle Zeiten begraben liegen soll. Die weitaus konkreteste Gefahr ist jedoch zur Zeit wohl zweifellos Borbarad mit seinem unheiligen Gefolge ...

Maßnahmen wider Borbarad

Selbstredend zählt alles Streben des Vogtes dem Ziel, seine Untertanen nach Kräften vor der dräuenden Gefahr zu beschützen. Inzwischen hat die Landwehr Palisadenzäune und aranische Reiter (Sperrern gegen Kavallerieattacken) errichtet, Gräben und Wälle aufgeworfen und Schanzen gebaut. Auch hat man neuralgische Punkte mit Fallen versehen, über deren Art aber strengstes Stillschweigen gewahrt wird.

Nach der borbaradianischen Besetzung der tobrischen Nachbarbaronien Hohenlauchenwart und Wettersklamm bat der Vogt beim darpatischen Hof um Verstärkung, und bekam 250 Dukaten zur Werbung von Söldnern gewährt.

Seit dem "Überfall" auf die nahegelegene Trollpforte ist eines von den drei Bannern Landwehr der Vogtei ständig an der Grenze, das zweite ist dem Heerbann der Fürstin zugeteilt, während das dritte rufbereit in den Weilern auf den Marschbefehl wartet, einstweilen die Frauen und Männer ihrem Tagewerk nachgehen, damit die Arbeit nicht gänzlich zum Erliegen kommt.

Seit letzter Zeit ist es häufiger zu kleinen Scharmützeln mit Vorboten der borbaradianischen Heerscharen gekommen, und nicht allein der Vogt sieht dem, was da kommen mag, mit düsterem Grimm entgegen.

Die wichtigsten Persönlichkeiten der Vogtei

Seine Hochgeborene Bollkîn von Waldenböckel, Vogt zu Wolkenried, Junker von Windeck, Ritter zu Rauffenberg



Am 8. Firun im Jahre 1 Hal wurde Bollkîn als zweites Kind des Junkers Sighelm von Waldenböckel und seiner Frau Tsadane in Gareth geboren. Schon früh schickten sie ihren Sprößling zu seinem Onkel Boronian in die darpatische Baronie Waldmarkt. Dort wuchs er zusammen mit dessen Sprößlingen auf Gut Windeck auf. Schon früh zeigte

sich, daß Bollkîn eine Kämpfernatur ist, man schickt ihn auf die Kriegerakademie zu Wehrheim. Hier glänzte er in den Kampfesdisziplinen, während er in den Lektionen theoretischer Natur weniger zu überzeugen mußte. Während des Orkkrieges wurden die Besten seiner Klasse zu kleinen Aufträgen berufen, bei denen Bollkîn die Möglichkeit bekam, sich auszuzeichnen. Nach dem Abschluß im Jahre 18 Hal rief der Vater seinen Sohn zu sich nach Festum, um ihn auf ein Leben im diplomatischen Dienst vorzubereiten. Als Answin im selben Jahr die Krone an sich nimmt, war Bollkîn im Herzen mit den Loyalisten, allerdings war Festum zu weit, um Einfluß nehmen zu können. Durch eine unglückliche Liebe enttäuscht, bewarb sich Bollkîn bei der VII. Fürstlich Darpatischen Gardeschwadron, um dort seine Dienstpflicht zu erfüllen. Recht schnell rückte er in mittlere Führungspositionen vor. Seine Einsätze führten ihn immer wieder durch die Baernfarn-Ebene und nach Oberdarpatien, wo er seine kämpferischen Fähigkeiten zu verbessern vermochte. Schließlich übertrug man ihm die Aufgabe der Truppenverwaltung und -logistik.

Durch Beziehungen gelang es dem Vater, seinem Sohn das Amt des Vogtes von Wolkenried zu verschaffen, daß er seitdem zur Zufriedenheit des Grafen und der Fürstin versieht.

MU15 AG2 ST7 **Größe:** 1,79
 KL11 HA4 LE46 **Gewicht:** 79 Stein
 IN11 RA4 AU59 **Haarfarbe:** rot

CH12 TA6 MR7 **Augenfarbe:** grün
 FF11 NG5 AT/PA 13/10
 GE12 GG3 TP 1W + 5 (pers. Schwert*)
 KK13 JZ 2 RS 7 (Kettenhaube, Küras, Plattenzeug)
 * ("Justitia", das Familienschwert der Waldenböckels)

Herausragende Talente:

Schwerter 12, Zweihänder 11, Lanzenreiten 10, Bogen 10, Körperbeherrschung 11, Reiten 11, Selbstbeherrschung 11, Kriegskunst 12

Typische Zitate:

"Bauern beim Militär - das kann ja nicht gutgehen."

"Soldaten, wir sind doch hier nicht auf dem Jahrmarkt! Das ganze Banner stillgestanden!"

"Es gibt Unterschiede zwischen Adel und Adel. Der wirkliche Adel kann auf eine lange Familientradition zurückblicken, hat eine entsprechende Bildung und zeigt entsprechendes Verhalten. Man kann zwar Abenteurer adeln, sie werden aber trotzdem nicht adlig sein."

Ihre Hochgeborene Lavferahja Minneyar, Baronin zu Rauffenberg

Als die junge Baronin von Rauffenberg die Nachricht erreichte, daß ihr Gatte, der kaiserliche Marschall Tobriens, Isebeorn N. S. Minneyar Baron zu Rauffenberg bei der Schlacht um Ysilia gefallen war, und daß die dunklen Horden im Anmarsch seien, zögerte sie keinen Tag. Mit ihren Untertanen ergriff sie die Flucht, um die Leben so vieler Unschuldiger, aber auch ihres ungeborenen Kindes zu schützen. In Wolkenried fand sie eine neue Heimat.

Ursprünglich lebte die Baronin in Rauffenmund, doch kurz bevor sie im Tsa 27 Hal einer Tochter das Leben schenkte, zog sie es vor, der Einladung des Vogtes nachzukommen, und auf die vögtliche Burg überzusiedeln, wo das Leben weit mehr Bequemlichkeit birgt als ihr behelfsmäßiges Quartier.

Die Baronin ist 1,73 groß, hat langes, blauschwarzes Haar und (gold-) braune Augen. Sie ist eine Dame von Welt, weiß das "höfische Leben" durchaus zu schätzen und liebt gesellschaft-

liche Anlässe, auf denen sie durch ihre Schönheit immer alle Blicke (vor allem die der Männer) auf sich zieht.

Vogt Bollkîn tut alles nur Erdenkliche, seinem adeligen Gast das Leben auf Burg Orkentruz so komfortabel und angenehm wie nur möglich zu machen. Nicht wenige munkeln, daß er sich entschlossen hat, um die tobrische Schönheit zu werben, während böse Zungen gar behaupten, der Vogt wäre ihr inzwischen ganz und gar verfallen der tobrischen Hexe hörig.

Bogumil von Rauhenbühl



Bogumil ist Abtprimus des Ordens der Innocensier, die im Kloster Weißenstein, dem Hauptkloster und Stammsitz dieses Ordens, residieren.

Der Abt ist eine stattliche und beeindruckende Persönlichkeit (1,84, von kräftiger, massiger Statur, graues Haar, eisgraue, kalte Augen). Er ist überaus gebildet,

beherrscht mehrere Sprachen, darunter auch trollisch. Sein "Steckenpferd" jedoch ist der Beruf des Baumeisters, und diesem geht er in seiner spärlich gesäten Freizeit mit Wonne nach: So hat er alle Pläne für den Bau und Erweiterungen des Klosters selbst entworfen.

Obwohl den Gesetzen der Travia verschworen, weist Bogumil manchen Charakterzug auf, den man eher bei einem Priester der Rondra oder des Praios vermuten würde: So gilt er als charismatischer Machtmensch, dessen höchstes Ziel es ist, den Reichtum und Einfluß seines Ordens zu mehren.

Nazir Ben Raschid

Der Novadi aus Keft ist seit geraumer Zeit Leibwächter des Vogtes. Wiewohl ein Kind der Wüste, lebt der Krieger seit nunmehr 16 Jahren im Norden und machte sich schon während des Orkkrieges als Kundschafter einen Namen.

Kennengelernt hat Bollkîn den Novadi in Gallys, während seiner Zeit bei der Gardeschwadron.

Arlin Hjalmarew

ist ein weitgereister Medicus, den Bollkîn während seiner Zeit in Festum kennenlernte. Arlin wurde 6 v. Hal in Festum geboren, und dort auch zum Medicus ausgebildet. Lange Zeit trieb er sich im Süden des Kontinents herum, wo er zu zweifelhafter Berühmtheit als Freibeuter gelangte.

Als Bollkîn belehnt wurde, erinnerte er sich des alten Freundes und ließ anfragen, ob Arlin nicht sein Leibarzt werden wolle. So kam der Medicus nach Burg Orkentruz, geht dort seinen Forschungen nach und läßt die Abende auf der Burg durch Erzählungen geselliger werden.

Der Medicus ist ein sehr gebildeter Mann, versteht sich auf neun Sprachen (wenn auch nicht alle perfekt) und ist besonders in der Pflanzenkunde, Alchimie, in allen Arten der Heilkunde und als Apothekarius sehr bewandert.

Weitere (und ausführlichere) Informationen im Internet im *Ring der Baronien* oder unter <http://www.fh-karlsruhe.de/~stch0014/DSA/darpatien/wolkenried.htm>





Die Trollzacken

Die Landschaft

Die Region der Trollzacken, des großen darpatischen Gebirges, ist für ihre Einzigartigkeit berühmt.

Im Südwesten und Nordosten erstrecken sich sanfte, von Föhren und Fichten bewaldete Hügellandschaften, im Süden erstreckt sich bis an die Ufer des Darpats das Anbauggebiet eines aromatischen Rotweines. Doch nur wenige Meilen weiter erheben sich jäh die schroffen, steilen Hänge der Bergmassive, die schon so manchen Maler und Dichter zu Werken von vollendeter Schönheit inspiriert haben. Zacken, Hörner, Kegel und Pyramiden von 2000 Schritt Höhe bilden bizarre Felsformationen, die die Phantasien nicht nur der darpatischen Dichter beflügeln. So nennt man den höchsten Gipfel Namen wie *Wolkenkopf* oder *die Brüder* gegeben, auch kennt man den *Drachen*, das *Ogerhaupt* oder die *Daimonenklaue*. Der König unter ihnen aber ist die *Trollfaust* mit 2.400 Schritt Höhe, die wie die Hand eines aufgebrachtten Riesen dem Himmel zu drohen scheint.

Unwegsam ist die Wildnis, die Natur widersetzt sich in stummem Trotze jedweder Zähmung durch den Menschen. Nur wenige steile Pfade queren das Land, verbinden die wenigen Siedlungen und Pässe mit dem Tiefland. Wiewohl es heißt, daß von manchem Dorf gar kein Weg in die Ebene führt und niemals einer der Bewohner seinen Fuß aus dem Gebirge setzt. Selbst wo sich Wege finden, sind diese nur schwer gangbar, oftmals gar nur im Sommer.

Lärchen, Zirbelkiefern und Firunföhren bilden dichte Forste, in den geschützteren Tälern findet man wohl sogar noch die seltenen Trollbirnbäume oder einen Quittenbaum, dessen Frucht ungekocht nur für Trolle genießbar ist. In höheren Regionen schmiegen sich zerzauste Krüppelkiefern eng an den Fels, um dem unerbittlich pfeifenden Wind zu entgehen.

Gelber Fingerhut bedeckt die sonnigen Hänge, zwischen Berggräsern wurzeln genügsame Sträucher wie Barbaritze, Geißblatt und Wacholder. Auf den wenigen Almen hoch im Gebirge wächst Enzian. Und manch seltenes kostbares Steinkraut soll hoch im Gebirge auf den mutigen Sammler warten, der Schneid und Geschick genug hat, es sich nur zu holen.

Kommt ein Wanderer auf einer der Paßstraßen dann in das Tal zwischen *Falkenklaue* und *Madagesang*, so mag er gar einen der letzten Mammutbäume Aventurien erspähen. Bewacht wird er von Grazz, einem Troll von annähernd 300 Sommern, zumindest läßt sich dies aus dem wenigen schließen, was er Besuchern erzählt. Er ist ein Eigenbrötler, der lieber allein in seinem Tal bleiben will und auch keine Siedler duldet. Wohl darf man sich dem Baume nähern und ihn gar berühren, wohl darf man eine Nacht hier bleiben, aber geht man nicht früh am nächsten Morgen, wird ein grimmer Troll zum Aufbruch drängen - wenn es ein muß, mit der Holzfälleraxt!

Reich an Tieren ist das Gebirge: Gebirgsböcke, Grimwölfe und Berglöwen gibt es allenthalben, wiewohl die Tiere sich hüten, in des Menschen Nähe zu kommen. Seltener einmal durchstreift ein Bär die Wälder. Königsadler und Blaufalken ziehen majestätisch durch die Luft, auf der Suche nach den zahlreichen Nagetieren.

Etlliche Höhlen bieten dem Reisenden Unterschlupf, doch nicht

immer gewähren diese eine sichere Unterkunft. Fledermäuse und Vampirfledermäuse, Fischerspinnen und Höhlenbären lauern auf Beute oder zumindest darauf, ihr Revier zu verteidigen. Ärger noch ist die Gefahr durch Orken und Goblins. Trollzacker und Ghule mögen zwar seltener sein, doch bedeuten sie eine nicht zu unterschätzende Bedrohung, desgleichen die Harpyienschwärme, die schon mehr als einen Wanderer in eine Schlucht gestoßen haben.

Selten nur sind Begegnungen mit Tatzelwürmern oder Höhlendrachen, dafür ist der König der Schwarzen Sichel ein Kaiserdrache: Lessankan, der Sohn Apeps.

Die Trollberger

Die Bewohner der Berge stammen, wie ihre Vettern in der Ebene, von den güldenländischen Einwanderern ab, die sich vor fast 2.000 Götterläufen bis in die Trollzacken vorwagten.

Von Anfang an war das Leben vom unerbittlichen Überlebenskampf geprägt: Rot- und Schwarzpelz verteidigten ihr Territorium mit Klauen und Zähnen. Desgleichen die Trolle - Auch die Alhanier sahen ihre Grenzen bedroht und wandten sich gegen die Expansion.

Und doch, die Güldenländer blieben, selbst als durch den Orkeinfall die Verbindung in die darpatische Ebene unterbrochen wurde. Die Dörfer in den entlegeneren Tälern leisteten sich Beistand, ihr Zusammengehörigkeitsgefühl half ihnen, allen Widrigkeiten zu trotzen. Brilliantzwerge siedelten unter den Bergen, sie verbündeten sich mit den Menschen gegen die Orken. Später wurden mit ihrer Hilfe die Trollzacker Barbaren, hervorgegangen aus den einwandernden Ferkinas, geschlagen und in die entlegendsten Täler der Trollzacken zurückgedrängt. Dies führte übrigens zu dem kuriosen Effekt, daß die Trollberger - zumal in älteren Quellen - Trollzacker genannt werden, kam doch den meisten der Autoren - zu ihrem Glück muß man wohl sagen, sonst hätten sie wohl nie mehr eine Feder ergreifen können - nie ein echter Trollzackerbarbaren unter die Augen, so daß sie fälschlicherweise die Trollberger, mit ihren rauhen und für andere Mittelreicher so eigentümliche Sitten und Gewohnheiten, für die gefährlichen Bergbarbaren hielten - den Trollbergern sehr zum Ungemach. Seit jenen Zeiten aber besteht eine tiefverwurzelte Freundschaft zwischen Zwergen und Menschen in diesem Gebiet, und so sind Angroschim, die auf den Märkten der Menschen Schmiedewaren feilbieten und dafür Lebensmittel in ihre Bingen transportieren, ein gewohnter Anblick.

Was Wunder also, daß die Männer und Frauen der Berge unter den harten Bedingungen, die ihren Alltag prägten, zu Kämpfern wurden, die auf Dere ihresgleichen suchen. Die Ochsenzunge ist für sie, was der Waqqif für den Novadi bedeutet: unveräußerliches Zeichen der Zugehörigkeit zum stolzen Volk der Berge. Jeder Bauer ist auch Kämpfer, jede Hirtin eine Kriegerin. Ein Kind lernt dann zu kämpfen, wenn seine kleine Hand groß genug ist, ein Messer zu fassen, und sein Arm stark genug ist, um einen Stein zu werfen. Und so ist es kein Wunder, daß die ungeordneten Haufen der Trollzacker, wenn



sie denn in die Ebene steigen, um ihre Heimat zu verteidigen, gefürchteter sind als jede andere Miliz des Mittelreiches.

Familie und Verwaltung

Für einen Trollberger gibt es nichts wichtigeres als seine Anverwandten. Sie sind die einzigen, die Schutz und Sicherheit gewähren in einer unsicheren Umgegend. Es gibt keine Büttel, keine Obrigkeit, die für Frieden sorgt. Man kann niemandem trauen, außer der Familie.

An der Spitze einer jeden Sippe steht ein Patriarch oder eine Matriarchin, im trollbergischen Than genannt. Dieser ist der weiseste und klügste der Familie, ist oberster Richter und Anführer im Kriegsfall. Ihm stehen bei seinen verantwortungsvollen Pflichten „Unterführer“ bei, die Ai'Than. Zumeist sind dies der älteste Sohn oder die älteste Tochter oder anderer nahe Verwandte, diesich in der Vergangenheit bewährt haben. Einer der Ai'Than wird denn auch dem Sippenobersten nachfolgen, so die Zeit gekommen ist. Diese Prozedur geht erstaunlicherweise meist unblutig über die Bühne, sehen die Trollberger es doch als wichtig an, kein Leben zu verschwenden. So wird die Nachfolge, so sie nicht vom Than geregelt wurde, durch einen waffenlosen Zweikampf entschieden. Der Unterlegene folgt danach loyal dem Sieger oder sammelt einige seiner Anhänger und versucht, in einem anderen Tal eine eigene Sippe zu begründen.

Bei größeren Sippen umfaßt das Siedlungsgebiet oftmals mehrere Täler. Die Dörfer werden von den Ai'Than im Namen des Than verwaltet. Auf diese Weise sind ganze „Königreiche“ einer Familie entstanden.

Eine weitere wichtige Rolle im Gefüge der Sippe kommt der (sehr selten dem) Waegga zu (trollisch für weise Frau/Mutter). Sie ist die Hüterin der Seele der Sippe, ihrem Rat kommt mindestens soviel Gewicht zu, wie dem des Thans. Ist es die Aufgabe des Thans, die Sippe vor Überfällen, wildem Getier o.ä. Fährnissen zu schützen, kommt es der Waegga zu, die Familie vor Flüchen, Schadzaubern etc. zu schützen. Waeggas verfügen über ein uraltes Wissen, sich gegen solche Heimsuchungen zu schützen, aber auch Krankheiten zu heilen, Fruchtbarkeit auf Vieh und Felder herabzuflehen und den Jägern der Sippe Jagdglück zu schenken, in ähnlicher Weise, wie man es von den Schamanen einiger Mohastämme kennt. Dazu befließigen sich die Frauen uralter überlieferter Rituale, die dem hesindianisch geprägten Betrachter merkwürdig archaisch, abergläubisch und barbarisch anmuten mögen. Und doch, wehe der Sippe, die keine Waegga in ihren Reihen weiß. Gerade Praiospriester und Magier der rechten Hand sind allzu schnell mit ihrem Urteil parat, daß die Waeggas nichts anderes seien als Hexen, die die Trollbergbarbaren in ihrer Mitte dulden, ja, verehren. Doch verfügt beileibe nicht jede Waegga über arkane Fähigkeiten, viele zudem nur in geringem Maße, so daß nicht all ihr Wirken auf die Gabe zurückzuführen ist. Aus den wenigen verlässlichen Berichten, die dem geneigten Leser zur Verfügung stehen, geht hervor, daß sich die Waegga verschworen haben, ihre Fähigkeiten zum Guten zu nutzen. So zählt es zu den Grundregeln der Waegga, daß nichts gutes daraus erwachsen kann, einen Schadzauber auf einen Men-

schen zu werfen, der einem kein Leid getan hat, alldieweil das Gleichgewicht der Kräfte alsdann dafür sorgen würde, daß der Zauber auf die zurückfalle, die ihn gewirkt habe. Ein Fluch ist allein dann wirksam, wenn der Verfluchte sich etwas hat zuschulden kommen lassen, ist sein Herz rein, kann kein noch so mächtiger Spruch ihn treffen. So gibt es denn auch nur wenige Waegga, die die Prinzipien ihres Standes verleugnen, und sich dunkleren Pfaden der Macht widmen.

Vom Adelsvolk

Gerade die darpatische Adeligen haben sich daran gewöhnen müssen, daß die Trollzacken zwar nominell ihnen untertan sind, de facto aber kaum ein Lehnsmann, dessen Land in den Trollzacken liegt, hat sein Gebiet jemals gesehen. Die wenigen Einwohner würden kaum ausreichen, um von dem geringen Zehnt für ein paar Büttel zu bezahlen, geschweige denn einen Haushalt oder eine Burg zu unterhalten. Hinzu kommt die Art der Trollberger, keine Institution anzuerkennen, die nicht von ihnen selbst kommt. Wie ein Sprichwort sagt: „Ein König der Trollberger muß ein Trollberger sein!“ So sind die einzigen Trollzacker Barone, die von den Trollbergern anerkannt werden, aus einer der einheimischen Sippen stammen. Nicht selten sind es die Thane selbst, denen diese Ehre zuteil wird.

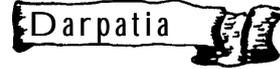
Alle anderen trollberger Adeligen sind an einem der gräflichen oder am fürstlichen Hofe mit einem Amte bestallt, das ihnen ein standesgemäßes Leben ermöglicht. Von einer trollberger Baronie kann allein ein Trollberger leben. Die Baronstitel sind lediglich Ehrenränge. So ist u. a. auch zu erklären, daß der Baron zu Trollnase der Troll Struzz ist.

Das Leben im Dorfe

Selten mehr als 100 Bewohner hat das übliche Trollberger-Dorf, zumeist deutlich weniger. Jeder Weiler ist gebaut wie eine Festung: Lange Götterläufe des Krieges haben die Trollberger gelehrt, trutzige und wehrhafte Behausungen zu bauen: Eine kreisförmige Steinmauer umpfercht die steinernen Häuser, die eng aneinander gebaut einen Teil der Mauer bilden. Wo immer es möglich ist, bietet ein tiefer Graben zusätzliche Sicherheit. Die Dächer sind mit breiten, zinnenbewehrten Wehrgängen versehen, der gar Platz für leichte Geschütze bietet. Ein einzelnes, wohlbewehrtes Tor bietet Eingang auf den runden Platz, den die Häuser umfrieden. Hier und im Thanshaus, einer großen Halle, spielt sich das soziale Leben des Dorfes ab, hier werden Versammlungen abgehalten und Feste gefeiert, wird über Recht und Unrecht befunden, oder Gäste untergebracht. Hier werden die Vorräte des Dorfes eingelagert, hier geht man im Winter gemeinsam seiner Arbeit nach.

Eine weitere Besonderheit ist den Behausungen der Trollberger zueigen, liegen doch die Türen der Wohnhäuser im ersten Stock! Über Leitern muß man hinauf, was zwar sehr mühselig aussieht, aber so bildet jedes Haus eine eigene Festung, die erstürmt sein will. Mag ein "zivilisierter" Reisender auch ob des befremdlichen und kruden Anblickes lachen, so könnte ein Feldherr der Vergangenheit Geschichten über die Belagerung eines Dorfes erzählen - die mit Blut geschrieben sind!

Im erdgeschoß der Häuser sind die Ställe untergebracht, so daß die nach oben steigende Wärme der dort stehenden Tieren als Heizung für die darüberliegende Wohnung dient.



Die Trollzacken

Gepürgsküh, Klippziegen und die mit den Zwergen gekommenen Eisenwalder Langohrschafe sind Nahrungslieferanten, denn die wenigen Felder mit Dinkel reichen allein nicht aus, um die Menschen satt zu machen. Beliebt ist auch die Zucht des Bunten Hausschweins, denn die große Fruchtbarkeit des Tieres hat schon so manche Familie über einen harten Winter gerettet.

Ehre

Die Familienehre ist das höchste Gut, Beleidigungen bleiben nicht lange unbeantwortet. Doch, wie schon erwähnt, Leben sind kostbar, so bleibt es meist bei einem „Wehrgeld“ oder einer saftigen Abreibung als Wiedergutmachung. Streitereien unter den Sippen sind ob des hehren Ehrgefühls an der Tagesordnung. Einige währen schon so lange, daß niemand mehr weiß, worum es ursprünglich ging. Doch trotz der rauen Sitten kostet eine solche Fehde nur selten ein Menschenleben. Es ist nicht die Art der Trollberger, leichtfertig und ohne Not seine Waffe gegen einen anderen Menschen ziehen, nur in Notwehr und im Krieg ist dies gestattet, der ohne Not verschuldete Tod eines anderen aber gilt als übelstes Verbrechen, und wird schwer geahndet.

Auch seine persönliche Ehre ist dem Trollberger wichtig. „Ein Trollberger, ein Wort“ ist hier oben bitter ernst gemeint, denn man muß sich in einer größtenteils schriftlosen Kultur auf das gesprochene Wort verlassen können. Kaum ein Trollberger ist des Schreibens und Lesens mächtig, also gelten Dinge wie der Handschlag bei einem Verkauf oder das Ehrenwort mehr als Brief und Siegel. Ein guter Ruf öffnet Tür und Tor, Leute mit schlechtem Ansehen werden dagegen gemieden und geschnitten. Dies gilt auch für Fremde, und man sollte sich als Abenteurer hüten, sich in einem Dorf wie ein Oger aufzuführen, denn allzu schnell könnte man in den umliegenden Weibern keinen Unterschlupf mehr finden! Die Verständigung mit Hornsignalen, Signalfeuern und Botenläufern wirkt primitiv, aber man sollte sie nicht unterschätzen, sie ist effektiv.

Die Ehre zeigt sich in vielen Dingen und treibt zum Teil seltsame Blüten. Als Randolph von Rabenmund nach Errichtung des Fürstentums Darpatien den Trollbergern ihre Freiheit wiedergab, fühlten sich einige Sippen dazu verpflichtet, dem Fürsten Treue zu schwören für diese in ihren Augen ehrenhafte Tat, die ihn zu einem Freund der Trollberger machte. Für andere hingegen war seine Tat die eines ehrlosen Feiglings, der aus Angst vor der Kampfkraft der Trollberger sie lieber um Frieden anbettelte, anstatt sich ihren Zorn zuzuziehen.

So kam es, daß sich während der Answinkrise einige Trollbergsippen sich um das Banner Fürstin Hildelinds scharten, um sie auf dem Marsch nach Gareth zu begleiten, während andere sich auf die Seiten der Garethier stellten. Die weitaus meisten aber zeigten sich den damaligen Ereignissen gegenüber gleichgültig, denn was kümmerte sie schon der Kampf der Flachländer ...

Sprache

Das „Trollbergisch“ wurde im Verlaufe der Jahrhunderte Hauptverständigungsmittel. Diese einzigartige Sprache, bestehend aus einer Mischung aus Garethi und Rogolan, angereichert

mit trollischen und sogar orkischen Lehnwörtern, klingt für Uneingeweihte hart und rau. Der Reisende sei gewarnt: Längst nicht in jedem Tal gibt es einen, der für längere Zeit im Flachland war und sich auf den Dialekt der Darpatier versteht.

Das Götterbild der Trollberger

Die Trollberger fürchten die Götter, im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr Bild von den Zwölfen ist das der strafenden Geschwister, die schnell erzürnt sind und dann kaum wieder besänftigt werden können. Ausdruck der Wut der Göttern sind die allgegenwärtigen Naturgewalten: Steinschläge, Schneelawinen, Eishagel, Gewitterstürme, schwere Krankheiten - kaum daß ein Unbill über einen Trollberger niedergeht, daß er auch mit der Erklärung zur Hand ist, daß er (oder einer der seinen) die Götter erzürnt haben müsse. Deshalb auch scheuen die Trollberger es wohl, das Wort an die Götter persönlich zu richten. Zu schnell hat man etwas gesagt, das sie wütend machen könnte. Wann immer sich eine Situation ergibt, in der ein götterfürchtiger Mensch einen der Zwölfe anrufen würde, wendet sich ein Trollberger an seine Vorfahren. Er bittet sie dann, für sie Fürsprache einzulegen. Dabei ist jedem Toten der Gott zugeordnet, dem er in seinem Leben besonders nahe stand. Es ist dabei aber nicht zwingend, daß man mit dem Toten verwandt war. Auch die verstorbene Großmutter der Nachbarn mag um einen Gefallen gebeten werden, hat man keinen eigenen „passenden“ Ahn.

Wer dies weiß, den wundert es nicht, daß es dort, wo die Kultur der Trollzacker sich am ursprünglichsten bewahrt hat - meist in abgelegenen Tälern -, keine Geweihten der Zwölfgötter gibt. "Die, die mit den Göttern reden", "die, die die Götter erwählt haben" sind den Trollbergern kaum weniger unheimlich als die Zwölfe selbst. Zu sehr fürchten sie sich, die Mißgunst eines Geweihten und damit des Gottes auf sich zu ziehen. So ist es schon manchem ahnungslosen Wanderprediger geschehen, daß sich ein ganzes Dorf in die Häuser verkrochen hat, als er die Straße zum Dorf entlang kam.

Nichtsdestotrotz ist den Trollbergern die Gastfreundschaft heilig: Klopft der Geweihte an eine Pforte, um um Unterkunft zu bitten, wird diese ihm nicht verwehrt bleiben. Im Gegenteil, dann benimmt sich die betroffene Familie übertrieben freundlich, ja unterwürfig. Man spricht kaum, tischt dem Gast königlich auf (meist soviel, wie sonst die gesamte Familie in einer Woche verzehrt) und bietet ihm die bestmögliche Schlafmöglichkeit an. Verläßt der Geweihte dann am nächsten Tag das Haus, so fällt man auf die Knie und dankt den Ahnen, daß die "geweihte Gefahr" das Haus verlassen hat. Der sprichwörtliche Respekt der Trollberger vor den Dienern der Zwölfe hat denn auch in einigen Redewendungen Niederschlag gefunden, von denen wir zwei nennen wollen: „Er hat den Pfaffen im Haus...“ spielt auf ein Unglück an, das jemandem widerfahren ist. „Jemandem den Pfaffen ins Heim wünschen“ meint, einem anderen Pech zu wünschen.

Die Ahnenverehrung

Wie schon gehört, kommt den verstorbenen Ahnen der Trollberger eine besondere Verehrung zu. Nicht umsonst haben sie auch ihre eigenen Bestattungsrituale entwickelt (s. TS-Band „Das Fürstentum Darpatien“). So ist es in jedem



Trollberger Haushalt üblich, den Toten zum Gedenken einen Hausaltar zu errichten, auf denen regelmäßig Opfergaben dargebracht werden, insbesondere zu den Festtagen. So bringt man dem Versdorbeneden zu seinem Tsatag Geschenke dar: Kleine Schnitzereien, bunte Bildchen, Blumen, Speisen und sogar Kleidungsstücke sind üblich. Diese Gaven verbleiben so lange auf dem Altar, bis sie am Boronstag der Toten dann symbolisch verbrannt werden.

Je wohlhabender die Sippe ist, desto reicher und prunkvoller fallen auch diese Altäre aus: Ärmere Familien müssen mit einem einfachen Opfertisch vorlieb nehmen, aus Holz gezimmert und mit einfachem Zierrat versehen, der allen verehrten Vorfahren gilt, wohingegen die reicheren jedem ihrer Ahnen einen eigenen, prachtvoll ausgestalteten Schrein errichten. Bisweilen gibt es gar eine eigens femauerte Nische oder kleine Kammer für die Altäre, wo die Angehörigen sich ganz in Ruhe an ihre Ahnen wenden können.

Interessanterweise werden nur den Toten Altäre errichtet, die selber Nachkommen hatten. Denjenigen, die kinderlos geblieben sind, und natürlich auch allen früh verstorbenen Kindern, wird diese Ehre nicht zuteil.

Kurzweil und Leibesertüchtigung

Kampf- und Geschicklichkeitsspiele aller Art, Waffenübungen und Turniere dienen weit weniger dem Kurzweil, als der Leibesertüchtigung in einer rauen Umwelt, in der nur die Stärksten und Geschicktesten eine Chance haben zu überleben. Speerwurf, Steinschleudern und Stockkampf sind bis zur Vollendung perfektioniert worden, der Faustkampf wurde zu einer edlen Kunst erhoben und auch mit den Klingen kann man trefflich umgehen.

Die Rauheit der Natur hat auf die Menschen abgefärbt und so sind Wettfressen und Wettlaufen anerkannte Wettbewerbe, wie das Holzen (das Durchhacken eines Baumes in kürzester Zeit) und das Baumen (einen Stamm möglichst weit tragen und dann werfen, so daß er sich einmal überschlägt).

Von den Trollzackern zumindest beeinflußt ist das Lederlegen (oder auch einfach Rokhar, wie es auf Rogolan heißt). Zwei Mannschaften (meist die Männer und Frauen zweier Dörfer) mit jeweils 15 Spielern versuchen, eine etwa ein Spann große Kugel aus Ziegenleder durch Treten oder Werfen in den fünf Schritt großen Kreis des Gegners zu befördern. Dabei ist es erlaubt, den Gegner umzuwerfen, die Beine wegzuziehen, ihn als Trittleiter zu benutzen, um an eine fliegende Kugel zu kommen etc. Das Spiel geht selten ohne blaue Flecken, Verstauchungen oder gar Knochenbrüche ab, aber der Sieger wird in den Trollzacken gefeiert wie „in der Ebene“ die beste Immanmannschaft Aventuriens.

Militär

Wie man sich denken kann, sind die Trollberger Haufen keine Armee im herkömmlichen Sinne. Jede Sippe schickt ihre Kämpfer los, bewaffnet mit der obligatorischen Ochsenzunge, mit Steinschleudern, Speeren, Stöcken, Kriegshämmern oder Äxten. Vor allem die berühmten darpatischen Steinschleuderer sind gefürchtet. Ein solcher Kämpfer war es, der die darpatische Fürstin Hildelind zu Boron beförderte, das sollte ein jeder Ritter bedenken, der über die „Bauern mit ihren Schlingen“ lacht!

Rüsten tut man sich zumeist in Lederrüstungen, Kettenhemden sind den wohlhabendsten Thanen vorbehalten - zumeist Erbstücke, die aus einem Zwergenhandel stammen oder ein Beutestück.

Die Thane unterhalten eigene kleine Heerhaufen, bestehend aus ihrer persönlichen Leibgarde, meist nicht mehr als ein Dutzend wohlgeübter, besser gerüsteter und für Trollberger wohldisziplinierter Kämpfer. Sie bilden das Rückgrat der Clansarmee, um die sich dann die restlichen Angehörigen der Familie scharen. Im Kampf bleiben sie stets bei ihrem Anführer, während die restlichen Kämpfer nach Beginn der Schlacht keiner Taktik außer der „Hau-drauf“-Methode folgen.

Auffallend ist die vornehmliche Bewaffnung mit Zweihandwaffen. Seien es Äxte oder Hämmer, Schwerter oder Stäbe, man wird nicht viele Trollberger mit Schilden herumlaufen sehen. Trollberger haben ihre eigene Art, dies zu begründen: Männer und Frauen von Ehre verlassen sich auf ihr Geschick, und verstecken sich nicht hinter einem Schild. es gehört sich, dem Gegner während des Kampfes in die Augen zu sehen, aber wie soll man das, wenn man sich die Hälfte der Zeit hinter einem Stück Holz duckt? Einige Trollberger gehen sogar so weit, auch Rüstungen, die über Lederzeug hinausgehen als "unehrenhaft" abzulehnen. Ein weidener Ritter würde denn auch eher verlacht denn bewundert, ganz davon ab, daß er mit seiner schweren, starren Rüstung in den Bergen eh nicht viel zu bestellen hätte.

Die wahrscheinlichere Antwort ist, daß Schilde im Gebirge allzu sperrig und damit hinderlich sind. Die Zweihandwaffen werden dagegen einfach auf den Rücken geschnallt, man hat dann beide Hände zum Klettern frei. Die häufige Benutzung von Äxten rührt wahrscheinlich daher, daß das Schwert sich bei den praktisch denkenden Trollbergern nie richtig durchzusetzen vermochte. Beile kann man noch zu anderen Dingen gebrauchen, wie z.B. Holz fällen, Scheite spalten usw., Schwerter sind dagegen nur für den Kampf da. Warum sich also eine Waffe bevorzugen, die man nur für den Kampf benutzen kann, wenn es doch viel praktischer geht?

Kavallerie gibt es kaum, Einzig einige Sippen nutzen Zwergenponys, um sich in geeignetem Gelände schneller fortzubewegen. Sobald das Schlachtfeld erreicht ist, steigen die Kämpfer jedoch ab, so daß man wohl eher von berittener Infanterie sprechen sollte.

Trollberger und Magie

Nicht allein Trollberger sind es, die in den Trollzacken siedeln, auch mancher hat hier sein Domizil gefunden, der die Gesellschaft anderer Menschen scheut - aus welchem Grund auch immer: Angeblich mehr als ein Dutzend Magiertürme sollen sich in den unzugänglichen Tälern verbergen, einige verlassen, andere zu magischen Festungen ausgebaut. Magier aller Couleur verfolgen magische Kreaturen oder forschen nach Feenwesen und Berggeistern, Heilmagier suchen seltene Pflanzen, um neue Tinkturen herzustellen und selbstredend zieht es auch manchen Schwarzmagier in diese einsamen Gefilde, wo er weitgehend frei von Nachstellungen seinen Studien nachgehen kann. Auch ein Hexenzirkel soll in den Trollzacken seinen geheimen Tanzplatz haben - wo sonst, wenn nicht hier

Die Trollzacken

böte sich im praiosgeprägten Darpatien ein geeigneter Ort. Die Inquisition, die fürstlichen und kaiserlichen Beamten, die Magier der Hellsichtschule, sie alle durchforsteten im Laufe der Geschichte die Trollzacken auf der Suche nach dunklen Machenschaften. Doch die „Berge sind hoch und die Täler tief“, wie es hier oben heißt. Deshalb trifft man in den einsamen Forsten in den dunklen Schluchten, wo die Praiosscheibe selten zu sehen ist, manchmal auf einen einzelnen Mann in seiner Hütte, seltsame Figuren knetend...

Selten nur werden diese "Flüchtlinge" und Forschenden gestört, denn die Bevölkerung hält sich nach Möglichkeit von ihnen fern. Man begegnet allen magieschaffenden Fremden mit einer gewissen Reserviertheit, denn wie viele Legenden künden von den Umtrieben finsterner Magister und übelwollenden Hexen, die eine ganze Sippe in den Untergang trieben. Und auch die Weißmagier, die in die Dörfer kamen, um die Waegga der Sippe zu interrogieren, haben ein Übriges getan.

Nichtsdestotrotz zeichnet sich die Einstellung des Trollbergers bei allem Aberglauben und allen üblen Erfahrungen durch einen Pragmatismus auf, den oft weit gebildete Menschen in den zivilisierten Landen kaum aufzubringen vermögen, wenn es um Magie in ihren unterschiedlichsten Spielarten geht.

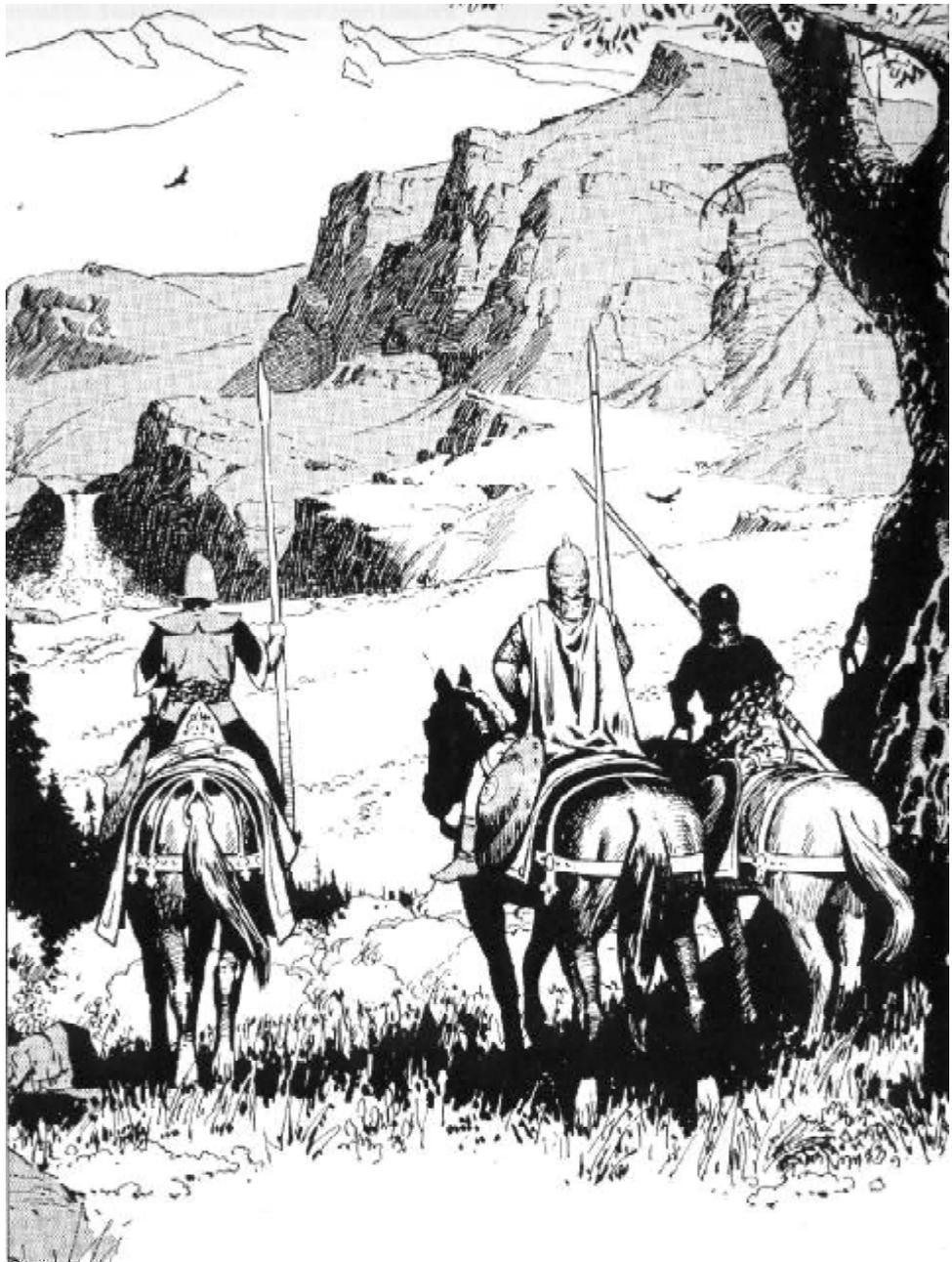
So werden Magier in die eingeteilt, denen man vertrauen kann (z.B. Heilmagier und Kampfmagier, die sich gegen Trollzacker oder Orks eingesetzt haben) und solche, die man besser meidet (also alle anderen). Durch das Wirken der Waeggas ist Magie den Trollbergern nicht fremd, im Gegenteil, die Rituale sind fester Bestandteil ihres Lebens, viel mehr als beispielsweise bei einem Städter aus Rommilys.

So ist es aber auch kein Wunder, daß der Dämonenmeister ausgerechnet in den Trollzacken zum Stehen gebracht wurde. Die Trollberger sind an die täglichen Schrecken gewöhnt, und wer täglich damit rechnen muß, den nächsten Tag nicht zu erleben, hat wenig Angst vor „einem Schwarzmagier mehr oder weniger“. Natürlich sind Dämonen auch für die Bergbewohner eine neue, bisher in dieser Form nicht bekannte Bedrohung, aber sie reagierten beim

ersten Auftauchen solcher Phänomene nicht so kopflos und panisch wie die Bauern in der restlichen Grafschaft Trollzacken. Ob dies auch weiterhin anhält, wenn die Schrecken vordringen sollten, bleibt abzuwarten.

Und noch ein Tip:

Man sollte nie vergessen, daß diese Beschreibung nicht alle Verhaltensmuster der Trollberger beinhaltet (und auch nicht beinhalten kann). In abgelegenen Bergtälern, die seit Jahren keinen Fremden mehr sahen, mögen sich weit wildere, eigenümlichere Sitten entwickelt haben, die schon wenige Meilen weiter nicht gepflegt werden. Trollberger, die am Rande des Gebirges leben und regen Kontakt mit der „Außenwelt“ haben, sich mehr und mehr den "Flachländern" und ihren Sitten angleichen. Der Spielleiter sei ermuntert, seiner Phantasie freien Lauf zu lassen und eigene Ideen und Wünsche in dieses Konzept einfließen zu lassen.





Reisen in Darpatien, 2. Teil

Ochsenwasser und Darpat, ein Reisebericht

„...In Ochsenried bestieg ich am frühen Morgen ein kleines Fährschiff, daß mich über das Ochsenwasser nach Rommilys bringen sollte. Wohl gab es noch andere Möglichkeiten des Weiterkommens, so die Dammstraße am Westufer des Sees über Seeheim, Schwanen, Fischerdorf oder die befestigte Hauptstraße über Zabel, Zwerch, Deilinden und Ebnet, die mich weiter ins Landesinnere gebracht hätte, aber dies ist die schnellste Methode, um nach Perricum zu gelangen.

Das Ochsenwasser ist die Baernfarnebene eingebettet, die nur wenige Meilen vom Westufer entfernt in sanften Hügeln ausläuft. Doch sogar von hier kann ich die Trollzacken erkennen, welche am Ostufer des Sees aufragen und in denen nun die tapferen Darpatier gegen den Bethanier kämpfen. Gespeist wird der See durch den Dergel und einigen anderen, kleinen Bächen, die von Osten aus dem Gebirge kommen.

Die Reise auf der „Ochstan“ ist sehr ruhig, trotz der unruhigen Zeiten. Wir fahren zuerst in östlicher Richtung, dabei erzählt mir ein Maat eine Sage über den Riesen Ochstan. Selbiger nämlich habe auf der Suche nach Schätzen eine gewaltige Grube ausgehoben, die Herr Efferd über der Nacht durch einen gewaltigen Regen füllen ließ, so daß der Riese, der auf dem Grund der Grube sich zum Schlafen niedergelegt hatte, von den Fluten gefangen ward. Es gibt auch noch manch andere Sage, doch dies ist diejenige, die am meisten Verbreitung gefunden hat, und die Anlaß ist für das Ochstansfest am 1. Efferd, begangen in allen Orten rund um den See. Dabei werden kleine Opfertuben dem See übergeben, zum Dank, daß Efferd den Riesen unter Wasser gefangenhält.

Bald legen wir in Seeheim an, um Waren an Land zu setzen und einige Passagiere aussteigen zu lassen. Dann geht es weiter auf die andere Seite, nach Rabenstein, der Burg des Vogts von Dettenhofen. Die Trutzburg liegt drohend über der nördlichsten Insel an der Ostküste des Sees, Hütten leibeigener Fischer bilden ein kleines Dorf. Auch hier machen wir Station und entladen Kisten, die hoch zur Burg geschleppt werden. Niemand will mir sagen, was darin ist, aber nachdem ich auf dem Rock eines Büttels den Rabenmund-Raben erkannt habe, zeige ich mich auch nicht mehr so neugierig. Immerhin kann ich mit einem Fischer reden, der mir davon klagt, daß die Dörfler immer noch mit den Folgen der letzten Überschwemmung kämpfen, die, wie jedes Jahr, weite Flächen auf allen Seiten des Sees überspült hat.

Doch das Schiffshorn tönt, es geht weiter, denn bis zur Nacht sollen die Ochsenwasserfälle erreicht werden. Das Schiff gleitet an der Inseln Suderdun (eine kleine unbewohnte Sandbank), Efferdsdank (ein kleines Eiland mit drei Fischerfamilien, aber ein ehemals beliebtes Ausflugsziel von gelangweilten Rommilysern) und Efferdsgroll (eine schroffe, abweisende Insel, auf der Ungeheuer wohnen sollen) vorbei. Nun aber machen wir einen Schwenk gen Südwesten. In der Ferne kann ich eine weitere Insel entdecken. Als ich den Kapitän nach dem Grund des Kurswechsels frage, erklärt er mir, daß dies Galottas Insel sei, auf der Kalecken und andere Ungeheuer leben sollen. Kein vernünftiger Mensch traue sich dorthin und es sei

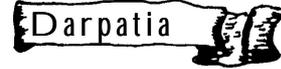
verboten, auf die Insel überzusetzen. Aber es gäbe immer wieder Abenteurer, die meinten, die Residenz des ehemaligen Hofmagiers nach magischen Schätzen untersuchen zu müssen. Selbst der Beobachtungsturm, welcher auf dem Festland die Einhaltung dieses Verbotes dient, scheint dabei nicht abzuschrecken.

Ich habe deswegen Zeit, mir die Ufer anzusehen. Ein Händler aus Zwerch erzählt mir, daß die Region einstmals von weitläufigen Sümpfen und Mooren umgeben war, die durch harte Arbeit vieler Generationen trockengelegt und in fruchtbare Äcker und saftige Weiden verwandelt wurden. Einzig in der Region von Zwerch und am südwestlichen Ufer des Ochsenwassers findet man noch von flachen Seen durchzogene Moore. Abgelenkt werde ich von einer kleinen Flottille von Fischerbooten, die aus den verschiedenen Baronien um den See kommen. Dabei meine ich auch zu sehen, daß einige Fischer Kisten von Boot zu Boot hieven, aber da es langsam dunkel wird, bin ich mir nicht sicher. Und was sollte hier draußen auch schon geschmuggelt werden...

Derweil höre ich fernes Brausen, das immer lauter wird. Die Ochsenwasserfälle, wie mir der Händler erklärt, heilige Stätte des Efferd. Mehrere Dutzend Schritt fällt hier das Wasser lotwärts in einen kleineren See, Ursprungsquelle des Darpats. Die Waren werden an einer kleinen Anlegestelle etwa eine halbe Meile vom Wasserfall entfernt vom Schiff auf Ochsenkarren geladen, die auf einer Serpentinstraße den Höhenunterschied überbrücken. Hier stehen auch merkwürdige Türme mit eisernen „Armen“, die sich hin und dann in verschiedene Positionen bewegen. Wie ich erfahre sind dies Semaphoren, wie sie auch im Horas-Reiche stehen. Fürstin Irmegunde erkannte ihren Nutzen und ließ ebenfalls eine Kette bauen, die nun die Ogerklamm mit Rommilys verbindet. Eigentlich sollte sie noch verlängert werden, nach Altzoll und noch weiter hinaus, doch dies ist ein ferner Traum.

Am Ufer des unteren Sees findet sich das Dorf Neuschwanen, welches erst vor 50 Jahren gegründet wurde. Über dem Dorf prangt ein Lustschloß der Fürstin, was den Ort schnell wachsen ließ und heute nicht nur Dienerschaft, sondern auch Bauernfamilien und einigen unfreien Muschelfischern ein Auskommen bietet. Hier werden die Waren wieder auf ein Schiff geladen und die Reise geht weiter gen Rommilys, welches nur wenig Meilen entfernt liegt. Dabei kann ich noch einen Blick auf das Efferdkloster Tsafluten werfen, welches schon in der Baronie Neuborn liegt. Zwei Dutzend Geweihte und Laien versuchen, im Brausen des Wassers die Stimme ihres Gottes zu vernehmen. Das Kloster ist recht wohlhabend, kann es sich doch der Spenden der Fischer und Flußschiffer des Darpats sicher sein.

Weiter geht die Reise nach Süden, am Dorf Darpaddingen vorbei bis Rommilys, in dessen Hafenviertel wir anlegen und wo ich in einem nahen Gasthaus die Nacht verbringe. Am nächsten Tag geht es weiter, diesmal nehme ich aber lieber ein Passierschiff, die „Darpathecht“. Es ist eines der letzten großen Schiffe, die auf der alten Rommilys Werft gebaut wurde.



Reisen in Darpatien

Doch seit die Perricum billiger arbeiten können, werden in der Capitale Darpatiens nur noch Fischerboote gebaut, obwohl nun einiges versucht wird, um auch die Preise hier zu drücken. Nicht zuletzt der Bau der neuen Werft zu Neu-Rommilys soll da einiges bewirken.

Es ist nicht zu übersehen, daß Krieg herrscht. Ein halbes Fähnlein von Söldlingen geht mit an Bord, echte Darpatier, wie mir scheint: Zweihandäxte, Kleidung aus darpatischem Leder und eine veritable Kriegsschleuder sind Pflicht. Die „Schleuderer vom Wutzenwald“ aus der Baronie gleichen Namens sind ebenfalls auf dem Weg nach Süden, um von Perricum aus gen Arvepaß zu marschieren und die Truppen dort zu verstärken. Es ist ein saufseliger Haufen, immer für einen groben Spaß gut, aber guten Mutes, es dem „dem Dämonenmeister, dem tobrischen“ zu zeigen. Mir wird wieder einmal klar, daß Darpatier von ihren östlichen Nachbarn nicht viel halten ... Die aberhunderte Flüchtlinge lassen den Saphir in der Krone des Reiches matt und düster aussehen. Mögen die Götter geben, daß der Bethanier ihn nicht ganz herausbricht.

Es ist manchmal nicht ganz einfach, den Fluß sicher zu befahren, denn nur an wenigen Stellen hat man seinen Lauf gezähmt. So ist man in steter Gefahr auf Sandbänke zu laufen, tückische Untiefen, die schon morgen an anderer Stelle lauern mögen. Zwar wären wir davor in der Flußmitte sicher, doch dies brächte andere Probleme. Nachdem wir das Gebiet der Mark Rommilys verlassen haben, bildet der Fluß die Grenze zum Königreich Garetien, und zwar dort, wo „der Darpathe am tiefsten sei“, so zeigt es mir der 1. Offizier in einem alten Buch. Und damit ergäben sich Zölle, andere Pässe etc., was man natürlich vermeiden möchte. Um so mehr kann ich von der darpatischen Seite des Flusses sehen. Das fürstliche Land Knoppsberg zieht an uns vorbei, ich sehe einige Darpaderos, die für das Fürstentum so typischen Viehhirten, die die großen Darpatrinder über die Weiden treiben. Aber nicht nur eitel Sonnenschein ist heutzutage eine solche Flußfahrt. Ein Lager mit Flüchtlingen gemahnt an das Schreckgespenst Krieg, das mit jedem Atemzug schrecklicher dräut. Mehrere Dutzend behelfsmäßiger Hütten und Zelte drängen sich am Flußufer, nahe einem kleinen Auenwäldchen. Kleine Kinder spielen am Ufer und winken dem Schiff, Frauen waschen tratschend ihre ärmlichen Fetzen. Nein, wie anders war alles, als der Dämonenmeister noch nicht sein schreckliches Haupt erhoben hatte. Das Wetter aber ist geblieben, denn der warme Sommer bringt allzu oft auch ertragreichen Regen. So ist es auch jetzt, ich flüchte mich unter den Decksaufbau und unterhalte mich mit einem Händler aus Baliho, der nach Aranien will. Ich frage ihn, warum er nicht mit der Kutsche gefahren ist, deshalb erklärt er mir, daß er in einigen Baronien Darpatiens, vornehmlich in Wehrheim, aber auch weiter im Süden, der Brauch gilt, daß Wagen, welche beim Umkippen nicht auf der Straße - als quasi hoheitlich fürstlichem bzw. kaiserlichem Gebiet - sondern daneben landen, damit sofort in den Besitz des Grundherren übergehen. Deshalb seien einige der „hohen Herren und Damen“ nicht sonderlich interessiert daran, die Wege auszubessern, auch wenn die Fürstin und ihre Grafen dies immer wieder anmahnen. So aber sei der Darpat eine der wichtigsten Verkehrs-

straßen des Reiches. Wohl gibt es auf der garetischen Seite eine Handelsstraße, doch ist das Reisen auf dem Fluß einfach schneller.

Dann endet das Gespräch abrupt, denn das Schiff bockt plötzlich wie ein Maulesel. Ich werde von den Füßen gerissen und kann mich gerade noch festhalten. Mein Gesprächspartner hat weniger Glück und wird über Bord geworfen. Nachdem ich mich wieder aufgerappelt habe und die Dinge sich ein wenig ordnen, kann ich erkennen, was uns so unsanft gestopt hat: das Schiff ist auf eine Kiesbank gelaufen. Einige Fischer helfen uns, den Kahn bis zum nächsten Dorf zu schleppen und die über Bord gegangenen wieder an Bord zu holen. Wir verbringen die Nacht in dem Dorf, während das Schiff ausgebessert wird. Der Rudergänger wird noch in der Nacht mit der neunschwänzigen Katze überantwortet, er hatte getrunken und damit unser aller Leben gefährdet. Immerhin ist das Schiff nur leicht beschädigt und wird mit einigen zugeschnittenen Planken und Dergelsmunder Pech wieder flott gemacht.

Weiter geht es, vorbei an den malerischen Auen, aber auch am „Hühnerschnabel“, wie der respektlose Kapitän die vorspringende Nase des Gluckenberges nennt. Hier kommen sich die Ausläufer der Trollzacken und die Vorberge des Raschtulswalls am nächsten, und es ist die wohl gefährlichste Stelle des Flusses, voll von Wirbeln und Gegenströmen, die ein Schiff leicht auf die Felsen drücken können. Doch wie um das Ungeschick von gestern vergessen zu machen, gleiten wir wie von Efferd selbst behütet durch die Gefahr. Auf der garetischen Seite fallen mir Treidelkähne auf, die nordwärts ziehen, gleiches gibt es auf darpatischer Seite nicht.

Wieder ziehen Rinderherden unweit des Ufers entlang, doch diesmal scheinen es andere zu sein. Sie sind dunkler gefärbt, ihre Hörner sind ausladender und verraten den Einfluß älterer Rassen, wie mir der Weidener bestätigt. „Suderfaller“ nennt er sie, eine Abart der Darpatbullen.

Dann verlassen wir die Baronie Gluckenhang und kommen nach Gaugräflich Trollsgau. Auf einem Felsen über dem Fluß erhebt sich ein alter tulamidischer Palast, noch aus den Zeiten des Sultans Al'Hani, wie es heißt. Man erkennt sogar von hier die wunderbare Pracht des Gebäudes. Es gehört einem Adligen aus dem Wehrheimischen, sagt man mir, der hier seine Wintermonate verbringt, die bei weitem milder sind. Die Landschaft wird nicht sonderlich spannender, fast immer nur Auwälder, unterbrochen ab und zu von einem kleinen Dorf oder Weilen, manchmal auch einem kleinen Gutshof mit grasenden Rindern. Nur selten kann man, etwas entfernt, Getreidefelder sehen.

Kurz vor Perricum hält das Boot noch einmal an dem Weiler Lithorgs' Tann, wo die Söldlinge aussteigen und sich auf ihren Marsch gen Trollzacken machen. Ich werde sie vermissen, ihre Zoten und Witze machten die Fahrt doch um einiges kürzer. Nicht lang danach sieht man schon die Mauern von Perricum, der Perle am Meer. Hier strömt der Darpat ins Meer, und hier wird meine Reise auch enden.“

(Bericht des Hesindegeweihten Dagvert von Peilsens Hof, 28 Hal)



Ergänzungen zur Stadtbeschreibung Rommily's

Vom Equide - einem ganz besonderen Volksvergnügen

Einmal im Jahr, im Spätsommer, ist großer Pferdemarkt zu Rommily's - Equesmarkt (nach Equus, Alt-Bosparano für Pferd) genannt, und Roßhändler und Käufer von nah und fern kommen in die Darpatmetropole, um über Rösser und Zucht zu fachsimpeln, die eigenen Tiere mit denen der Konkurrenz zu messen und selbstredend Pferde zu kaufen und zu verkaufen. Vornehmlich Darpater Warmblüter sind es, die hier feilgeboten werden, gute und ausdauernde Reit- und Kutschpferde, mit einem mehr oder minder großen Einschlag Elenviner oder Shadifblutes, je nach Gusto und Geldbeutel des Käufers. Auch die berühmten Reitpferde mit beilunker Brand werden verkauft, desgleichen schwerere Arbeitspferde, Trolling genannt, kräftige, mittelgroße Zuggpferde mit dunklem Fuchsfell und hellblonder oder dunkler Mähne, die sich auch auf steilen Trollzackenpfaden noch als trittsicher erweisen. Traditionsgemäß findet sich auch eine Delegation der Zwercher Zwerge hier, die Reit- und Grubenponys anbieten.

Berühmt sind außerdem die Pferde aus fürstlicher Zucht, Darpater und Elenviner. Doch auch Vertreter fremdländischer Zuchten geben sich hier ein Stelldichein, ihre edlen Rösser dem dukatenschweren Kunden feilzubieten, hier vornehmlich zu nennen, die Aranier und Tulamiden.

Im Laufe der Jahre hat sich der Equesmarkt zu einem Volksfest gewandelt, und neben den Roßverkäufern stellt sich auch allerlei Gaukelvolk ein, ebenso wie stadtauswärtige und fahrende Händler. Zur Belustigung des einfachen Volkes werden Wettkämpfe abgehalten, so im Armdrücken, Tauziehen, dem Wettlauf oder dem Seilklettern. Waffen will man zu diesem heiteren Fest nicht sehen, und so entbehrt der Wettstreit jeglicher martialischer Disziplinen.

Im Mittelpunkt stehen aber selbstredend Reiterwettspiele aller Art. Hier können Roß und Reiter ihre Geschicklichkeit und Kraft beweisen, wie im Ringstechen oder im traditionellen Stierreiben der Darpaderos.

Doch Höhepunkt des Festes sind unzweifelhaft die Equides oder Pferderennen. Was als Wettstreit zwischen Züchtern und Pferdebesitzern begann, hat sich mittlerweile zu einem Ereignis gewandelt, das die ganze Stadt in seinen Bann zieht. Denn seit gut 200 Jahren findet als Höhepunkt ein Rennen statt, in dem die einzelnen Stadtviertel, Zünfte, Gilden oder sonstige Gruppierungen der Stadt ihre Rösser und Reiter gegeneinander in die Rennbahn schicken.

In einem jedoch unterscheidet sich das rommilyser Equide von ähnlichen Rennen, die in anderen Städten abgehalten werden, sind es doch keine Rösser aus Fleisch und Blut, die ins Rennen geschickt werden, sondern gewaltige hölzerne Ungetüme in Roßgestalt. Und das aus folgendem Grund:

Als im Jahre 79 v.H. das Fürstentum mit Tobrien in blutiger Fehde lag, untersagte Fürst Gerhelm II. die Austragung des Bürger-Equides und ließ kurzerhand alle Rösser für seine Soldaten requirieren. Doch blieben ihm die empörten Bürger nicht

lange eine Antwort schuldig. Nach einigen Tagen und Nächten eifrigster Vorbereitung war es so weit, die Fanfaren kündeten von der Eröffnung des Rennens.

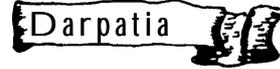
Wutentbrannt eilte Fürst Gerhelm II. mit seinen Soldaten auf den Marktplatz, die ungehorsamen Bürger zu strafen und ihnen die Pferde abzunehmen. Doch wer kann das Erstaunen des Herrschers ermessen, als er statt feuriger Rösser monströse, hölzerne Gebilde sah, die entfernt an Pferde erinnerten. Anstelle der Beine hatte man den Holzpferden Räder montiert und vier wackere Burschen und Maiden standen bereit, das Gefährt wacker vorwärtszustemmen, auf dem einer ihrer Gefährten sich niedergehockt hatte. Zur besseren Unterscheidung hatte man Menschen wie Holzpferden bunte Tücher umgehängt, und als der Startruf erscholl, da legten sich die Frauen und Männer tüchtig ins Zeug, ihrem Gaul den rechten Schub zu geben. Die Menge aber jubelte ihren Favoriten zu, tobte und raste, als die Holzungeheuer um die Kurven donnerten, es fehlte nicht viel und eines der Ungeheuer wäre beinahe in der Auslage eines Ladens gelandet. Den Sieg trug schließlich das Gefährt der Schreinerzunft davon und man darf es wohl als Zeichen des Wohlwollens der Zwölfe deuten, das just die Mannschaft das Rennen gewann, die auf die kluge Idee gekommen war, die Holzrösser zu bauen.

Seit jenem Tage hat man an dieser Art, das Rennen abzuhalten, festgehalten, und die Bewohner einer jeden Mannschaft fiebern nicht minder mit ihren Favoriten mit, als wenn sie auf echten Rössern säßen. Die Holzpferde aber werden gehegt und gepflegt und liebevoll für ihr Rennen geschmückt. Mittlerweile ist man davon abgekommen, die Mannschaften durch bunte Tücher voneinander zu scheiden, statt dessen werden die Pferde grellbunt in den Farben ihres Viertels oder ihrer Zunft bemalt.

Waren es ursprünglich fünf Parteien, die um die Krone der Equide stritten, ist die Zahl der Kombattanten mittlerweile auf 12 angewachsen. Mannschaften wie z.B. Allahopp Aldeburg, Vorwärts Holzurm, Winzers Gloria oder die zuletzt zugelassene Mannschaft von Rahjas Stute (Stadtteil Paradies) streben nach der goldenen Krone. Bislang erfolgreichste Equipe darf sich die Mannschaft Sturm Althafen nennen, der es siebenmal, davon viermal in Folge, gelungen ist, das Rennen für sich zu entscheiden. Die Zunft der Krämer, die bislang noch zur Partei Rondrikan Neustadt gehört, bemüht sich derzeit darum, als eigene Equipe zum Rennen zugelassen zu werden, doch zögert der Stadtrat, die unheilvolle Zahl 13 vollzumachen.

Es bedeutet ein besonderes Privileg, zu einer der Parteien zu gehören. Zu den alteingesessenen haben nur Söhne und Töchter der Gründungsmitglieder Zugang, andere verlangen eine ansehnliche Summe (neben einem unzweifelhaften Leumund), will man dazugehören.

Es hat schon einen ganz besonderen Flair, zu Zeiten des Equide die Stadt zu erleben, ist das sonst so sittsame und züchtige



Stadt Rommily

Rommily doch wie ausgewandelt: Schon vor den Rennen gibt es in den Quartieren der jeweiligen Partei festliche und fröhliche Empfänge, sich auf das Rennen einzustimmen, und längst reichen die heimatlichen Trinkstuben und Schenken der Parteien nicht aus, die begeisterten Massen der Feiernden zu fassen. So stellt man einfach Tische und Bänke in die schmalen Gassen und feiert dort draußen, und selbst in so ehrwürdigen Vierteln wie dem Aldewyk geht das Treiben in den Straßen bis tief in die Nacht. Peinlich jedoch wird darauf geachtet, daß kein "feindlicher" Parteigänger sich in das Revier der eigenen Mannschaft verirrt; solchen "Spionen und Saboteuren" soll es schlecht ergehen. In der Tat hat es in der Vergangenheit immer wieder Versuche gegeben, die Holzpferde der Gegner zu manipulieren oder sich gar an den Angehörigen einer Equipe zu versündigen.

Und so muß die Stadtgarde insbesondere in der Nacht vor dem Rennen auf der Hut sein, wenn die aufgepeitschten und bierseligen Angehörigen der Parteien auf Händel aus sind.

Auf diesen Feiern werden aber auch nicht zuletzt Wetten geschlossen, von einem Heller bis zu dukatenschweren Beuteln setzen die begeisterten Städter ihre Einsätze auf ihren Favoriten. Zwar wendet sich insbesondere die Traviakirche gegen diese Unart, doch ist sie unausrottbar, selbst der Adel enthält sich nicht dieser Leidenschaft und so hat man davon abgesehen, das Wetten zu untersagen.

Traditionsgemäß führt das Rennen durch die Straßen der Stadt, vom Reichskanzler-Randolph-Tor in Aldeburg zum Kaiser-Raul-Tor via Aldewyk und Althafen. Und es ist schon ein atemberaubender Anblick, die schweren, eisenbeschlagenen Holzrösser mit den heftig schnaufenden Schiebern über das Pflaster der Gassen in überraschend hoher Geschwindigkeit

hinwegrumpeln zu sehen. Ganz ungefährlich ist dies Spektakel allerdings nicht, auch wenn es den Mannschaften streng untersagt ist, sich willentlich zu behindern, zu bedrängen oder gar zu attackieren.

Manches Mal schon haben sich Reiter oder Mannschaft bei der Equides ernstlich verletzt, wenn eine Kurve doch zu eng, eine Gasse zu schmal oder die Geschwindigkeit zu hoch war. Und auch für die Zuschauer birgt das Rennen einige Gefahren, nicht zuletzt, wenn begeisterte Anhänger vor ihrer Equipe auf die Gassen springen, die Mannschaft anzufeuern oder die Equide der gegnerischen Partei ins Schlingern zu bringen. Einige Male bereits hat es Verletzte gegeben, wenn eines der Gefährte in eine Zuschauergruppe geraten ist. Und so berät der Rat derzeit einen Antrag, das Rennen künftig auf einer abgesteckten Bahn außerhalb der Stadt abzuhalten.

Für die jungen Burschen und Maiden bedeutet es eine hohe Auszeichnung, einmal Reiter oder Schieber ihres Equides-Pferdes zu sein, und die Sieger zählen für ein Jahr zu den ungekrönten Königen der Stadt.

Zu Ehren der siegreichen Partei wird am Abend nach dem Rennen ein prächtiges Festmahl gegeben, auf dem der Stadtvogt im Namen des Fürstenhauses den Siegpriest, eine Pferdestatuette aus lauterem Gold, übergibt. Einen Götterlauf werden die heldenhaften Sieger in allen Schenken der Stadt freigehalten, auf allen großen Festen sind sie geehrte Gäste. Die Patrizier und selbst manche Adelige schmücken sich auf ihren Empfängen mit den mutigen und flinken Equides.

Doch die größte Gunst, die den Siegern zuteil wird ist wohl die Ehre, die alljährliche Travinian-Prozession mit ihrem Roß anzuführen.

Ergänzung Stadtteil Aldeburg

Schneiderei Abetal

Wer hier seine Kleider nähen läßt, gehört sicherlich nicht zu den Ärmsten der Stadt. Schon das Schild mit der großen Schere zeigt die Bedeutung, denn darunter findet sich das fürstliche Wappen, ist Abetal doch Fürstlich-Darpatischer Hofschneider. Dargus Abetal (45 Jahre, 1,79 Schritt groß, graue Haare, Bauch, stets in seine neueste Kreation aus edelstem Stoff gehüllt) lernte das Geschäft von der Pike auf und hat es nun zum Obersten der Schneiderzunft gebracht.

Durch die Ernennung zum Hofschneider gewann er viel Prestige und eine treue Kundschaft. Sämtliche Hofdamen, der Geldadel und die reicheren Landadligen lassen sich ihre Festgarderobe bei ihm auf den Leib schneiden. Dabei erfährt er so manches "Geheimnis" aus den oberen Gesellschaftsschichten, die er an gute Kunden als Dreingabe, seltener auch gegen (angemessen!) klingende Münze weitergibt. Benötigt man Informationen über die höheren Stände der Stadt, kommt man um ein neues Wams wohl nicht herum...

Abetal läßt allerdings stets eine gewisse Vorsicht walten, was sich dergestalt äußert, daß er sich allein in Andeutungen ergeht. So heißt es, "daß ein Freund gehört hat" oder "daß das Gerücht geht, Dame X habe ein Verhältnis mit Junker Y, dabei sei der doch der Dame Z versprochen", oder "es geht die

unglaubliche Mär, daß Baron A ein großes Darlehen habe aufnehmen müssen, um seine Spielschulden bei Baron B zu decken". Nun, Kenner der rommilyser wie der darpatischen Gegebenheiten wissen mit den vagen Worten des Meisters genug anzufangen, auch ohne daß Namen genannt werden. Nicht, daß es dabei nicht auch einmal zu folgenschweren Fehlschlüssen kommen kann, wie ein Skandal vor drei Jahren beweist, als eine ehrenwerte Edeldame ob der Fehldeutung eines hohen Herren in den Ruch geriet, einem ganz und gar nicht ehrbaren Lebenswandel zu folgen ...

Doch für Abetal sind die amüsanten bis brisanten Gerüchte mehr als nur ein Kapital, seine Kunden zu unterhalten. Vielmehr stellt er sein Wissen - und dann ganz ohne nebulöse Formulierungen - gleich mehreren Auftraggebern zur Verfügung. Sowohl Truchseß Ludeger, Aldine von Brinsberg und Brinwulf von Hergenklamm wissen, daß der Schneider sowohl für die FDEA, die KGIA und den Junker von Drachenschwinge arbeitet, aber da jeder der drei denkt, daß Abetal SEIN Doppelagent ist, kassiert er von allen Seiten und genießt den Schutz dreier mächtiger Organisationen. Einzig Espinosa von Sturmfels hat das gewitzte Spiel des Schneiders zur Gänze durchschaut, und Abetal vergeltet ihm sein Schweigen mit dem liebsten Gut, das Espinosa kennt: verlässliche Informationen ...

Ergänzungen zum Stadtteil Neustadt

Taverne "Zur Wacht"

Nur wenige Straßen vom Stadthaus entfernt gelegen, rekrutiert sich das Stammpublikum der Schenke aus Angehörigen der Stadtwache, die nach ihrem Dienst noch ein Bier trinken, bevor sie sich auf den Nachhauseweg machen. So ist die "Zur Wacht" auch eine der wenigen Tavernen, die mit höchster Erlaubnis rund um die Uhr geöffnet ist und in der man immer eine warme Mahlzeit erhalten kann.

Deshalb haben auch einige andere Bürger die Taverne als ihr Stammlokal erkoren, zumal man aus verständlichem Grund keine Beutelschneider oder ähnliches Gelichter antrifft. Noch heute geht die Runde von den drei garethischen Räubern, die meinten, zur nächtlichen Stunde dem Wirte seine Einnahmen

rauben zu können und dabei nur auf verschreckte Städter zu treffen. Leider feierte im Hinterzimmer gerade eine Schicht der Wache den Traviatag eines Weibels...

Rudbert Hilgertshof (64 Jahre, 1,84 Schritt groß, blaue Augen, Glatze, schlank) war selbst einmal Korporal der Wache, bis er zu alt für den Posten wurde und die Taverne von der Familie von Kalmbach pachtete. Er kennt die Probleme der Soldaten und weiß genau, was sich eine Wache nach ihrem Dienst wünscht, nämlich Ruhe und Frieden. Andererseits weiß er über laufende Ermittlungen, die verschiedenen Langfinger der Stadt (und damit die "üblichen Verdächtigen") oder auch die Patrouillenwege der Soldaten bestens Bescheid.

Persönlichkeiten der Stadt Rommilyl

Domyniko von Sturmhöhe alias Meister Perainian

Domyniko, Sohn eines Barons, beschäftigten schon als junger Bursche weniger die Belange seines zukünftigen Erbes, denn die Lehren Mutter Peraines: Er beschloß, seinem Herzen zu folgen und den Beruf des Medicus zu erlernen. Seine Familie war über seine Absicht, äußerst ungehalten und sorgte dafür, daß er seinen Erbenspruch an seinen jüngeren Bruder Ernestos abgeben mußte.

Domyniko aber fügte sich in sein Los und durchwanderte das Land auf der Suche nach Lehrmeistern in der Kunst der Anatomie, der Chirurgie, des Zahnreißens und was ein guter Arzt noch so können muß. Er lernte schnell und genoß schon bald den Ruf, wahrhaft heilende Hände zu haben. So rief man ihn, seiner Jugend zum Trotz, in die Häuser bedeutender Familien, er genoß die Privilegien eines gut bezahlten und hochgeschätzten Heilers, wie es nur sehr wenigen zuteil wird.

Eines Tages wurde er an den Hof einer geachteten und äußerst einflußreichen Familie (welche an dieser Stelle ungenannt bleiben soll) in Rommilyl gerufen, um die Herrin des Hauses von ihrer Krankheit zu heilen. Oh, er wurde seinem guten Ruf gerecht, er war in der Lage die Leidende von ihren Schmerzen zu befreien. Doch noch von weit mehr als ihren körperlichen Beschwerden, auch das traurige Herz der Herrin, die sich in ihren attraktiven Retter verliebte, wußte der junge Mann zu trösten ...

Doch so sehr Rahja ihre Leidenschaft auch segnete, Travia mochte dem falschen Spiel wohl nicht länger zusehen: So kam es, daß der Herr des Hauses eines Tages die Kammer seiner Frau betrat, als Domyniko und seine Liebe just auf Rahjas Pfaden wandelten.

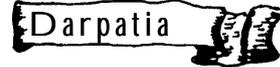
Diese Dummheit sollte Domyniko teuer bezahlen: Der tief gekränkte Hausherr ließ den jungen Mann aus seinem Haus werfen. Mit all seiner Macht tat er von nun an alles, den guten Leumund Domynikos zu zerstören. Unglücklicher Zufall, daß nur wenig später es Boron gefiel, eine von Domynikos edelgeborenen Patientinnen aus dem Kindbett dahinzuraffen und den neugeborenen Sproß dazu. Nun halfen Domyniko all die guten Taten in der Vergangenheit, seine Kunstfertigkeit, seine Begabung zu Heilen, nichts mehr: Nur zu gern waren die Wankelmütigen, die, die begierig sind auf Klatsch und Tratsch, denen eine Verleumdung mehr zählt als die Wahrheit, bereit,

ihr Wohlwollen von ihrem einstigen Günstling zu nehmen. Das Gift der Worte des Hahnrei hatten ihren bitteren Erfolg gezeitigt: Domynikos guter Ruf war dahin, und er mußte versuchen auf andere, ungewohnt mühselige Weise an sein tägliches Brot zu kommen.

Wie bitter mutete ihm der Fall an, ihm, der bislang vornehmlich von den süßen Seiten des Lebens kosten durfte. Doch ob siegte Domynikos Lebenswille über die Düsternis der ersten Wochen. Eifriger denn je widmete er sich seinen Studien, nunmehr galt all sein Streben der Alchimie, in der er sich im Laufe der Jahre meisterliche Kenntnisse erwarb. Erneut sah man ihn auf den Landstraßen ziehen, auf der Suche nach Lehrmeistern. Den Reichen und Adeligen aber kehrte er den Rücken, als Armendoctor, Stadtheiler und Perainearzt verdingte er sich, und fand unter den armen Menschen, was ihn die reichen vermissen ließen: wahre Warmherzigkeit und Dankbarkeit, auch wenn die Taler weit kärglicher flossen.

Schließlich kehrte er nach langen Jahren nach Rommilyl zurück. Inzwischen ist er ein ergrauter, älterer Mann und zählt über 50 Götterläufe. Kaum jemand erinnert sich an den damaligen Skandal, und selbst wenn würde wohl niemand darauf kommen, daß der bescheidene Doctor Perainian und der strahlende, erfolgsverwöhnte Domyniko ein und die selbe Person sein könnten. Seine Mitbürger kennen ihn als einen vertrauenswürdigen Heiler, der immer ein offenes Ohr für sie hat. Allerdings munkelt man, daß nachts hin und wieder fragwürdige Gestalten bei ihm verkehren sollen.

Philipp, der Erstgeborene seines Bruders, hängt sehr an seinem Onkel, doch Ernestos sieht den Umgang mit Domyniko als schädlich für seinen Sohn an, fürchtet er doch, daß der Bruder seinem Neffen ähnliche Flausen in den Kopf setzen könnte, wie er sie einst hatte, soll der Knabe doch später einmal sein Erbe antreten. So schickte der Vater den Knaben auf die Wehrheimer Akademie, damit er dort den rechten Schliff bekäme. Anfangs war Philipp darüber nicht sehr begeistert, doch als auch Domyniko ihm dazu riet, freundete er sich mit dem Gedanken an und inzwischen fühlt er sich dort leidlich wohl. Doch bei jeder sich ihm bietenden Möglichkeit besucht Philipp seinen Onkel in Rommilyl, worüber dieser sehr erfreut ist, denn Philipp ist für ihn der Sohn, den er nie hatte.



Stadt Rommilys

Seine Gnaden Oldtman Praioslob zu Sensenhöh, Geweihter des Götterfürsten am Hofe der Fürstin

Der über 60 Winter zählende Oldtman entspricht so ganz und gar nicht dem Bild, das man landläufig von einem stattlichen Repräsentanten des Güldenens hat: von eher schwächlicher Statur, mißt der Priester gerade 8 Spann. Seine Zerstreutheit tut ein übriges, den Eindruck zu erwecken, Oldtman Praioslob sei wenig mehr als ein verwirrtes, altes Männlein, und kaum ein imposanter derischer Vertreter des Herre Praios.

Doch wehe man läßt sich auf eine religiöse Diskussion mit ihm ein. Dann zeigt er ein wahres Feuerwerk an Dialektik und seine fulminante Gelehrtheit, gepaart mit einem aufrechten und demütigen Glauben an seinen Herrn. Unter den Novizen heißt es, er könne selbst einen Dämon bekehren, wenn er es nur versuchen würde ...

Nun ja, das ist selbstverständlich übertrieben, doch ist Praioslob ein Beispiel mehr dafür, daß sich ein Mensch nur höchst unvollkommen nach seinem Äußeren beurteilen läßt. Oldtman Praioslob ist der ueheliche, aber anerkannte Sohn des Barons von Sensenhöh und dessen nivesischer Jagdmeisterin - das Erbe der Mutter läßt sich unschwer an den leicht schrägstehenden Mandelaugen erkennen.

Im Rahmen seines Amtes ist Oldtman Praioslob eifrig darum bemüht, daß dem Götterfürsten am darpatischen Hof der gebührende Respekt und die Verehrung zuteil werden.

Bei Fürstin Imregunde und insbesondere ihrem jüngeren Bruder Ucurian findet er dabei ein weit offenes Ohr, zählen beide doch zu eingeschworenen Anhängern Praios', was insofern bemerkenswert ist, wenn man bedenkt, daß die Herrscherin Darpatiens in besonderem Maße der Traviakirche verpflichtet ist. der Hauskirche des darpatischen Fürstenhofes.

Seit kurzem gehört der Priester der Gemeinschaft „Communio fratrorum credentes in PRAios“ an, einem neuen Orden des Götterfürsten, für dessen Verbreitung und Unterstützung sich Praioslob eifrig einsetzt. Wohl mußte die Fürstin ihn mehrfach zügeln, wenn er allzu beflissen auf der Suche nach Spendenwilligen war, gibt es doch dieser Tage manches Anliegen, das der mildtätigen Unterstützung bedarf. Insbesondere die Peraine- Travia- und Boronstiftungen für die Kriegssopfer erfordern wahre Unsummen, und mehr als einmal kann man seine Taler nun einmal nicht ausgeben. Wohl aber kann der Geweihte mit der Unterstützung der Fürstin rechnen, wenn es darum geht, ein angemessenes Domizil für den jungen Orden zu finden.

Praioslob Oldtman ist, wie es einem Diener des Herrn zukommt, in die dreifach gefaltete weiß-gold-rote Robe seines Standes gekleidet, versehen mit dem Wappen seines Ordens: dem Greifen in Rot und Gold.

Alrik Bohemunder, Nachtwächter in Helmbrechtsstadt

In Rommilys gilt nicht in jedem Viertel gleiches Recht, und so obliegt der Stadtgarde auch längst nicht in jedem Viertel die Pflicht, für Sicherheit in den Gassen zu sorgen. Überall dort, wo die Garde nicht oder nur sporadisch ihre Runden dreht, hat es sich bewährt, des nachts die Sicherheit des Quartiers einem Nachtwächter anzuvertrauen. Bewaffnet mit Schwert und Speiß, an dem eine Laterne hängt, sowie einer kleinen Glocke wandert er mit Einbruch der Dunkelheit durch die Straßen und sieht nach dem Rechten.

Manch braver Bürger vermag besser zu schlafen, wenn er die Stimme des Nachtwächters allabendlich durch die Gassen schallen hört: "Hört Ihr Leut´ und laßt Euch sagen, die Kögschenglock´ hat anschlagen! Weg von der Straß' und 'nei ins Haus. Der redlich' Mann geht nimmer 'naus!"

Und in der Tat erfreut sich der Nachtwächter bei den redlichen Leuten weit größerer Beliebtheit als bei dunklem Gelichter, unehrlichen Patronen und leichtlebigen Tunichtguten, die das Gebot nicht achten, die Nachtruhe zu halten. Mit Strenge sorgt er dafür, daß ein jeder die Gesetze achtet, und nicht ohne Licht oder Stadtbrief durch die Gassen schleicht und redliche Bürger um den Schlaf oder Hab und Gut bringt. Auch daß die Herdfeuer des nächstens ausgelöscht sind, um Brände zu vermeiden, fällt in seine Obliegenheit.

Bemerkt der Nachtwächter ein Feuer oder gerät er in Bedrängnis mit einem Schurken, ruft mit der Glocke die Nachbarn herbei, ihm beizustehen. Keiner darf den Ruf der Glocke unbeachtet lassen, solch Fahrlässigkeit oder Gleichmut wird schwer geahndet.

Ein Beispiel seines Amtes ist Alrik Bohemunder, Nachtwächter in der Helmbrechtstadt. Bohemunder hat das Amt von seinem Vater "ererb". Der kleine (1,65 Schritt, braune Augen und dunkle Haare), etwas dickleibige Mann mit dem breiten Lächeln ist sehr beliebt, auch wenn man ihn ob seines Berufes am Tage nicht viel sieht. Im Alter von 13 durchschritt er zusammen mit seinem Vater zum erste Male die Straßen und versieht nun fast schon 25 Jahren diesen Beruf. Er hofft, daß seine jüngste Tochter Felidia einmal in seine Fußstapfen tritt, denn seine anderen 5 Kinder sind bereits samt und sonders Soldaten in der Stadtwache von Rommilys.

Bohemunder weiß sehr viel über die nächtlichen Aktivitäten vor den Mauern, zumal er mit seinen Kollegen in Litzelstatt, Neu-Rommilys und Gerbervlieth regen Kontakt hält.

So manchen Langfinger und dessen Gewohnheiten kennt er, ebenso wie die notorischen Amüsierwilligen, die sich um die Kögschenglocke nicht scheren.

Aber er weiß auch, welcher Galan zu nächtlicher Stunde dieses oder jenes Haus besucht ...



Rommilyser Landrufer

Die unabhängige Zeitung für die Hauptstadt des Fürstentumes Darpatien.
Bote lesen war gestern.



FIR 28 Hal

Verlautbarung Ihrer Allertraviagefälligsten Durchlaucht Irmegunde von Rabenmund

Mit Unmut vernahmen Wir die jüngsten Tollereien zwischen Repräsentanten des Adels Almadas und Unseres Reiches.

Wir empfinden diese Händel als über alle Maßen unerquicklich und unerträglich, angesichts der bedrängten Lage, in der sich das Reich befindet. Mit besonderem Anscheu erfüllt Uns das Factum, daß, obwohl die Hand zur Einigung ausgestreckt wurde, subversive Elemente alles daran setzten, den Zwist aufzupsitzen. Man mag selbst seine Schlüsse ziehen, was daraus zu deuten ist.

Es kann nicht angehen, daß der Erzfeind uns uneins und geschwächt vorfindet, nur weil Tollköpfe, Intriganten und unverbesserliche Streithähne von einem Zwist nicht lassen mögen, der angesichts der Gefahren, die uns seitens der Dunklen Horden drohen, geringer denn gering erscheinen. Es kann nicht angehen, daß die Sicherheit des Reiches in Frage steht, ob solch eines lächerlichen Streites, der auf dem Turniergrund eine Herausforderung nicht wert wäre.

Den beteiligten Damen und Herren sei hiermit kund und zu wissen getan: Wir werden keine Fortführung dieser Händel dulden!

Wir verweisen desweiteren auf den Reichsfrieden, dessen Verletzung ein heiliges Vergehen ist.

Wir garantieren fürderhin, daß von seiten des Fürstentumes Darpatien dieser Zwist nicht länger fortgeführt werde. Almada aber sei angeraten, für gleiches Sorge zu tragen.

All jenen aber, die sich voller Inbrunst und mit geschwellenem Kamm in diese Fehde stürzen, unverbesserlich gegen gute und drohende Worte, sei folgendes gesagt:

Wer seinen Heldenmut beweisen wolle, seine Kampfeskraft und sein Waffengeschick, dem bieten sich dazu weiß Rondra genügend Gelegenheiten an der Front.

Es kann nicht angehen, daß gutes Blut darpatischer Streiter durch andere Mittelreicher vergossen werde, desgleichen vice versa, ohne Not und nur um des Stolzes und drr Hoffart halber.

Stolz, so Ihr seiner Bestätigung denn so nötig bedürft, läßt sich weit trefflicher im Kriege gegen den Allübblen erringen. Auch wenn man dann nicht unbedingt darauf hoffen darf, daß eine gewisse Gazette dies in ähnlicher Form breit tritt wie den unsäglichen Zwist.

Rettungsaktion im besetzten Land Dettenhofener Vogt hat überlebt

Uns erreichte ein Bericht des Weibels Trollgrimm Hecken-schleicher, wonach es Roderick von Rabenmund m.H. seiner Vogtei Dettenhofen nachhaltig zu sperren. Bislang war befürchtet worden, daß der Vogt bei den Kämpfen gegen die schwarzen Hor-

Kaiserliche Familie schlägt Hand der Fürstin aus

Wie aus Hofkreisen in Rommily zu erfahren war, war die Fürstin mehrere Stunden nach Zustellung des vorletzten Aventurischen Boten nicht ansprechbar.

Ihre Äußerungen zu der dort zu lesenden Ablehnung einer angetragenen Hochzeit zwischen der darpatischen Thronfolgerin Swantje Rahjandrael von Rabenmund und Selindian Hal von Gareth-Streitig sind nicht zitierfähig.

Nicht genug, daß die auf höchster Ebene angetragene Verbindung der beiden Herrscherhäuser durch eine gezielte Indiskretion an die Öffentlichkeit gelangte, nein, die Sprecher der kaiserlichen Familie schreckten darüber hinaus nicht davor zurück, das Ansinnen der fürstlichen Familie in eine Reihe mit den Träumen bürgerlicher Pfeffersäcke zu stellen.

Eine solche Beleidigung des fürstlichen Hauses wie des Adels an sich in diesen Zeiten läßt nichts Gutes für das Verhältnis zwischen den von Rabenmunds und den von Streitzigs ahnen. Man mag

mutmaßen, inwieweit die Ablehnung des "Friedensabkommens" mit dem sogenannten "Horas-Reich" das Haus Gareth zu diesen Affronts veranlaßt haben mag. Wie bekannt ist, hatten damals annähernd alle Adelige Darpatiens gegen das ehrenrührige Vertragswerk gestimmt.

Gerade in dieser schweren Zeit, wo der Feind bis tief in die Trollzacken vorgedrungen ist, wäre eine neuerliche Vertiefung der Beziehungen zwischen den beiden wichtigsten Familien des Reiches, besiegelt durch ein Traviagelöbnis, ein Zeichen der Hoffnung gewesen. Nicht vergessen sind die Zeiten selig eines Retos und Helmbrechts, die enge Freundschaft pflegten, dem Reiche zum Wohlgefallen.

Fürstin Irmegunde von Rabenmund hat sich bemüht, diesen Weg wieder einzuschlagen. Doch es muß einem so anmuten als scheine Gareth nicht zu erkennen, wie wichtig treue Freunde in diesen Tagen sind.

den gefallen sei. Dies hat sich, praiosdank, nicht bestätigt. Vogt Roderick von Rabenmund m.H. führt derzeit selbst eine wagemutige Truppe im besetzten Land, undkonnte vor kurzem sogar 28 Gefangene aus ihrem Martyrium befreien.

Der Cousin der Fürstin ließ die geretteten tobischen und ostdarpatischen Flüchtlinge durch seinen Weibel in Sicherheit bringen. Seinem Bericht zufolge trifft der Feind derzeit keine Anstalten weiter nach Westen vorzudringen.

Renitenter Baron in Ungnade gefallen

Nun ist der Possen endlich genug: Der auführerische Deggen Romerzi., ehemdem Baron von Gallys, hat seine renitenten Spiele einmal zu weit getrieben. Der selbsternannte Anführer des Bundes der Schwarzen Sichel, eines fragwürdigen Zusammenschlusses mehrerer Adelliger des Fürstentumes, unter dem Deckmantel des festeren Zusammenhaltes der nördlichsten Region des Fürstentumes, hat nunmehr die QUITUNG seines praiosungefälligen, ehrabschneidenden Treibens bekommen. Trotz mehrfacher Aufforderung sei-

Dunkle Truppen erleiden am Arvepaß schwere Niederlage

Rondra sei gepriesen. Praioslob. Den fürstlichen Truppen ist endlich ein entscheidender Sieg im Kampf gegen den schwarzen Tyrannen vergönnt worden. Dazu ein erster Bericht der Weibelin Ismena Stein aus dem Perainespital: "Im Morgengrauen war es, daß wir uns durch Nebelschwaden an die unheiligen Mauern der Dämonenburg heranschlichen. Zwei Nächte zuvor war ein Kundschafter bei und aufgetaucht, mit der Mär, daß ein Weg in die Feste gefunden sei. Es herrschte fieberhafte Aufregung in unseren Reihen. Sollte es tatsächlich möglich sein, die schier uneinnehmbare Dämonenburg zu nehmen? Selbst die, die mutlos und verzagt waren, durch den langen, zähen Kampf gegen den grausamen Gegner, wurden erneut von Hoffnung und Kampfeslust erfüllt. Nichtsdestotrotz hieß es den Anschein zu wahren, als sei alles wie zuvor, wir wollten die Dämonenknechte ja nicht ahnen lassen, daß etwas im Schwange war. Als sich die Nebel lichteteten, so um die achte Morgenstund, war es endlich so weit: Baron von

tens des fürstlichen Hofes zeigte sich Romerzi uneinsichtig und scheute gar nicht vor Hochverrat zurück!

Auf Geheiß Ihrer Fürstlichen Durchlaucht hatte Kanzlerin Ismena von Rabenmund Deggen Romerzi schon vor einem Götterlauf die Ehre ab erkannt, das darpatische Blutbanner zu tragen, Reaktion auf das unmögliche Auftreten des Barons auf dem kaiserlichen Hoftag zu Weidleth, wo er trotz gegensätzlichem Befehl der Fürstin und ohne weitere Rücksprache Königin Emer bat, in Darpatien eine neue Land-

Rosenbusch befahl den Sturm. Stolz donnerte die Kavallerie der Feste entgegen, unsere Schützen bestrichen die Mauern mit einem wahren Hagel von Pfeilen und auch die Landwehr stürmte voller Heldenmut. Zugegeben, ein wenig mulmig war mir schon, als sich die Blutsäufer auf den Mauern regten. Und diese unheiligen Mauern selbst: alles Dämonenwerk. Aber dann ging mit einem Mal alles ganz schnell. Es gab Kampfeslärm in der Burg, und dann öffnete sich das Tor sperrangelweit. Die Feste stand uns offen. Auf eine weitere Einladung haben wir nicht gewartet, das könnt Ihr wohl glauben. Wacker stürmten unsere Jungs und Mädels in den Innenhof. Ganz so leicht war es denn doch nicht, die hatten immer noch einiges aufzubieten. Das war ein Kampf. Überall waren niederhöllische Kreaturen. Aber gekämpft haben wir, wie Rachealveraniare. Einer von den Unholden hat mich denn auch niedergestreckt - sonst wäre ich ja auch nicht hier. Aber schlussendlich haben wir sie doch alle geschafft. Rondralob und Gloria Darpatia"

grafschaft Sichelwacht zu gründen. Die Königin und die Fürstin lehnten übereinstimmend diese unbotmäßige Forderung ab.

Fürstin Irmegunde sah sich gezwungen, getreu Praios' Gesetzen über den ungehorsamen Lehnsman zu urteilen: Lebenslange Verbannung und die Tilgung des ehrbefleckten Namens aus allen Adelsrollen. Unermeßlich mutet einem die Gnade der Fürstin an, wäre doch die Todesstrafe durchaus eine angemessene Vergeltung für die mannigfachen Verfeh-

lungen gewesen. Auch zeigte sich Ihre fürstliche Durchlaucht gegenüber der Familie des Abtrünnigen überaus milde, und gewährte ihnen, das Erbe Romerzis anzutreten. Nun muß sich der Nachfolger Romerzis dieser Milde als würdig erweisen. Doch schom initiiert dieser in Gallys eine regelrechte Heldenverehrung des Hochverraters und machen selbst nicht davor Halt, den DL in seiner Arbeit zu behindern, um zu vereiteln, daß die Wahrheit über den faulen Baron der Öffentlichkeit zu Ohren kommt.

Auf Antrag der Hochgeweihten des Praios hat der Hohe Rat der Stadt folgendes beschlossen:

Von Hoffart und Kleidungen

Weilen der Mißbrauch in Gold, Silber, Perlen, Bändern und anderem Tand und Zierat, Röcken von höchster, grelllichter oder unstandesgemäßer Farb, spitzes Schuhwerk und dergleichen Sachen, sonderlich bei denen Weibspersonen, aber auch manchem Gecken so weit überhand nimmt, daß auch die gemeinen Handwerksleute, desgleichen deren Ehegatten und, was in besonderem Maße zu verabscheuen ist, gar Dienstleut' von Herrschaften, die solches dulden, der Hoffart sich solcher Art ergeben, daß kaum ein Unterschied des Standes, Würden und Personen mehr zu verspüren ist. Durch solch schändliches Laster aber werde der Allerhöchste Gott billich zu Zorn, dann zeitlicher und ewiger Strafe gereizet, auch mancher Mensch in das Verderben seiner zeitlichen Nahrung

darüber gesetzt wird. Wir wollen Unseres obrigkeitlichen Ampts halber männlichen hiervon abgemahnt und seinen Stand, Herkommen und Vermögens gemäß sich zu halten hiermit erinnert haben, mit dem Anhang, daß hinfür auf alle solche Übermaß scharfes Auf- und Einsehen genommen auch die Stadtgarde, da sie an ein und andrer Person, dero es nicht geziemet, dergleichen Hoffart und Pracht sehen, solches anzeigen oder der Dirne oder dem geschmücktem Hahne von dem Leibe zu reißen Macht haben solle. Auch sollen solche gemahnet sein, daß solch ungefälliges Tun mit Strafen der Schand und des Geldes belegt werde.

Impressum:
Fokussierungs Verlag
Rommily
Chefredakteur:
Helmbrecht Merkwert
Auflage: 800

Darpatische Nächte

von Frank Jay Hagenhoff

Stadtszenario in Rommilys für einen Meister und drei bis fünf Spieler

(Für die Ausgestaltung des Abenteuer ist die Rommilysbeschreibung aus dem TS hilfreich, letztlich ist dieses Abenteuer mit etwas Improvisation aber auch ohne zusätzliche Angaben zu spielen).

unter Verwendung des Abenteuers "Die Entführung aus dem trauten Heim" von Rainer Nagel (WuWe 17)
mit Dank an Michelle und Ragnar

Prolog

Winter in Rommilys. Bedrückend ist der Anblick der einst so fröhlichen Stadt, wenig ist geblieben von dem strahlenden Glanz der darpatischen Capitale. Flüchtlinge wohin das Auge auch sieht. Elend und Leid, Tränen und Blut. Tobrier, die kaum mehr retten konnten als die Fetzen, die sie um die zitternden Körper gelegt haben. Krieger, die einen Arm oder ein Bein auf den Schlachtfeldern des Ostens ließen. Darpatier von jenseits der Trollzacken, die von der anrückenden Schwarzen Armee aus ihren Dörfern vertrieben wurden.

Firun bemäntelt viel davon mit seiner weißen Pracht, und doch ist das Unglück weithin zu erkennen. Der Fürstenpalast hat eine öffentliche Küche errichtet, die Pforten der Friedensstadt stehen zur Beherbergung der Flüchtlinge offen, der Friedenskaiser-Yulag-Tempel selbst dient vielen hundert Flüchtlingen als Heimstatt. Im Immanstadium vor der Stadt kampieren weitere Tausend, und noch immer strömen die Menschen von den Bergen hinab und bringen jeden Tag neue Kunde von den Schrecknissen, die jenseits der Pässe lauern. Der Boron-Anger vor der Stadt füllt sich, denn so mancher erwacht nach einer der kalten Nächte nicht mehr.

Willkommen in Rommilys, dem Saphir im Diadem des Mittelreiches ...

Hinter den Kulissen

Nachdem der unaufhaltsam scheinende Vormarsch der borbaradianischen Truppen an den Pässen der Schwarzen Sichel und der Trollzacken zum Stehen gebracht wurde, hat sich der Dämonenmeister nun einen besonders perfiden Plan ausgedacht. Er schickte eine seiner fähigsten Untergebenen, die Magierin Pinarne (genannt "die Eiserne") nach Rommilys, um einen Dämon in der Stadt zu beschwören und auf die Einwohner loszulassen. Mit diesem Schlag im Herzen des Fürstentumes will er den Widerstand der Darpatier brechen, und so die Zeit gewinnen, um zum endgültigen Schlag gegen die Verteidiger auszuholen.

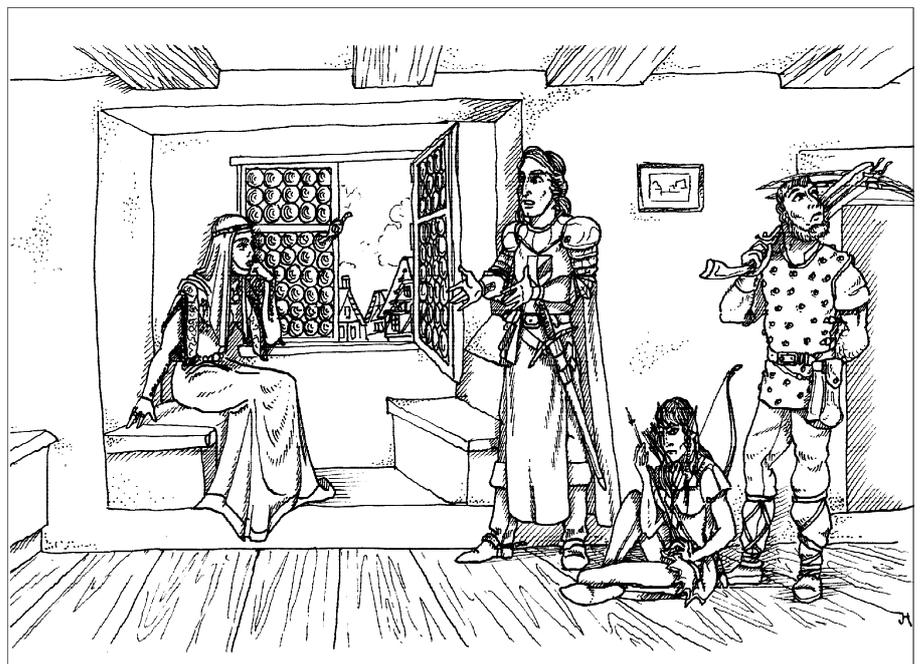
Pinarne wirbt in der Stadt drei Söldner an und läßt ein Kind entführen, da sie für das Ritual ein Menschenopfer benötigt. Die Helden werden von der Mutter um Hilfe gebeten, um das Kind zu finden, und stolpern dabei

über das Komplott.

Besonderen Augenmerk solltest du darauf verwenden, die Atmosphäre einer Stadt in einem erbarmungslosen, entbehrensreichen Krieg darzustellen. Beschreibe eindringlich das Elend der Flüchtlinge, die durch die Stadt marschierenden Kompanien der fürstlichen, gräflichen und kaiserlichen Truppen, die Schwierigkeiten, mit denen man zu kämpfen hat. Essen ist teuer, auch alles andere, was man als kriegswichtig ansieht. Werber sind unterwegs, um Leute für die verschiedensten Regimenter anzuwerben. Paranoide sehen überall schwarzmagische Umtriebe (und macht sich eine Gruppe Fremder, die viele seltsame Fragen stellt, nicht gleich verdächtig?). Eine Vielzahl von kleinen Intermezzi bietet sich an.

In der Stadt

Wir gehen davon aus, daß eine Fügung des Schicksals die Helden bereits nach Rommilys geführt hat. Ob sie selbst bei einer der Schlachten im Osten dabei waren, ob sie von den blinkenden Dukaten angezogen wurden, die von den kaiserlichen oder fürstlichen Werbem ein jedem offeriert werden, der eine Waffe halten kann und in ein Söldlingsbanner eintreten möchte, muß der werbe Meister selbst entscheiden. Suchen sie vielleicht nach einem vermißten Kameraden? Sind sie gar selbst Flüchtlinge? Fühlen sie Patriotismus angesichts der verzweifelten Lage des Reiches? Oder lockt der Mammon, den die Söldlingsbanner ihren Streitem versprechen?





Die Entführung

Wie auch immer, sie gehören zu den Glücklichen dieser Tage. Sie konnten ein Zimmer in einer Herberge ergattern, in dem es zwar muffig riecht und das ein oder andere "Haustier" birgt, aber immerhin haben sie ein Dach über dem Kopf. Die Preise sind gesalzen, vor allem Nahrung und wärmende Kleidung sind mindestens doppelt so teuer wie üblich. Insbesondere die Barschaft zwölfgöttergefälliger Helden schmilzt angesichts all der Not, die Travia zu lindern gebietet, schnell. So dürften sich die Helden schon nach kurzer Verweildauer glücklich schätzen, eine Geldquelle aufzutun.

In der Schankstube der Herberge ist ein Thema Tagesgespräch: die Entführung des kleinen Semond aus dem Hause seiner Mutter, der reichen Viehhändlerin Junivera Goblinshof. Die Garde hat die Ermittlungen aufgenommen, aber die ist zu dieser Zeit eh schon mehr als beschäftigt, so daß ein Erfolg fraglich erscheint. Wohl ist eine Belohnung von 50 Dukaten pro Nase für die Rettung des Jungen ausgesetzt, aber bisher scheint sich noch niemand sich auf die Suche gemacht zu haben. Was Wunder, ist doch heutzutage jeder mit seinen eigenen Problemen beschäftigt. Was kümmert ein kleiner Junge, wenn ganze Familien verschwinden? Wollen hoffen, daß deine Gruppe anders denkt ...

Der erste Weg dürfte also zum Haus der Familie Goblinshof führen. Es liegt im Stadtteil Aldewyk, nahe dem Ingerimmtempel. Das zweistöckige Ziegelhaus scheint erst vor kurzem neu verputzt worden zu sein, alle Fenster sind vergittert, die einzige Tür aus eisenverstärkter Eiche ist mit einem Schloß gesichert (Schlösser knacken +8 für alle, die es vielleicht versuchen möchten). Ein mißtrauisch dreblickenden

der Diener, der eindeutig Thorwalerblut in seinen Adern hat, läßt die Helden erst nach Zögern ein, als sie den Grund ihres Besuches nennen. Er geleitet sie in einen kostbar eingerichteten Salon, wo Junivera sie empfängt. Die bedauernswerte ist sichtlich mitgenommen, tiefe Schatten umkränzen die rotgeränderten Augen. Nur unter Aufbietung aller Kraft ist sie in der Lage, den Helden von der Entführung ihres Sohnes zu erzählen. Dabei stockt sie immer wieder, nicht immer kann sie die Tränen zurückhalten:

1. Ihr Sohn Semond verschwand in der vorgestrigen Nacht aus dem verschlossenen Haus, ohne daß Spuren zu finden gewesen wären - kein Kampf, kein Einbruch, keine Zerstörungen, nichts. Junivera hatte das Kind zuvor selbst zu Bett gebracht und ihm eine Geschichte erzählt. Es sieht so aus, als habe sich der Knabe in Luft aufgelöst.

Zum Zeitpunkt seines Verschwindens trug Semond ein graues Nachthemd mit blauen Stickereien.

2. Bisher gab es noch keine Lösegeldforderung, obwohl bekannt ist, daß Junivera vermögend ist.

3. Im Haus übernachteten außerdem zwei Diener in einem Zimmer gleich neben der Haustür. Am Tage sind noch eine Köchin und eine Reinemachfrau da, die aber beide außerhalb wohnen. Alle sind schon seit Jahren Bedienstete der Familie.

4. Semond hat keine engeren Freunde, Junivera beschreibt ihn als ernstes, zurückgezogenes Kind.

5. Die Goblinshofs haben keine nennenswerten Feinde. Zwar ist der Konkurrenzkampf wie überall hart, und zwei der unmittelbaren Konkurrenten der Familie sind bereits bankrott

gegangen, doch ist der eine bereits vor Jahren verstorben, der andere befinde sich seit Wochen nicht mehr in der Stadt. Es heißt er sei nach Brabak gereist. Auch glaubt sie nicht, daß dieser oder ein anderer Konkurrent zu so einer Tat fähig sei. Weitere Nachforschungen in diese Richtung ergeben, daß Juniveras verstorbener Gemahl Bardon ein enger Freund von Junkobald von Hirschfurten war, dem Kanzler der Grafschaft Ochsenwasser. Hinter vorgehaltener Hand werden die beiden für den Bankrott der Familie Ulviansen verantwortlich gemacht, ansonsten aber verläuft die Spur ergebnislos.

6. Bardon ist vor zwei Jahren getötet worden, als er mit einem betrunkenen Junker in Streit geriet und von diesem erdolcht wurde.

7. Sollten die Helden sich nach ungewöhnlichen Begebenheiten während der letzten Tage erkundigen, erinnert sich Junivera sich nach einigem Grübeln daran, daß Semond vor einigen Tagen auf dem Nachhauseweg von der Hesindeschule, wo er in einer "Privatklasse" mit anderen Kindern reicher Händler und Adliger unterrichtet wird, von einem Mann brutal einige Haare ausgerissen bekam. Sie maß dem aber keine große Bedeutung bei, gerade jetzt, wo sich so viel merkwürdiges Volk in der Stadt herumtreibt.

Außerdem hatte Junivera in letzter Zeit so viel zu tun, da doch die Preise immer mehr steigen und Rinder reißenden Absatz finden, es andererseits aber auch immer schwieriger werde Tiere anzukaufen. Aber jetzt, wo die Sprache darauf gebracht wird ...

Der Mann trug einen großen gelben Hut und einen grünen Umhang und hatte O-Beine (Semond hatte das immer wieder erzählt, wohl um die Aufmerksamkeit der Mutter von den Geschäften auf ihn zu lenken).

Semonds Zimmer ist für einen reichen Händlerssohn eher schlicht eingerichtet. Zwei Wandteppiche mit darauf gestickten grasenden Rindern schmücken das ansonsten karg wirkende Zimmer. Das Bett ist benutzt, aber es sind keine verwertbaren Spuren zu finden.

Die Garde war schon hier, ist aber unverrichteter Dinge wieder abgezogen. Ein hinzugezogener Magier der Hellsichtakademie konnte keine Einwirkung von Magie feststellen, auch die Helden sollten zu diesem Ergebnis kommen (würfeln als Meister die Proben verdeckt und manipulieren nötigenfalls das Ergebnis).

Der Hintergrund

Eine der naheliegenden Fragen dürfte nun sein: Warum wurde kein Lösegeld gefordert? Ganz einfach, die Entführung des Jungen hat mitnichten die Erpressung der Familie zum Ziel, sondern hat einen weit düsteren Hintergrund. Pinarne bedurfte für das bevorstehende Ritual eines Opfers. Eines ganz besonderen Opfers, denn ansonsten hätte sie sicherlich mit einem der vielen hundert Flüchtlingskinder, die niemand kennt, noch vermissen würde, vorlieb genommen. Doch eingehende Studien in alten Schriften und die Prüfung der Sternkonstellation weisen auf ein bestimmtes Opfer hin: Einen Knaben, geboren in der 7. Morgenstunde am Tage des Niarodh, das ist der 12. Tag im Monat Phex - Semond. Pinarne "die Eiserne" gab ihren Söldnern Sahil ibn Sahuman (einem Tulamiden aus Rashdul), Yalinder ni Tiannan (aus Nordmarken, er riß dem Kind die Haare aus) und Urgrash, Sohn



Junivera Goblinshof

des Roshgar (aus dem Kosch) den Befehl, ein paar Haare des Kindes zu beschaffen. Zwar fragten sich die gedungenen Schergen, warum man ihnen für eine solch einfache Aufgabe gutes Geld bot, doch riskierten sie es nicht, durch unnütze Fragen den Unmut ihrer als launisch bekannten Auftraggeberin zu wecken. Wozu auch, wenn die Bezahlung stimmt.

In der Nacht darauf wirkte Pinarne eine der berühmtesten verschollenen Formeln, die sie der Dämonenmeister höchst selbst gelehrt hatte. Mittels dieses Zaubers (eines pervertierten TRANSVERSALIS) gelang es der Ruchlosen, den schlafenden Knaben ohne jedwede Spur aus seinem Gemach zu entführen. Die magischen Immanationen verbarg sie mit einem in die Formel eingewobenen AURARCANIA, so daß Hellsichtzauber fehlen mußten. Den drei Söldlingen befahl sie, für die nächste Zeit in ihrem Quartier zu bleiben, damit kein möglicher zufälliger Zeuge ihrer ansichtig werden könne.

Ziel der geplanten Beschwörung ist es, einen Laraan herbeizurufen (Mysteria Arcana, S. 161). Dieser soll dann auf die Fürstin "angesetzt" werden, so daß sie später als "Dämonenbuhle" angeprangert werden kann. Irmegunde würde unweigerlich in den Kerker geworfen, vielleicht sogar gelyncht, man denke an die aufgeheizte Stimmung im Lande. Solche, die loyal zu ihrer Fürstin stehen, würden nichts unversucht lassen, ihre Lehnsherrin, nötigenfalls mit Waffengewalt, vor diesem Schicksal zu bewahren. Ein Bürgerkrieg würde ausbrechen. Wie auch immer, das Ergebnis wäre eine Schwächung des Fürstentumes, die der Dämonenmeister wohl auszunutzen wüßte.

Spuren

Je nachdem, inwieweit die Spieler sich in Rommilys auskennen, kann sich dieser Teil lange hinziehen. Hier nur einige denkbare Anlaufpunkte:

Darpatische Nächte

Die Stadtgarde

Im Stadthaus herrscht noch geschäftigeres Treiben als sonst. Haben sich die Helden sich bis in die Wachstube vorgearbeitet, werden sie zum diensthabenden Weibel Hornbald Fuchsweiher gebracht. Der Mittvierziger ist Wehrheimer von altem Schrot und Korn und führt die Untersuchungen im Entführungsfall. Er kann die Informationen Juniveras nur bestätigen, wobei ihm die Sache mit den ausgerissenen Haaren neu ist, hatte sie das doch gegenüber seinen Leuten nicht erwähnt. Die Wache hat derweil alle Diener der Goblinhofs verhört, ebenso die Nachbarn. Es gab allerdings keine weiterführenden Hinweise. Fuchsweiher wird anbieten, den Mann mit dem breitrempigen Hut suchen zu lassen, wird aber wenig Hoffnung auf Erfolg machen. Unzählige bevölkern dieser Tage die Stadt, die Suche gleicht der berüchtigten nach der Nadel im Heuhaufen ...

Die Stadtwache bietet sich im übrigen als ein Rettungsanker an, falls die Helden nicht von selbst auf die Spur der Entführer kommen.

Die Hesindeschule

Von Hesindegeweihten und interessierten Laien wird in der Schule dem Volk lesen, schreiben und rechnen beigebracht, dazu die Weisheiten des Zwölfgötterglaubens. Es gibt allerdings auch eine Privatklass, in der nur die Sprößlinge der Patrizier und der Reichen der Stadt aufgenommen werden und in der auch Semond war.

Seine Lehrer können über den Jungen nur gutes berichten. Er ist als wißbegieriges, zurückhaltendes und großzügiges Kind bekannt. Die Klassenkameraden konnten dagegen wenig mit Semond anfangen, der seit dem Tode seines Vaters in sich gekehrt in den Pausen mit einem Buch in einer Ecke saß, während die Kinder spielten. Kein Wunder also, daß er keine Freunde hatte.

Eines der Kinder hat aber den Mann mit dem Hut gesehen. Er hatte dunkle Haut und unter seinem Umhang klapperte es metallisch. Er war in Begleitung eines Zwergen und eines Mannes mit tulamidischem Aussehen. Mehr kann es nicht sagen.

Das Paradies

Die Spurensuche im Vergnügungsviertel der Stadt sollte der Meister frei nach Gusto gestalten. Hier können die Helden herausfinden, daß der Mann mit dem Hut Stammgast im Bordell "Fürst und Händler" war. Er wurde zuletzt vorgestern gesehen. Nach eigenem Bekunden wohne er "hier in der Straße"!

Optional:

Natürlich erregt es in gewissen Kreisen Aufsehen, wenn allzu neugierige Fremde offenkundig jemandem nachstellen. Vor allem, wenn es nicht nur einen Mann gibt, der einen großen gelben Hut trägt. Es gibt noch jemanden, nämlich Toros Ginsdorf, einem Klienten der **Finsterbinges**. Und die mag es gar nicht, wenn derjenige, der verantwortlich dafür ist, daß eine Ladung Rauschkraut aus Al'Anfa, die in drei Tagen erwartet wird, die Stadt auch ohne Aufhebens erreicht, plötzlich von aufdringlichen Abenteurern gesucht wird. Gerade da die Helden nicht genau wissen, wonach sie suchen, ist der Konflikt schier unausweichlich, denn natürlich versucht man, Toros

zu decken. So finden die Helden eine Warnung in ihrer Herberge vor, ihre Untersuchung einzustellen, wenn sie ihr Leben schätzen. Nützt dies nichts, wird man rabiat: ein Messer fliegt durch die Nacht oder im Essen ist ein leichtes Gift. Die Helden sollen schachmatt gesetzt werden, um jeden Preis. Zumindest so lange, bis das Rauschkraut sicher in der Stadt ist. Wenn sie sich als gar zu hartnäckig und uneinsichtig erweisen, zieht man auch in Erwägung, sie zu Boron zu schicken...

Die Jagd könnte sicherlich erfolgreich sein, denn Toros ist in einschlägigen Kreisen bekannt. Wenn es nicht noch eine Gruppe gäbe, die es interessiert, was die Helden treiben: die graue Sechs, die in der Stadt ansässige **Borbaradianerzelle**. Sie sieht ihre eigenen Pläne in der Stadt bedroht, zumal sie schon einen Rückschlag erleiden mußte (s. TS-Abenteuer "Im Aufzug ihrer Majestät" TS 7 oder <http://home.pages.de/~Thorwal-Standard>). Und sie weiß, daß Pinarne in der Stadt ist, wenn auch nicht genau, wo.

Eines ist aber bei den Borbaradianern nicht anders als anderswo: Eifersucht und Neid begleiten die Magier. Und ihnen ist überhaupt nicht recht, daß der Dämonenmeister ihnen nicht vertraut, hätte er sonst eine Gesandte geschickt, um seinen Plan zu erfüllen? Also muß bewiesen werden, daß Pinarne unfähig ist, man selbst alles viel besser gemacht hätte und dabei kann man sich der Hilfe der Helden bedienen. Durch die Junkerin Amerine von Leuenhaag (eine warunker Adlige, die seit Jahren für die Borbaradianer arbeitet) weiß den Helden einige erhellende Hinweise zuzuspielen, warum die Magierin hier ist. Wer ihre Gefolgsleute sind. Oder was du als Meister sonst meinst, deinen Helden mit auf den Weg geben zu müssen... Und vor allem Geld überlassen, um die Nachforschungen zu bezahlen, denn wie heißt es so schön: "Der Spielmann singt, wenn die Münze klingt." Dabei bleibt natürlich geheim, wer wirklich dahintersteht. Ein Freund der Familie Goblinshof in hoher Position, der ungenannt bleiben möchte, wäre z.B. eine gute Tarnung.

Das Treiben der Junkerin ruft allerdings eine weitere Kraft auf den Plan: die **Fürstlich-Darpatische Expeditions-Abteilung**, vertreten durch Stiman Licata (s. TS 7 oder <http://home.pages.de/~Rommilys>). Der darpatische Geheimdienst weiß, daß die Borbaradianerzelle längst nicht zerschlagen ist. Licata ahnt, daß die Junkerin sich den dunklen Gesellen verschworen hat, obserbiert sie seit längerem. Als er gewahr wird, daß Amerine und die Helden Kontakt haben, und daß diese ihnen nach Kräften behilflich ist, mutmaßt er, daß die Gruppe ebenfalls für die Borbaradianer arbeitet. Er verfolgt sie auf Schritt und Tritt, um mehr über ihre Absichten herauszufinden.

Das hat allerdings auch sein gutes, denn Licata kann das Schlimmste verhindern, als die Finsterbinges einen tödlichen Anschlag auf die Helden planen. Die Helden werden von einer Truppe der Finsterbinges entführt und außerhalb der Stadt an den Darpat gebracht. Jedem wird ein Quader an die Beine gebunden, man will sie auf ein Boot bringen, um sie in der Flußmitte zu versenken. Im letzten Moment eilt die Stadtwache, alarmiert von Licata, herbei. Dadurch fliegt auch das Rauschkrautgeschäft auf, denn Toros, der seine Rache an den Schnüfflern höchstselbst zu zelebrieren gedachte, kann gefaßt werden. Den späteren Verhören hält er nicht stand und verrät alles. Was die Finsterbinges nur darin bestätigt, daß

die Helden eigentlich Spitzel sind.

Gleichzeitig versucht Licata, die Helden als Kontaktpersonen zu den Borbaradianern zu gebrauchen, um so näher an die Zelle zu gelangen. Stiman vertraut den Helden, nachdem er ihre lauterer Absichten erkannt hat. Er verlangt allerdings, daß sie ihn bei seinen Nachforschungen unterstützen, indem sie weitere Treffen mit dem Kontaktmann ausmachen, bei dem sie ihn möglichst nach seinen Hintermännern aushorchen sollen.

Eine Vielzahl von Verwechslungen, unerwarteter Hilfe, überraschenden Schwierigkeiten und ungewöhnlichen Verbündeten kann die Suche nach dem Knaben mit zusätzlicher Spannung würzen. Allerdings kannst du auch den direkten Weg wählen, wenn dir das Rommilyser Verwirrspiel nicht zusagt.

Das Haus der Entführer

Das Haus, in dem sich Pinarne "die Eiserne" seit etwa drei Wochen aufhält, wird auf der rechten Seite von einem weiteren Wohnhaus, auf der linken von der Taverne "Kors Spieß" flankiert (es ist übrigens das übernächste rechts vom "Fürst und Händler"). Direkt gegenüber ist ein Fütterer beheimatet (also jemand, der Hafer, Stroh und Heu verkauft), links daneben ein Wachszieher und rechts ein Fleischhauer.

Das Haus hat zwei Eingänge: einen Haupteingang zur Straße und einen Hintereingang zum Hof, auf dem zwei Aborthäuschen stehen. Der Hof ist auch durch die Hintertür der Taverne "Faß und Schwein" gegenüber zu erreichen.

Das Haus hat zwei Stockwerke und einen Keller. Beide Türen sind verschlossen (Wurf auf Schloßer Knacken -1). Die Fenster im Erdgeschoß sind durch Holzläden verschlossen, die anderen Fenster sind, von Tierhäuten abgesehen, ungeschützt. Die Lage der einzelnen Zimmer kann dem Plan entnommen werden. Einer der Söldner hält Wache im Wohnzimmer, die anderen beiden spielen in einem der beiden Schlafzimmer Karten oder schlafen.

Beobachten die Helden das Haus eine Weile, so passiert einstweilen nichts besonderes. Würfe bitte für jede Stunde mit dem W6, bei einer 1-2 muß einer der Söldner zum Toilettenhäuschen, eine gute Gelegenheit, sich in das Haus zu schleichen und/oder einen der Entführer zu fangen. Zwar setzen sich die Söldner wacker zur Wehr (Achtung, bei zuviel Kampflärm werden die Helden nicht lange auf neugierige Nachbarn warten müssen), kämpfen allerdings nicht bis zum Tode. Sie sind keine überzeugten Borbaradianer, nur etwas "vom rechten Weg" abgekommene Soldaten, die für Geld alles tun. Sie wissen von Pinarne wenig mehr, als daß sie gut zahlt. Von der Beschwörung ahnen sie nichts.

Die Magierin weilt die ganze Zeit im Keller und wird auch durch eventuelle Kampfgeräusche nicht gewarnt, da sie sich gänzlich auf die Beschwörung konzentriert.

Diese sollte sich just auf dem Höhepunkt befinden, wenn die Helden in den Keller eindringen. Der Eingang zum Keller ist verschlossen, eine wei-

tere Tür versperrt den Durchgang am Fuß der Treppe (Schloßer Knacken +2 bzw. +3). Auf der Stiege befindet sich allerdings noch eine Falle: Sobald die Helden etwa die Mitte der Treppe erreicht haben, erscheinen am Anfang und Ende zwei Dämonen und greifen an (ich persönliche empfehle Heshtôts, aber laß Dir da gar nicht reinreden).

Derweil durch die Tür geheimnisvolle Worte in einer Sprache dringen, die so alt ist, daß wohl der erste Horas sie kaum noch verstanden haben dürfte ...

Das Finale

Der Raum hinter der Tür wird von einem großen Heptagramm eingenommen. Rechts davon steht ein kleiner Altar, an den ein kleiner Junge in einem grauen Nachthemd mit blauen Stikkereien gekettet ist - Semond. Vor dem Altar steht eine in eine prächtige Robe gehüllte Frau, die gerade ihren Singsang beendet und sich nun den Helden zuwendet. Sie trägt eine dämonengleiche Maske, hinter der es rot schimmert (AG-Probe, bei Gelingen Selbstbeherrschungs-Probe, ansonsten rennt der Held davon).

Jetzt ist alles eine Frage der Zeit: Pinarne muß binnen 10 KR ihr Opfer töten, um den Dämon zu entfesseln. Derweil versucht sie ebenfalls die Helden zu stoppen. Der mächtigste Held wird beherrscht, um seine Freunde anzugreifen, der Magus mit einem FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS außer Gefecht gesetzt. Dir gebührt das Vergnügen, eine mächtige Magierin



Darpatische Nächte

auszugestalten, deren ganzer Haß den Helden gebührt ...

Demzufolge gibt es mehrere Möglichkeiten, wie das ausgeht:

1. Wird die Magierin innerhalb der 10 KR getötet, stürzt sie sterbend in das Heptagramm. Sind die 10 KR vorbei, manifestiert sich der Dämon, brüllend vor Wut, greift sich den Leichnam und verschwindet wieder in seine Niederhöhlen.

2. Vielleicht aber stürzt er sich auch auf die Helden ...

3. Die Spanne ist abgelaufen, es ist Pinarne nicht gelungen, das Kind zu töten. Der Dämon erscheint, ist aber nicht unter Pinarne Kontrolle, und reißt sie mit sich in die Niederhöhlen, um sich an ihrer Seele zu laben

4. Es gelingt Pinarne, das Kind rechtzeitig zu töten. Nun haben die Helden es nicht nur mit der Magierin, sondern auch mit dem Dämon zu tun, der sich nach 2 KR auf sie stürzt. In diesem Falle kann als "7. Kavallerie" ein Trupp der Hell-sichtakademie herbeieilen, alarmiert von der Stadtgarde, die ebenfalls mit ihren Ermittlungen vorangekommen war (die Jungs und Mädels sind vielleicht überlastet, aber nicht blöd, und sie kennen die Stadt besser als es manchem Streuner lieb ist).

5. Semond wird innerhalb der 10 KR getötet, aber auch Pinarne empfängt wenig später (längstens 3 KR) einen tödlichen Schlag. Der Dämon erscheint, ist aber im Heptagramm gefangen, bis die Helden ihn befreien oder in seine Sphäre bannen. Wird er befreit (und sei es nur, daß jemand versehentlich die Linien des Heptagrammes verwischt oder übertritt), greift er an. Natürlich können die Helden auch versuchen, ihn zu beherrschen. Wenn sie denn können ...

Epilog

Ist der Knabe wohlauf, erhalten sie die versprochenen 50 Dukaten. Außerdem gibt die überglückliche Junivera noch 10 Dukaten pro Nase obendrauf.

Da aus den im Haus gefundenen Aufzeichnungen der Magierin hervorgeht, was sie vorhatte, werden die Helden von Vogt Godefried von Görz-Windwassern belobigt und erhalten einen Stadtbrief auf Lebenszeit, dazu die Erlaubnis, in der Stadt Waffen zu tragen (falls jemand in der Gruppe ist, der das noch nicht durfte).

Falls die Helden übrigens im Haus das Zauberbuch Pinarne finden und einstecken (tsss, tss, tss ...), wird man sie filzen und ihnen diese brisante Lektüre abnehmen, um sie (das Buch, nicht die Helden ... ;-)) an die Akademie weiterzugeben.

Abenteurpunkte gibt es wie folgt:

Generell 150 AP, + 50 AP für Variante 2, + 50 AP für Variante 3, - 50 AP für Variante 4 und + 50 AP für Variante 5, wenn die Helden den Dämon entfesseln, ansonsten + 75 AP.

Weitere 10 AP gibt es für besonders traviagefälliges Verhalten gegenüber den Flüchtlingen. Gelingt es der Stadtgarde, durch die Hilfe der Helden die Rauschkrautgeschäfte aufzudecken, schlägt das mit weiteren 30 AP zu Buche.

Natürlich steht es dir frei, bis zu 50 AP für besonders gelungene Aktionen und schönes Rollenspiel zu vergeben oder auch AP abzuziehen, wenn sich Helden besonders dumm, grob oder nicht rollengerecht gebaren.

Weitere Folgen:

Borbarad dürfte nicht allzu glücklich über diesen Ausgang sein. Er hat vielleicht alle Hände voll zu tun, aber ER, der niemals schläft, ER der niemals vergißt, wird sich beizeiten an die Helden, die ihm diese Schlappe eingebracht haben, erinnern ...

Nicht zu vergessen die Graue Sechs. Ist es den Helden gelungen, mehr über den Zirkel herauszufinden, wäre es möglich, daß der darpatische Geheimdienst sie als Köder benutzt. Pinarne Aufzeichnungen wären für die Rommilyser Borbaradianer von höchstem Interesse. Da die Helden offensichtlich Pinarne besiegt haben, könnten sie es in ihrem Besitz haben, so die Logik. Die Borbaradianer werden versuchen, das Werk in die Hände zu bekommen. Eine Gelegenheit für die FDEA, ihnen eine Falle zu stellen. Gelingt es, einen der Schwarzmagier zu fangen? Doch was werden seine Gefährten tun? Werden sie sich an denen rächen wollen, die ihren Mitverschwörer in die Falle lockten? Und auch die Finsterbinges werden nicht so schnell vergessen, daß die Helden ihnen ein vielversprechendes Geschäft vermiest haben. Das ist schädlich für den Ruf und ganz sicher für den Geldbeutel, also muß ein Exempel statuiert werden.

Du siehst, lieber Meister, es bieten sich diverse Folgeabenteuer an.

Dramatis Personae

...sind oben alle genannt. Auf Werte habe ich verzichtet. Passe die Werte der NSCs an die deiner Gruppe an. Gestalte die Gegner so stark, daß sie für die Helden eine ernste Gefahr bedeuten. Ein Kamikaze-Einsatz sollte das Abenteuer aber nicht werden.

Pinarne versteht sich auf alle borbaradianischen Zauber, auch auf Varianten, die die Helden in ihren finstersten Träumen sich nicht böser hätten ausmalen können (sie ist ein Liebling vom Chef!). Außerdem beherrscht sie alle gildenmagischen Sprüche, die du für nötig hältst. Sie ist durch das Ritual schon körperlich wie auch bzgl. ASP geschwächt, so daß die Helden eine Chance haben, sie zu bezwingen.



TALENTE UND EIGENSCHAFTEN

Regelergänzungsvorschläge von Denny Vrandecic

Vorbemerkung des Herausgebers

Der Zuspruch auf unsere Regelergänzungsartikel (insbesondere die positive Aufnahme unseres Kampfsystems) hat uns ermutigt, uns auch in dieser Ausgabe wieder dem Thema DSA-Regeln zuzuwenden.

Wir präsentieren hier einen Artikel von Denny, den wir allerdings um das erste Kapitel gekürzt haben. Hier macht Denny Vorschläge zum Steigern der Talente außerhalb von Stufenanstiegen. Wir vertreten in dieser Frage aber einen komplett anderen Ansatz als der Autor und verweisen an dieser Stelle auf den AB 59. Hier hatte Udo Kaiser einen Artikel veröffentlicht in dem er sich dieses Themas annahm. Denny geht da-

von aus, daß das Steigern von Talenten grds. frei ist. Wir halten dagegen an einer modifizierten und flexibel gehandhabten Talentsteigerungstabelle fest wie sie in der alten Regel-Box "Die Helden des Schwarzen Auges" veröffentlicht worden war. Bestimmte Talente sind danach auch bis zum TAW 10 nur mit Zustimmung des Meisters und unter Einsatz von Zeit und/oder Geld oder während einer Kampagne nach den im AB 59 festgelegten System steigerbar. Über den TAW 10 hinaus ist grds. immer die Rücksprache mit dem Meister notwendig.

Wer Interesse an dem kompletten Artikel von Denny hat, hole sich ihn von unserer Homepage.



Schlechte Eigenschaften und das Talentsystem

1988 wurden mit der Box **Die Helden des Schwarzen Auges** die schlechten Eigenschaften und das heute noch gültige Talentsystem eingeführt. Die Charaktere wurden nunmehr nicht ausschließlich durch Mut, Klugheit oder Charisma etc, sondern auch durch Neugier, Jähzorn oder Aberglauben beschrieben. Diese schlechten Eigenschaften wurden zwar überall mit Zustimmung bedacht, doch keiner nutzte sie so recht.

Auch waren die Werte üblicherweise so niedrig, daß sie kaum einmal zum Zug kamen. Die Talente hingegen wurden begeistert aufgenommen, und kaum eine Runde benutzt sie nicht.

Eine Möglichkeit, die Schlechten Eigenschaften wesentlich stärker in das Spiel einzubinden, ist es, sie in das Talentsystem einzubeziehen. Danach wird nicht mehr nur noch auf gute Eigenschaften, sondern auch auf die schlechten gewürfelt.

Das klassische Beispiel: Alrik hat Klettern 7, MU 13, KK 14, GE 12. Er schafft praktisch jede nicht erschwerte Kletternprobe ohne weitere Schwierigkeiten, auch wenn er eine HA von 7 hat.

Man könnte den Kletternwurf insofern modifizieren, daß statt auf (MU/KK/GE) auf (HA/KK/GE) gewürfelt wird. Der Mut-Wert soll bei diesem Wurf ohnehin die Frage beantworten, ob er

sich traut - dazu ist der Höhenangst-Wert eigentlich wesentlich geeigneter.

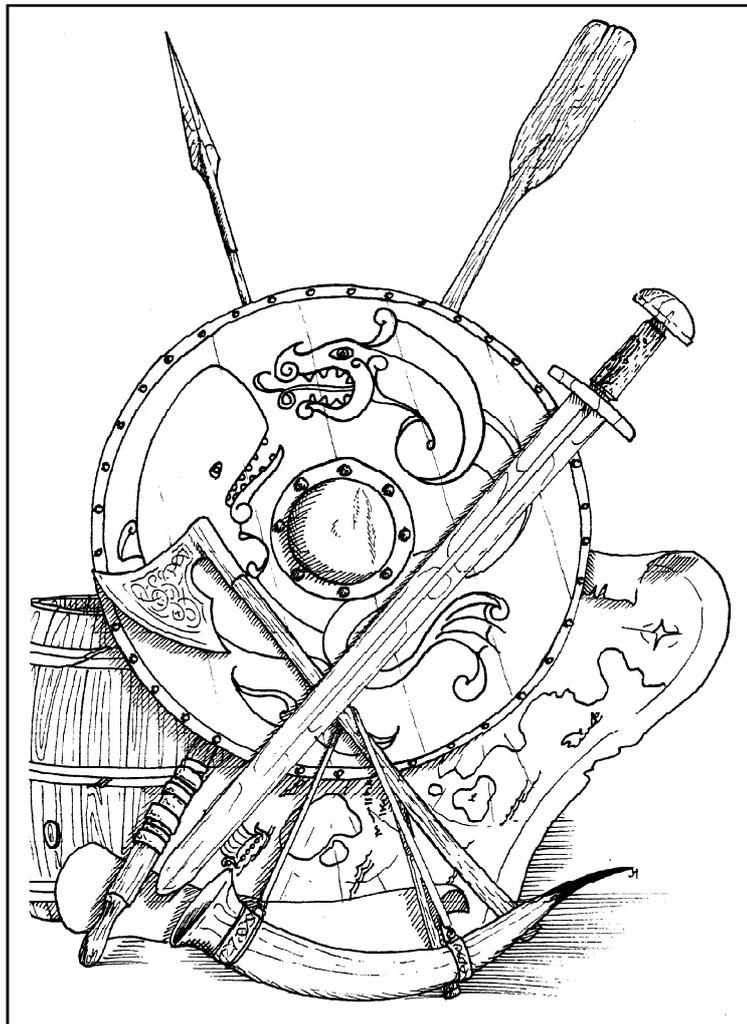
Dabei wird - um die Prozedur nicht umständlich zu machen - nur alles umgedreht, was zu den guten Eigenschaften bei der Talentprobe gesagt wurde.

Beispiel: Wieder muß Alrik herhalten. Er wirft jetzt eine Kletternprobe auf (HA/KK/GE) und seine Würfel zeigen die

Zahlen 3/9/16. Mit der 3 unterbot Alrik seine HA um 4 Punkte, die er mit dem TaW ausgleichen kann. Die KK-Prob e ist ohnehin geschafft worden, doch die GE überbietet er um 4 Punkte - leider hat er nur noch 3 und die Probe mißlingt.

Alrik gibt nicht auf. Der Meister verhängt eine Erschwernis von zwei Punkten, da Alrik noch von dem ersten Sturz etwas eingeschüchtert ist. Seine Würfel zeigen 16/14/10. Mit der 16 überbietet er seine HA um 9 Punkte locker. Auch die 14 und die 10 sind knapp besser als seine Eigenschaften. Diesmal schafft Alrik die Probe.

Natürlich sind auch die Auswirkungen der Würfel ergebnisse 1 und 20 Sinnvoll zu vertauschen. Wer in einer schlechten Eigenschaft eine 1 und in einer guten



Ergänzungen zum Talentsystem

eine 20 würfelt, hat einen Patzer vollbracht.

Anmerkung: Um die Würfe übersichtlicher zu gestalten, empfiehlt es sich die Werte der Schlechten Eigenschaften einfach durch 20-(Wert der Eigenschaft) zu ersetzen. Das hat den Vorteil, daß man nach wie vor wie gewohnt auf den ersten Blick erkennt, ob die Probe gelungen, vermasselt, oder ob gar ein automatischer Erfolg vorliegt.

Im oberen Beispiel hätte Alrik also seine Probe auf (20-7=) 13 / 14 / 12 geworfen. Da Alrik ein schlaues Kerlchen ist, notiert er seine Umkehrwerte gleich auf seinem Heldenbrief. Erst als der Meister sich über Alriks JZ 18 wunderte, mußte Alrik kurz erklären, was das bedeutet.

Modifizierte Talentproben

Körperliche Talente

Akrobatik (HA/GE/KK) oder (RA/GE/KK) oder normal
Fliegen (HA/KL/GE)
Klettern (HA/GE/KK)
Reiten (CH/GE/KK) oder (JZ/GE/KK), (HA/GE/KK) für
Zwerge mit HA >5
Schleichen (JZ/IN/GE)
Schwimmen (MU/GE/KK) bei Tauchen (RA/GE/KK)
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK) oder (JZ/JZ/KK)
(oder eine nahezu beliebig andere Kombination mit MU, KK
und beliebigen schlechten Eigenschaften, je nach Situation)
Sich Verstecken (RA/IN/GE) oder

Gesellschaft

Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH) oder (JZ/IN/CH)
Feilschen (GG/KL/CH)
(hier wurde eingeworfen, daß eine hohe GG nicht vom Nach-
teil für das Feilschen sei, sondern eher umgekehrt. Wir hal-
ten dagegen, daß eine hohe GG sehr wohl den Feilschenden
beeinträchtigen kann)
Gassenwissen (NG/IN/CH) oder (KL/IN/CH)
(NG repräsentiert hier die Wahrscheinlichkeit, daß der Streu-
ner sich durch etwas Ungewöhnliches abgelenkt sieht und
deswegen nicht an die gesuchte Information kommt. In der
eigenen Stadt geschieht das natürlich seltener als in einer
unbekannten, großen Stadt...)
Lehren (KL/IN/JZ)
Lügen (MU/IN/CH)
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) oder (AG/IN/CH)
(je nachdem, ob das Gegenüber einem Menschenschlag an-
gehört, über dem der Probende eine bestimmte Meinung hat,
wie z.B. Almadaner über Novadis, Tulamiden über
Maraskaner etc.)
Schätzen (KL/IN/GG)
(siehe hierzu auch die Anmerkung zum Feilschen)

Natur

Fährtsuchen (KL/IN/JZ)
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) oder (RA(JZ)/FF/KK)
Fischen/Angeln (JZ/FF/KK)

Wissenstalente

Alchimie (MU/KL/FF) oder (AG/KL/FF)
Götter und Kulte (KL/IN/CH) oder (KL/AG/CH)
Kriegskunst (JZ/KL/CH) oder (MU/KL/JZ)

Magiekunde (KL/KL/FF) oder (KL/KL/AG)
Sternkunde (KL/KL/IN) oder (KL/KL/AG)

Handwerk

Abrichten (MU/IN/CH) oder (MU/JZ/CH)
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF) oder (MU/CH/KK) oder (JZ/
MU/KK)
Falschspiel (MU/CH/FF) oder (GG/MU/FF)
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN) oder (AG(TA)/KL/IN)
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH) oder (AG(TA)/KL/CH)
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH) oder (IN/CH/JZ)
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF) oder (AG(TA)/KL/FF)
(je nach Zustand des Patienten)
Holzbearbeiten (KL/FF/KK) oder (JZ/FF/KK)
Lederarbeiten (KL/FF/JZ)
Schneidern (KL/FF/JZ)
Schlösser knacken (IN/FF/JZ)
Taschendiebstahl (GG/IN/FF)

Intuitive Begabungen

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN) oder (JZ/IN/IN) oder beliebige
andere passende Eigenschaft
Glücksspiel (MU/IN/IN) oder (GG/IN/IN)
Sinnesschärfe (KL/IN/IN) oder (JZ/IN/IN) s.o. Gefahrens-
instinkt

Flexible Talentproben

Die angegebenen Eigenschaften - auch die in **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** - stellen lediglich Richtlinien für die Würfe dar. Bei einigen Talentproben haben wir verschiedene Varianten anzubieten: nicht etwa weil wir uns nicht einigen konnten, sondern um anzuzeigen, daß die Eigenschaften, die zu einem bestimmten Talentwurf herangezogen werden, sich unter bestimmten Umständen ändern können.

Bsp.: Der mächtige Magier Tarlisin arbeitet nun schon seit Tagen an sehr symbolreichen Hieroglyphen. Der Wurf auf Alte Sprache sollte statt auf (KL/KL/IN) auf (KL/IN/IN) geworfen werden, da es eher darauf ankommt, in die Symbole einzufühlen, als etwa die Grammatik der Sprache zu beherrschen.

Sollten die Spieler sinnvoll modifizierte Talentproben vorschlagen, stimme ruhig zu, es sei denn einer der Spieler nutzt dies aus, um seine Erfolgswahrscheinlichkeit bewußt zu erhöhen.

Das Gesagte gilt insbesondere für die übermäßig strapazierte Selbstbeherrschung, wo man von (GG/GG/KK) ("Nein, ich nehme diese Goldstatue nicht. Dies ist eine Falle.") bis (RA/TA/MU) ("In DIESE Gruft soll ich steigen? Nicht nur eng, Nein, auch noch ein toter Mitbewohner...") alles verlangen kann.

Schlechte Eigenschaft als Behinderung

Alternativ zu diesen zunächst etwas umständlich anmutenden Regeln bietet es sich an, die Schlechten Eigenschaften einfach als konstante Erschwernisse für die Talentproben zu verwenden, ähnlich wie die BE der Rüstungen einfach von den meisten Kampftechniken abgezogen wird.

So könnte z.B. Klettern von den Regeln her schon um die Höhenangst erschwert werden usw. Diese Alternative hat aber

im Vergleich zu der anderen einen wesentlichen Nachteil: Die Schlechten Eigenschaften fallen kaum ins Gewicht. Ein Blick in den Abschnitt **Exkurs in die Wahrscheinlichkeitsrechnung** zeigt allerdings wie lächerlich gering sich ein Malus von z.B. 3 Punkten teilweise auswirken kann.

Aufspaltung der Wissenstalente

Bei dem Talent *Sprachen kennen* wird im Normalfall nicht gewürfelt, sondern die Talentpunkte auf Sprachen verschiedener Schwierigkeit verteilt, womit festgelegt ist, ob (und wie gut) ein Held eine bestimmte Sprache beherrscht.

Dieses Konzept fanden wir dermaßen ansprechend, daß wir uns entschlossen, auch die restlichen Wissenstalente auf die gleiche Weise aufzuspalten. So weiß ein Held nicht mehr einfach viel über Geographie, sondern kennt sich eben im Mittelreich oder im Orkland aus, und ein Held, der sich in Geschichte auskennt, muß deshalb noch lange nicht die Namen der Adelsmarschälle auswendig können.

Durch diese Regelerweiterung werden wesentlich vielschichtigere und differenziertere gelehrte Heldentypen möglich, außerdem spart man sich eine Unmenge unlogischer Ergebnisse. Oder wieso sonst sollte einmal ein Held wortgetreu aus dem *Codex Albyricus* rezitieren können, und das andere mal nicht einmal von der weitverbreiteten Sitte des Handabschlagens bei erwischten Dieben wissen?

Die Spezialisierungen

In Klammern sind die Punkte angegeben, die man braucht, um den Fachbereich zu beherrschen. Es ist ohne weiteres möglich, mehr als die angegebenen Punkte in eine Spezialisierung zu investieren, um damit besonderes Wissen anzuzeigen. Die anderthalbfache Menge an investierten Punkte weist einen wahrhaften Experten auf diesem Gebiet aus, die doppelte Menge eine wohl einzigartige Koryphäe Aventuriens.

Wie auch bei *Sprachen kennen* gilt, daß sobald ein Held die Meisterschaft (TaW 10+) in einem bestimmten Talent erreicht hat, er auf jedes bereits angelegte Spezialgebiet einen weiteren Punkt hinzuzählen kann (ebenso, wenn er ein neues Spezialgebiet erlernt). Mit einem TaW 18 kennt sich der Held prinzipiell in allen Spezialisierungen aus, vor allem in jenen, in denen er Punkte hat. Ab TaW 18 sollten die Spezialisierungen bei entsprechenden Gelegenheiten weiter gesteigert werden, um das Wissen in diesen Bereichen zu dokumentieren. (Andere von uns lehnen die Vergünstigung durch TAW 10+ auf andere Spezialisierungen ab.)

Alchimie

GRUNDLAGEN (5): Jeder Held, der sich mit der Alchimie beschäftigt, muß zuerst die Grundlagen derselben erlernen. Dazu gehören Handhabung der Geräte, das richtige Aufkochen von Tränken, das Säubern bestimmter Stoffe und das Lesen alchimistischer Rezepte.

GIFTE (4): Das Mischen und Herstellen zahlreicher Gifte, die eher den *Wehrheimer Index* als die Rezeptesammlung eines ehrbaren Alchimisten schmücken sollte.

HEILTRÄNKE (4): Nichtmagische Heiltränke und Antidote fallen in diese Kategorie.

DROGEN (3): Vom legendären Havener Boronwein bis zum

Regenbogenstaub fällt alles in diese Kategorie.

STÄRKEMITTEL (4): Die zahlreichen Aufputzmittel, welche die aventurische Alchimie kennt, gehören hierzu.

ANALYSE (6): Eine wirklich sichere Analyse ist in Aventurien kaum möglich. Spezialisten, die sich fast ausschließlich mit der Analyse beschäftigen, gehören zu den bestbezahlten Gelehrten der Welt. Doch auch von ihnen sind leider keine Wunder zu erwarten, so daß ihnen so gut wie nie die Bestimmung der exakten Qualitätskategorie gelingt.

Alte Sprachen

BOSPARANO (5): Heute Gelehrten- und Schriftsprache, Sprache des Alten Reiches, etwa 2000-800 v. Hal.

ALT-GÜLDENLÄNDISCH (4): Sprache der ersten Siedler, etwa 2500-2000 v. Hal.

ASDHARIA (7): Das Alt-Elfische, vor ewiger Zeit.

ANGRAM (4): Das Alt-Zwergische, als die Welt noch jung war.

UR-TULAMIDYA (5): Vorgänger des Tulamidischen, zur Zeit des Diamanten Sultans gesprochen, bis 1000 v. Hal.

Geographie

(allgemein gilt, daß dieses Talent nicht nur das schnöde Wissen um die Lage der Städte etc. umfaßt, sondern vor allem auch kulturelle Aspekte und bestimmte, mehr oder weniger häufig benutzte Wege durch dieses Gebiet.)

MITTELREICH (6): Die grobe Geographie des größten aventurischen Reiches. Einzelne Provinzen genauer zu kennen verlangt weitere 3 Punkte in dieser Provinz investiert und extra vermerkt.

MARASKAN (3): Hierzu gehört ausdrücklich *nicht* die Orientierung und der Überlebenskampf im Dschungel. Mit diesen 3 Punkten, weiß man wo die Städte, Berge und Flüsse liegen und hat einen groben Überblick über die maraskan. Kultur.

THORWAL (3): Das fjordreiche Land im Nordwesten, mitsamt vieler Häfen und geschickter Verbindungen.

NORDEN (2): Auch hier sind Orientierung und das Überleben in der Wildnis ausgespart. Man weiß, wo die großen Bergketten und Seen liegen, was für ein Menschen- bzw. Elfenschlag dort lebt und wenig mehr.

BORNLAND (2): Die Lage der wichtigsten Straßen und Städte, Flüsse und Wälder. Auch mit einem noch so hohen Geographie-TaW sind die Wälder um das Bornland lebensgefährlich und schwer zu durchqueren.

ORKLAND (2): Eigentlich kennen sich recht wenige Helden im Orkland aus, doch dazu gehören die Veteranen, die damals von der Hetfrau ausgesandt wurden.

LIEBLICHES FELD (4): Obwohl es ein so kleines Land ist, machen es die zahlreichen Grafschaften und Baronien und der verwickelte Aufbau der Gesellschaft schwierig, wirklich umfassend über das Liebliche Feld Bescheid zu wissen.

KHÖM (3): Man kennt die Lage der Oasen, und die Wege dorthin. Doch selbst ein Novadi ist in der sogenannten "*Wüste in der Wüste*" verloren.

SÜDOSTEN (2): Damit sind Aranien, Mhanadistan und Thalusa bis Selem gemeint.

SÜDEN (3): Alles südlich von Drôl und Selem.

AL'ANFA (2)

Geschichtswissen

MITTELREICH (6): Die Geschichte des Neuen Reiches von 1000

v. Hal bis zu den jüngsten Ereignissen.

BOSPARAN (5): 2500 v. Hal - 1000 v. Hal, Aufstieg der Horaskaiser bis Bosparans Fall.

ALT-TULAMID (6): Die Geschichte von der Gründung der ersten Städte am Mhanadi bis zur Eroberung durch Murak-Horas.

ZWERGE (7): Die Geschichte der Zwerge ist die Geschichte Xorloschs. Von vor 10000 Jahren bis heute. Ohne Beherrschung des Angram ist keine Meisterschaft zu erreichen.

ELFEN (4): Legenden von den uralten Elfen, ihren Städten und Königen.

THORWAL (3): Vom Auszug der Hjaldingarder über die Priesterkaiserzeit bis heute.

LIEBLICHES FELD (3): Die noch relative junge Geschichte seit dem Unabhängigkeitskampf bis zur Horas-Kränzung.

BORNLAND (3): Von der Eroberung durch die Theaterritter über die Priesterkaiserzeit bis Uriels Schandzug.

URGESCHICHTE (4): Die Legenden und Mythen, wie sich die alten Völker flüsternd und wie es in den heiligen Offenbarungen zu lesen sind. Hierzu gehören auch solche Geschichten wie der Krieg gegen den Namenlosen und die Drachenkriege.

Götter und Kulte

ZWÖLFGÖTTER (6): Der Kreis der Zwölf, ihre Feiertage und wichtigsten Gebete. Der Held mag entscheiden, ob er sich einer oder mehreren Gottheiten vertiefend widmet (4 Punkte pro Kult).

RASTULLAH (4): Die 99 Gesetze, die hohen Feiertage und die Sendung Rastullahs an sein auserwähltes Volk.

RUR & GROR (2): Mit zwei Punkten erhält der Held einen Überblick über die wichtigsten Theorien und Philosophien der Maraskaner über die Zwillingsgötter.

ECHSENKULT (6): Alt und unverständlich ist der Glaube an H'Rangar. Aber die Wahrheit spricht gar von einem ganzen Götterpantheon mit schrecklichen Namen...

MAGIERPHILOSOPHIE (3): Zwar keine echte Religion, aber doch eine Kosmogonie. Hier betrachten wir die Folgen für die Lebenseinstellung der Helden, wie der Logische Atheismus und ähnliches. Vergleiche auch Magiekunde.

ANGROSCH (2): Die Riten der Zwerge um ihren Schöpfergott und die wichtigsten Kultstätten desselben.

ORKKULT (2): Brazoragh, Tairach und ihre Kulte.

GOBLINISMUS (1): Die duale Weltanschauung der Goblins. Nicht sonderlich kompliziert, schließlich muß es auch ein Rotpelz verstehen.

WOLFSKULT (2): Die großen Wölfe der Nivesen und die Folgen für deren Weltanschauung.

JAGUARKULT (2): Eigentlich Tapamkult. Die Beseelung der Natur und ihre Folgen.

Kriegskunst

KOMPANIE (4): Vom Leiten und Koordinieren von 50 Leuten, und wie man sie motiviert.

REGIMENT (3): Dasselbe für 500 Leute.

LEGION (5): Dasselbe für 5000 Leute.

MARSCH (2): Wie bringe ich meine Truppen von A nach B, mitsamt Verpflegung und in geringer Zeit?

SCHLACHT (5): Aufbauen und Motivieren der Truppen vor und führen derselben während der Schlacht, Taktik.

REITEREI (2): Die Tücken der Kavallerie und das Verpflegen

der Pferde.

INFANTERIE (3): Fußtruppen und ihre Besonderheiten.

FLOTTE (4): Schiffe zu koordinieren (nicht zu manövrieren - dies ist Bootsfahrt!) und den Hafen zu organisieren.

STRATEGIE (6): Kriege und Kampagnen im größeren Maßstab, wissen, was man opfern muß, um größere Siege zu erringen. Krieg am "Kartentisch":

DIENSTGRADE (1): Der Unterschied zwischen Marschall, Korporal, und wer wem was zu sagen hat.

Lesen und Schreiben

KUSLIKER ZEICHEN (4): Die übliche Schrift des Garethis und vieler anderer Sprachen, 31 Zeichen.

ALT-GÜLDENLÄNDISCH (5): Buchstabenschrift der ersten Siedler und deren uralter Bücher, 57 Zeichen.

ANGRAM (6): Die seltene Runen- und Symbolschrift, welche die Zwerge auf den Xorloscher Stelen verewigten.

RUNEN (ZWERGE) (3): Übliche Buchstabenschrift der Zwerge, sogenannte "kleine Runenschrift" (im Gegensatz zum Angram). Ähnelt dem Thorwalschen, ist es aber nicht. 20 Zeichen.

RUNEN (THORWAL) (3): Buchstabenschrift der Thorwaler, wird mehr und mehr von den Kusliker Zeichen abgelöst.

NANDURIA (3): Moderne Buchstaben- und Geheimschrift der Gelehrten, angeblich zauberkräftig, 26 Zeichen.

HEILIGE GLYPHEN (2): Die wenigen Buchstaben, die Rastullah seinem Volk überlieferte - eine junge Entwicklung der Novadis, die es aus dem Tulamidya ableiteten, nur 19 Zeichen.

TULAMIDYA (4): Auf dem Ur-Tulamidya basierende, etwas veraltete Schrift des Südostens, 56 Zeichen.

UR-TULAMIDYA (5): Halb-Symbolschrift, etwa 300 Zeichen, aus dem sich das wesentlich einfachere Tulamidya entwickelte, Nachfolger des Zelemja.

ZELEMJA (6): Abgeleitet aus dem Yash'Hualay, "einfache" Symbolschrift, heute noch in der Gegend um Selem verwendet, etwa 5000 Zeichen.

CHRMK (6): Echsische Schrift, vereinfachte (?) Form des Chuhas, , 3.200 Jahre alt, etwa 5.000 Zeichen, nahezu identisch mit dem Zelemja (gemeinsam sind die beiden Sprachen entsprechend leichter zu lernen).

CHUCHAS (8): auch Proto-Zelemja oder Yash'Hualay-Glyphen; "Steinalte", fremdartige Symbolschrift, späte Umgangsschrift der Echsen, 20.000 Zeichen, etwa 4.000 Jahre alt, Vorläufer des Zelemja.

H'CHUHAS (9): Heilige Schrift der Echsen, noch ungeklärt ob es eine reine Bilder- oder doch Symbolschrift ist, 8.000 Jahre alt, unzählige Zeichen.

ZHAYAD (4): Magierschrift, vor allem von der Linken Hand verwendet, und zum Schreiben von Dämonennamen.

ARKANIL (4): Mächtige, zauberkräftige Schrift, auch Rohalschrift genannt. So mächtig, daß die meisten Angst haben, sie zu verwenden.

ISDIRA (3): Ornamentale Schrift der Elfen, 27 Zeichen.

DRAKNE-GLYPHEN (5): von Pher Drodont vor 1.000 Jahren niedergeschrieben, angebliche Schrift des Drachischen, 837 "wichtigste" Zeichen.

SCHNURSCHRIFT DER ANOIHA (1): einfache "Schrift" bestimmter Waldmenschen. Mit Hilfe von gewissen Aneinanderreihungen von Farben oder Knoten können sie so Nachrichten übermitteln.

Magiekunde

GILDENMAGIE (5): Was ist wer und wer ist was? Organisation, Aufbau und Philosophie der drei großen Gilden und ihre Zaubersprüche. Genauere Vertiefungen in einzelne magische Schulen (Antimagic, Verwandlung etc.) kosten 4 Punkte.

ELFENZAUBER (4): Aufbau von elfischer Zauberei und von den mächtigsten des Alten Volkes.

HEXEREI (3): Von den Zirkeln und Schwesternschaften, woran man sie erkennt, und die typischen Merkmale ihrer Zaubersprüche und Flüche.

DRUIDENTUM (3): Auch Geodentum. Von den wenigen Kreisen, dem druidischen Elementarismus und den verschiedenen Schulen (Herrschern und Freunden).

SCHELMEREI (2): Woran man Schelmensprüche früh genug erkennt, um nicht dadurch zu tanzen. Mit dem zweiten Punkt lernt man die wichtigste Weisheit im Zusammenhang mit Schelmen: "Sei immer weit weg von ihnen."

SPRÜCHE (4): Das Erkennen von Zaubergesten und der Bedeutung von Zauberformeln.

DÄMONOLOGIE (4): Wahre Namen, die Zuordnung zu den Dämonen, die Hierarchie des Chaos und vieles mehr...

ELEMENTARISMUS (3): Die sechs oder sieben Elemente, ihre gegenseitigen Affinitäten und Analogien, das Wissen um Dschinne und Elementare.

ARTEFAKTE (4): Bestimmte berühmte Artefakte und das Wissen um besondere Materialien, die sich zur Artefakterstellung eignen.

MAGIERPHILOSOPHIE (6): Die Grundideen der Freizauberei, die praktischen Anwendung derselben, die Macht der Götter. Vergleiche auch Götter und Kulte.

Mechanik, Rechnen

(beide Talente wurden nicht weiter ausgearbeitet. Beide Wissensgebiete bauen dermaßen auf sich selbst auf, daß nur lineares Lernen möglich ist)

Rechtskunde

STRAFRECHT (5): Welche Strafen sind für welche Taten üblich? (Allgemein gilt, daß das Gesetz in Aventurien bei weitem nicht dermaßen bindend ist wie wir es gewohnt sind. Ein Richter kann sehr wohl das Strafmaß verändern)

GRUNDRECHT (4): Hiermit sind keine Grund- oder Menschenrechte gemeint, sondern einfach die Rechte über Grund und Boden.

THORWAL (3): Das etwas andere Rechtssystem der Efferdskinder verlangt eine eigene Kategorie.

HANDELSRECHT (4): Diese Sparte hat eine schwere Position, da es sich Großteils nur um de facto Rechte handelt, aber um keine echt niedergeschriebenen. Aber auch Zölle und Passiergelder werden hierunter abgehandelt.

NORDEN (4): Allgemein variierende Rechtsprechungen im Norden des Kontinents.

SÜDEN (3): Allgemein variierende Rechtsprechungen in den ehemaligen Kolonien im Süden.

KALIFAT (3): Das Rechtssystem der Novadis und die Mawdliyat.

(Tobrien und Maraskan wurden nicht aufgenommen, weil dort die Rechtslage recht klar ist: Der Meister hat immer recht.)

Sprachen kennen

(Die Unterscheidung zwischen Sprachen kennen und Alte

Sprachen bezieht sich auf den Unterschied in der Erlernung als Schriftsprache und als "Sprechsprache". So kann man Zelemja, Drakned oder Zhayad nur sehr wohl auch nur als Schriftsprache - also Alte Sprache erlernen, während man - um sich darin flüssig unterhalten zu können - das Bosparano mit Sprachen kennen lernen sollte)

GARETHI (4): Die Umgangssprache der Reiche.

ISDIRA (5): Elfisch.

ROGOLAN (4): Zwergisch.

TULAMIDYA (4)

THORWALSCH (4)

ALAANI (6): Sprache der Norbarden

NUJUKA (3): Sprache der Nivesen

MOHISCH (2)

(andere Sprachen der Waldmenschen entsprechend auch)

ZELEMJA (6): Schwieriges Gemisch aus Garethi, Tulamidya und Echsisch, um Selem gesprochen, selten.

GOBLINISCH (1)

TROLLISCH (3)

RSSAH (6): Echsisch.

DRACHISCH (5): Pher Drodonts Drakned.

KOBOLDISCH (4)

ZHAYAD (4): Wahrscheinlich später entwickelte Geheimsprache der Schwarzmagier.

ATAK (3): Zeichen und Gebärdensprache der Phexischen.

FÜCHSISCH (1): Zeichensprache der Phexgeweihten.

RABENSPRACHE (1): Liturgische Sprache der Boronis.

OLOARKH (1): Umgangssprachliches Orkisch, auch Oger sprechen es häufig.

OLOGHAJAN (1): Hochorkisch. (nur kumulativ zu OLOARKH zu erlernen)

Staatskunst

DIPLOMATIE (4): Womit kann ich bei wem auf welche Art Druck machen, und wo sollte ich es lieber lassen?

NEUES REICH (5): Wer ist wer im Reich, und was tut er?

HORASIAT (4): Wer ist wer im Staat und was sollte er tun?

THORWAL (2): Wer ist wer an Bord und wie erzählt er, was er tat?

KALIFAT (4): Wer ist wer am Hof und was tat er, um dahin zu gelangen?

BORNLAND (3): Wer ist wer und was und welches Dokument muß er ausfüllen, um etwas zu tun?

SÜDEN (2): Wer ist wer und wen muß ich umbringen, um meine Ziele durchzusetzen?

NORDEN (2): Die freien "Stadtstaaten" des Nordens.

Sternkunde

GRUNDLAGEN (5): Die Grundlagen der Sternenbeobachtung und der notwendigen Rechnungsarten für die Bewegungen der Himmelskörper.

MADAMAL (2): Die Phasen des Mondes, die Veränderung derselben und die Bewegungen desselben.

ZWÖLFKREIS (3): Die Zwölf beherrschenden Sternbilder des Himmels, ihre Bedeutung und Bewegungen.

NORDHIMMEL (6): Die vielen Konstellationen des Nordhimmels, ihre Umlaufgeschwindigkeiten und Aussehen.

SÜDHIMMEL (4): Die wenigen bekannten Konstellationen südlich des Zwölfkreises.

PLANETEN (4): Die Planeten und Faustregeln zur Berechnung

gen der seltsamen Bewegungen derselben.

HOROSKOPERSTELLUNG (4): Nach Berechnung der Konstellationen (mit den anderen Spezialisierungen) werden hiermit die Deutungen erstellt.

NAVIGATION (3): Das Zurechtfinden auf hoher See und in der Wüste anhand der Sternkonstellationen.

Aufspaltung der restlichen Talente?

Wir haben uns überlegt, ob es sinnvoll wäre, auch die restlichen Talente aufzuteilen und dadurch den Helden ein noch stärkeres Profil zu geben. Doch bei vielen Talenten wäre es nicht sonderlich sinnvoll - oder wissen sie, wie man Selbstbeherrschung aufteilen soll?

Es gibt sehr wohl einige Talente, bei denen es sinnvoll gewesen wäre - allen voran Tanzen, Gassenwissen, Tier- und Pflanzenkunde und einiges mehr. Doch diese teilweise Aufspaltung würde zu unlogischen Unterscheidungen zwischen Talenten gleicher Kategorien führen, und das wäre wohl nur verwirrend. Aber wenn es dir gefällt, weitere Talente aufzuspalten, oder ganz andere Spezialisierungen zu verwenden als die hier angegebenen, nur zu! Sei kreativ. So haben manche der Helden in unserer Runde einzigartige Spezialisierungen, und nahezu jeder Held hat das Wissen um seine bevorzugte Gottheit vertieft.

Exkurs in die Wahrscheinlichkeitsrechnung

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung ist schon im Normalfall nicht der einfachste Bereich der Mathematik, und gerade die Talentregeln sind sehr kompliziert. Da die Mathematik die meisten nicht interessiert, wurden die exakten Rechenmodelle hier nicht angegeben. Wer sich dafür interessiert, möge sich an den Autor wenden.

Allgemein zielt dieser Abschnitt darauf ab, dem Meister mal klar vor Augen zu führen, welche Auswirkungen die Modifikatoren auf die Talentproben haben, da diese häufig falsch eingeschätzt werden.

Patzer und besondere Erfolge

Die Wahrscheinlichkeit (WK) für eine dreifache 20 oder 1 ist tatsächlich $1:8000 = 0,013\%$ (Alle Prozentangaben auf zwei gültige Stellen gekürzt). Die WK für eine Doppel-20 oder Doppel-1 jedoch beträgt nicht $1:400 = 0,25\%$ sondern $0,71\%$, also fast das dreifache (aber dennoch verschwindend gering). So oder so spielen Patzer und automatische Erfolge keine besondere Rolle für die WK der Talentproben, da sie einfach zu selten sind. Gerade deswegen sollten sie im Spiel um so stärkere Auswirkungen haben (das gilt verstärkt für Zaubersprüche, wo es mit den Patzern ja eigene Regeln dazu gibt - aber auch bei den "normalen" Talenten sollte es nicht vernachlässigt werden.

Vereinfachte Proben

Alle folgenden Angaben beziehen sich auf durchschnittliche Eigenschaftswerte (im Beispiel wird auf $(12/10/12)$ gewürfelt, wobei die Reihenfolge unwichtig ist). Die WK bei einer einfachen Probe beträgt 18% . Vereinfacht man die Probe um nur einen Punkt erhöht sich die WK schon auf 23% , bei zwei Punkten auf 28% .

Wird die Probe allein durch einen TaW 8 modifiziert, steigert sich die WK schon auf satte 68% .

Als Faustregel gilt, daß eine - egal ob durch Modifikator oder durch TaW - modifizierte Probe um einen Punkt etwas stärker vereinfacht wird als eine Eigenschaftsprobe, die um den selben Betrag vereinfacht wurde.

Erschwerte Proben

Nachdem Proben also durch Vereinfachungen dermaßen extrem einfacher werden, erwartet man intuitiv, daß dasselbe für die andere Richtung ebenfalls gilt.

Falsch! Bei einer Talentprobe, die nur um einen Punkt erschwert wird, sinkt die WK um lächerlich $0,013\%$ - dieselbe WK, die auch für eine Dreifach-20 gilt! Und selbst um zwei Punkte erschwert, sinkt die WK dennoch nur um $0,05\%$. Um drei Punkte erschwert sinkt sie um $0,12\%$ - und diese Angaben gelten für egal welche Eigenschaftswerte!

Man sieht also, daß niedrige Erschwernisse die Proben nur um eine unbedeutend kleine WK erniedrigen. Erst bei Erschwernissen von über 12 Punkten wird die WK um mehr als 5% gesenkt - was einem Punkt Erschwernis bei einer Eigenschaftsprobe bedeutet! Der zweite Punkt Erschwernis würde dann aber schon bei einer +16 Probe erreicht werden, der dritte bei +19, dann bei +21 etc.

Als Daumenregel gilt, daß Erschwernisse sich wesentlich schwächer auswirken als Erleichterungen, und erst im zweistelligen Bereich gefährlich werden.

Achtung! Mit Vereinfachten oder Erschwerten Proben sind bei diesem Abschnitt nur solche Proben gemeint, die **nach allen** Verrechnungen auch vereinfacht oder erschwert sind. Für den Fall, daß ein Held mit TaW 8 (WK 68%) eine Probe+8 gelingen muß, sinkt die WK auf 18% , und das hingegen ist eine ziemliche Erschwernis.

Durch die Tatsache, daß vom Meister auferlegte Erschwernisse direkt mit dem TaW verrechnet werden, werden Proben meist nicht im Sinne dieses Abschnitts erschwert, sondern sind lediglich weniger vereinfacht - und bei Vereinfachten Proben machen auch wenige Punkte viel aus.

Modifizierte Talentproben

Wenn du die im Abschnitt **Schlechte Eigenschaften und das Talentsystem** vorgeschlagenen Regeln verwendest, solltest du folgendes bedenken: schlechte Eigenschaften sind im Schnitt 6 Punkte besser als gute. Dadurch erhöht sich die WK im Beispiel von 18% auf 29% . Würden gar zwei gute Eigenschaften durch schlechte ausgetauscht werden, würde das im Beispiel die WK auf über 43% erhöhen - eine mehr als doppelte WK!

Allgemein kann man zeigen, daß das Austauschen einer guten durch eine schlechte Eigenschaft die WK auf etwas weniger als das anderthalbfache erhöht. Das Austauschen gar zweier dieser führt meist zu einer Verdoppelung der WK, und ist deshalb kaum zu empfehlen.

Angemerkt sei, daß die Modifikatoren durch TaW o.ä. erst nach dem Verrechnen der schlechten Eigenschaft bedacht werden muß.

Auf unser Homepage liegen sowohl eine Excel-Tabelle, als auch ein modifizierter Heldenbogen zum Download bereit. Die Excel-Tabelle rechnet euch die Wahrscheinlichkeiten von Talentproben aus:

<http://home.pages.de/~Thorwal-Standard>

Die Magie des Stabes, 2. Teil

Dieser Artikel setzt jene Ausführungen fort, die der geneigte Leser in der vorherigen Ausgabe dieses Blattes zu finden vermag. Erneut sei darauf hingewiesen, daß es sich bei folgenden Zeilen nur um die Quintessenz erster Studien an jenem Werke handelt, das mich zu intensiverer Beschäftigung mit der Magie des Stabes bewogen hat.

Keinesfalls können die bis dato erzielten Ergebnisse als allgemeingültig oder umfassend bezeichnet werden. Nichtsdestotrotz bieten sie interessante Denkansätze und Einblicke, die ich dem interessierten Studiosus nicht vorenthalten möchte.

Nadêshda von Lowangen

Vom ersten Stabzauber

Wer einmal einen kunstvoll gearbeiteten Magierstab gesehen hat, und gebildet genug ist, zu wissen, daß es Aufgabe des Magus ist, mit eigenen Händen den Stab zu schaffen, ihn zu formen nach seinem Wunsche ohne jedwede Hilfe, der mag sich gewundert haben, wie solch beeindruckende Arbeit jemandem gelungen sein kann, dessen Holzschnitzkünste wenig besser sind als die eines neugeborenen Kindes, von der Schmiedefertigkeit oder der der Gemmenschnitzerei ganz zu schweigen. Das Geheimnis liegt in jenem ersten Stabzauber, dem ersten großen Ritual, das ein Scholar als Teil seiner Prüfung zum Magus vollführt.

Am Tage der für dieses wichtige Ereignis vorgesehen ist, und für den die Constellationes korrekt bestimmt sein müssen, um schädliche Dissenzen zu vermeiden, zieht der Scholar in aller Frühe, noch bevor Praiosscheibe sich über den Derenrand erhebt, in den Hain, einen Stamm zu suchen, der ihm entspricht. Es ist mehr als nur eine Mär, daß das Holz des Stabes zu dem angehenden Magus spricht, so daß er genau weiß, welchen Stamm er zu erwählen hat.

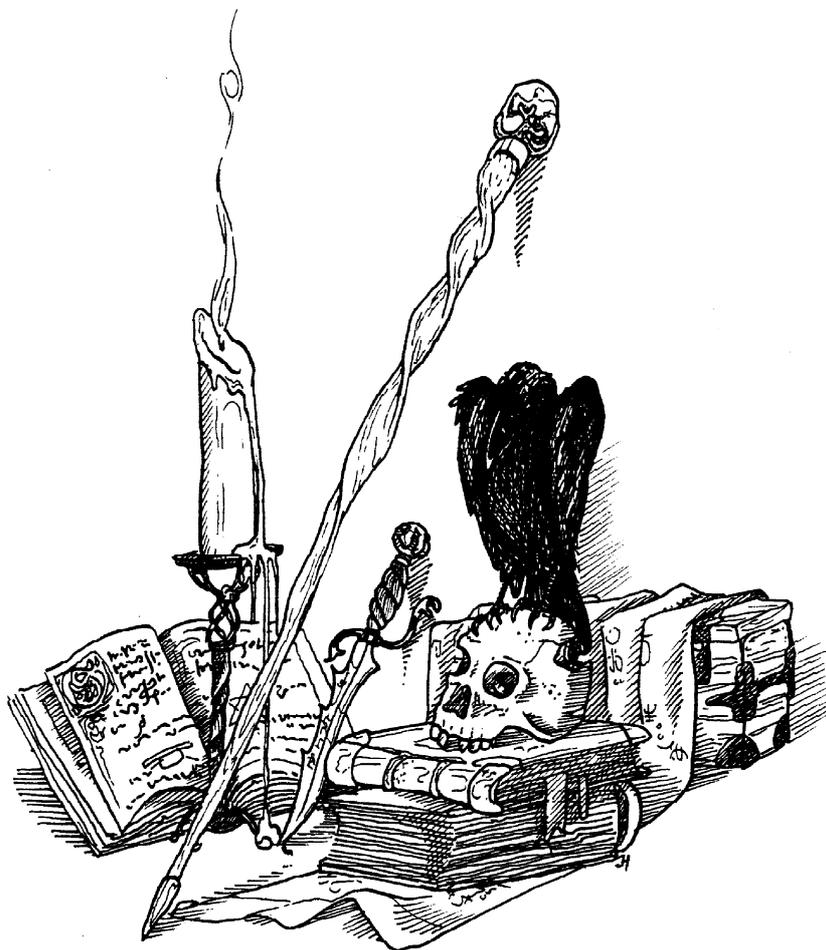
Nachdem er das Holz erwählt hat, derweil er das Ritual der Stabfindung singt, gilt es, den Kern des Stammes, mithin die Quintessenz des Holzes zu ergründen und zu erspüren, um sie schlußendlich aus dem restlichen, nutzlosen Holze zu befreien. Es genügt mitnichten, einen passenden Stecken aus dem Stamm zu schnitzen, vielmehr muß es dem Magus gelingen, die feinen arkanen Ströme, die das Herzholz durchfließen, zu erkennen, denn nur dieser Teil des Stabes ist für die Einbindung und den Fluß magischer Kräfte geeignet. Wohl drei bis vier Tage, bei solchen Hölzern,

die sich wider den arkanen Fluß unempänglich zeigen womöglich weit länger, bedarf es, sich auf das Herzholz einzustimmen. Wobei es dem Magus gelingen muß, seine eigenen magischen Ströme mit denen des Holzes in Einklang zu bringen. Kein anderes Tun, denn die Inkantation des Rituals ist während dieser Spanne, wie den darauffolgenden möglich, nicht essen, noch schlafen, stört jede Unterbrechung doch die Konzentration in solchem Maße, daß das Gelingen der Inkantation in Frage gestellt ist. Einzig darf der Magus während dieser Zeit Wasser zu sich nehmen. Während dieser Tage gelingt es dem Zauberer, so denn die Einstimmung auf die Kraft des Holzes gelingt, mittels arkaner Kräfte das Herzholz aus dem Stamm zu lösen, ohne die Hilfe jedweden anderen Werkzeuges denn seiner Gabe. Auch wird die Grundlage für die spätere Bindung des Stabes hier begründet.

Die darauffolgenden Stunden sind der Recreation und neuerlichen Sammlung gewidmet. Hierbei der Magus den virginen Stab stets mit sich trägt, um das Band nicht schwinden oder reißen zu lassen. Es ist strittig, ob für diese Zeit die rituelle

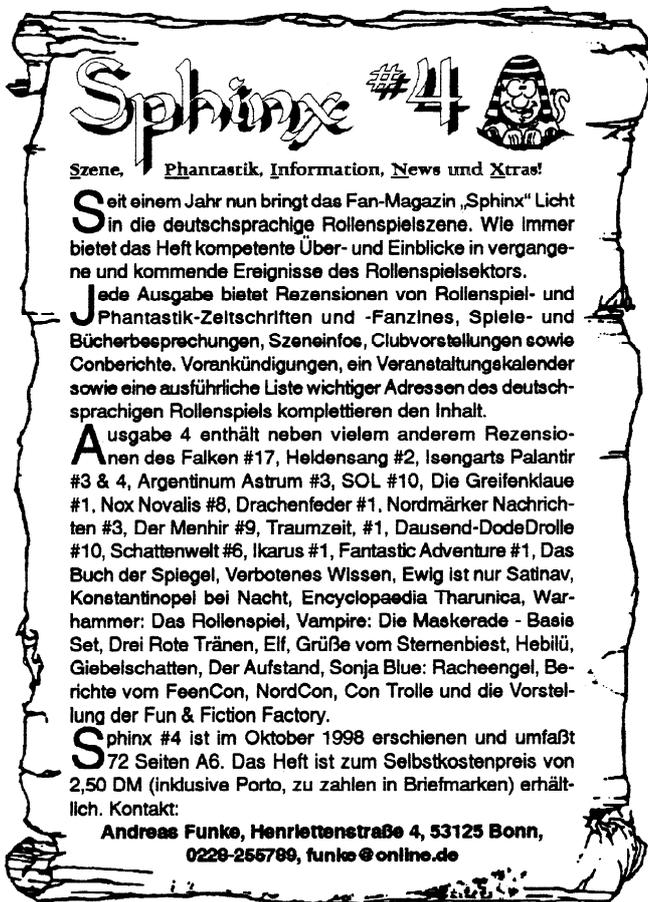
Trance aufrechterhalten werden muß - aus den Erfahrungen an den Akademien weiß man, daß es nicht vonnöten ist, um einen guten Stab zu schaffen.

Am nächsten Tage wählet der Magus jene Metalle und Edelsteine, die er in den Stab einzubinden wünscht. Üblicherweise hat ein erfahrener Magus die Paraphernalien schon zuvor für die weitere Behandlung vorbereitet, in Akademien ist es hingegen üblich, dem Absolventen bereits präparierte Metallhülsen zu überlassen, um ihn dieser langwierigen und nicht einfachen Pflicht zu entheben. Je mehr Elemente der Magus in seinem Stab zusammensetzen wünscht (insbesondere solche widerstrebender Natur), um so schwieriger gestaltet sich das Ritual, den Stab zu formen (einfacher Stab



Die Magie des Stabes

= einfacher Stabzauber, jedes schmückende Element (Edelstein, besonders geformte Metallverzierung bzw. aus anderem Metall als üblich) bedeutet einen Zuschlag nach Meistervorgabe auf die Zauberprobe, desgleichen gilt für besonders ausgefallenen und kunstfertige Gestaltung des Holzes) In dem nun folgenden Teil des Rituals, der Verschmelzung, werden die einzelnen Elemente des Stabes zu einem geformt. Zu diesem Behufe zeichnet der Magus ein Pentagramm, in das er sich nebst allen gewünschten Komponenten begibt. Bei einem Stab, der explicit für das Gebiet der Magica Invocatio geformt wird, ist ein Heptagramm dienlicher, wenngleich es bei der Formung des Stabes weit leichter zu unliebsamen Begleiterscheinungen kommen kann (2 W 6, bei einer 10 - 11 kommt es dazu, daß sich ein niederer Daimonid mit dem Holz verschmelzt und fürderhin den Stab beseelt, bei einer 12 hat man es gar mit einem gefährlicheren Vertreter niederhöllischer Herkunft zu tun) Alsdann wird die allbekannte, so wenig beachtete und doch so erstaunliche Formel der Stabwerdung gewirkt, erstaunlich insofern, haben wir es hier doch mit einer alten Formel echsischer Prägung zu tun, in der sich Elemente unterschiedlichster Sprüche zu einem neuen vereinen. Meine Studien lassen den Schluß zu, daß folgende Cantiones oder Varianten ihrer, Niederschlag fanden: HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT, ARCANOVI, ANALÜS, OBJECTUM STUMM, sowie des OHNE HANDWERKSZEUG UND ZIRKEL, einer Formel, die in ihrer Reinform als verschollen gilt und bislang noch nicht wieder aus der Thesen des Stabzaubers generiert werden konnte. Von Brisanz oder auch Pikanterie mag es sein, daß der Schluß nahe liegt, daß der HARTES SCHMELZE, STARRES FLIEß E aus der Thesen dieser Formel excerpiciert worden sein könnte. Dieses Factum mag aber auch jenen Forschern behilflich sein, die sich mit einer "Reinigung" der borbaradianischen Sprüche beschäftigen.



Sphinx #4 

Szene, Phantastik, Information, News und Xtras!

Seit einem Jahr nun bringt das Fan-Magazin „Sphinx“ Licht in die deutschsprachige Rollenspielszene. Wie immer bietet das Heft kompetente Über- und Einblicke in vergangene und kommende Ereignisse des Rollenspielsektors.

Jede Ausgabe bietet Rezensionen von Rollenspiel- und Phantastik-Zeitschriften und -Fanzines, Spiele- und Bücherbesprechungen, Szeneinfos, Clubvorstellungen sowie Conberichte. Vorankündigungen, ein Veranstaltungskalender sowie eine ausführliche Liste wichtiger Adressen des deutschsprachigen Rollenspiels komplettieren den Inhalt.

Ausgabe 4 enthält neben vielem anderem Rezensionen des Falken #17, Heldensang #2, Isengarts Palantir #3 & 4, Argentium Astrum #3, SOL #10, Die Greifenklau #1, Nox Novalis #8, Drachenfeder #1, Nordmärker Nachrichten #3, Der Menhir #9, Traumzeit, #1, Dausend-DodeDrolle #10, Schattenwelt #6, Ikarus #1, Fantastic Adventure #1, Das Buch der Spiegel, Verbotenes Wissen, Ewig ist nur Satinav, Konstantinopel bei Nacht, Encyclopaedia Tharunica, Warhammer: Das Rollenspiel, Vampire: Die Maskerade - Basis Set, Drei Rote Tränen, Elf, Grüße vom Sternenbiest, Hebilü, Giebelschatten, Der Aufstand, Sonja Blue: Racheengel, Berichte vom FeenCon, NordCon, Con Trolle und die Vorstellung der Fun & Fiction Factory.

Sphinx #4 ist im Oktober 1998 erschienen und umfaßt 72 Seiten A6. Das Heft ist zum Selbstkostenpreis von 2,50 DM (inklusive Porto, zu zahlen in Briefmarken) erhältlich. Kontakt:

**Andreas Funke, Henriettenstraße 4, 53125 Bonn,
0228-255799, funke@online.de**

Um die Formung des Stabes und die Verschmelzung der einzelnen Elemente zu erzielen, begibt sich der Magus in Trance, wobei er alle Materialien mit den Fingerspitzen berührt und sich den Stab in seiner gewünschten Form vorstellt. Alsdann konzentriert er sich auf die Formel und läßt seine Kräfte in die Materialien fließen, die sich bei gelungenem Zauber wie erwünscht formen und verbinden. Zum Abschluß des Rituals inkantiert der Magus die Formel der Einswerdung, um das Band zwischen ihm und dem Stab auf immer zu festigen. Ein Teil seiner Gabe fließt dabei in den Stab, um diese Bindung zu erzielen.

Mißlingt die Inkantation (mißlungene Probe), gelingt es nicht, die Materialien per Geisteskraft zu verbinden und zu formen. Im ärgsten Falle (bei einem Patzer) vermag der Magus nicht, die formenden Kräfte nach seinem Willen zu leiten, selbige laufen aus der Bahn (Ergebnis nach Meisterwillen). Es soll sogar schon vorgekommen sein, daß ein Magier bei mißlungener Inkantation durch den Fluß der Kräfte, die bei diesem Ritual zur Wirkung kommen, schwer verletzt worden ist.

Auch kann es geschehen, daß die Materialien sich schlicht nicht fügen wollen und fürderhin für eine Bezauberung ungeeignet sind. Der Magus muß neue zusammensuchen, zudem kann es passieren, daß er des Quentchens seiner Gabe verlustig geht, daß er in den Stab fließen lassen wollte, so das Ritual zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt fehlschlägt.

Leider ist es an dieser Stelle nicht möglich, Abwandlungen des 1. Stabrituals aufzuführen, wie sie beispielsweise vonnöten sind, so man sich einem Stabe widmet, der einer Disziplin verschworen ist. Der geneigte Leser sei auf spätere Publikationen verwiesen bzw. ermuntert, eigene Studien anzustrengen.

Der Spieleladen



**Die Adresse in Hannover
für Brett- und Rollenspiele.**

**Jeden Dienstagabend
ist Spieleabend!!!**

**Ab 50 DM Lieferwert verschicken wir Eure
Bestellungen versandkostenfrei!**

Gretchenstr. 6

30161 Hannover

Tel.: 0511/388 73 23 - Fax: 0511/388 73 24

DerSpieleladen@t-online.de

Antimagie

MAGIERBLUT UND ZAUBERHAAR Kraftlos' Asche immerdar!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier hält seine rechte Hand über die zu vernichtenden Haare oder Fingernägel.

Zauberdauer: 1 Minute

Probe: MU/KL/KK

Wirkungsweise: Unter Zuhilfenahme dieses Zaubers kann ein Magier abgetrennte Körperteile (z.B. Fingernägel und Haar, aber auch vergossenes Blut oder gar ein abgeschnittener Finger) für den magischen Gebrauch vollkommen unbrauchbar machen. Sie zerfallen nach Ablauf der Zauberdauer zu grauem Staub und verlieren dabei die gespeicherten astralen Muster des Magiers. Sie werden also nutzlos für jede Art von Zauberei, können aber auch für weltliche Belange nicht mehr gebraucht werden.

Kosten: 1 ASP je Unze bei Haut, Horn und Haar, bei Blut und "echten" Körperteilen 2 ASP je Unze, min. jedoch 1W6 ASP (wie schwer der zu "entsorgen-de Abfall" ist, liegt im Ermessen des Meisters).

Reichweite: 1 Spann

Wirkungsdauer: permanent

Meisterhinweis: Hinter der magischen Vernichtung abgeschnittener Körperteile steckt durchaus tieferer Sinn. Haare, Nägel und ganz besonders Blut gelten nämlich als machtvollste Bindeglieder bei den verschiedensten Formen ritueller Zauberei, seien es nun Verfluchungen, druidische Herrschaftsrituale oder Besessenheiten.

Zauberkundige sind damit natürlich darauf bedacht, daß kein Unbefugter Zugriff auf diese wertvollen Körperteile erhält. Zwar ist die einfachste Methode immer noch das Verbrennen, dennoch gibt es aber Magiekundige, die glauben, daß selbst die Asche noch gegen sie verwendet werden kann. Erst mittels verschiedener Gegenrituale (von denen der MAGIERBLUT eines ist) werden diese Körperteile absolut unbrauchbar.

Da magische Verbrechen bei Naturvölkern nur höchst selten vorkommen, ist es nicht weiter verwunderlich, daß es zumeist nur Gildenmagier für nötig erachten, diesen Spruch anzuwenden, allerdings ist er heutzutage nicht mehr allzuvielen Zauberern bekannt, lediglich im Süden des Kontinents ist er noch weiter verbreitet. Die Thesis findet sich im *Großen Buch der Abschwörungen*.

Angeblich soll es mit einer ähnlichen Formel möglich sein, Artefakte und gar Zauberkundige für einige Zeit ihrer magischen Kräfte zu berauben, jedoch ist noch kein solcher Fall bekannt geworden.

Obwohl sich diese Formel vielleicht auch unter *Verwandlung von Unbelebtem* oder *Lebewesen* einordnen ließe, handelt es sich um Antimagie, denn ihr eigentlicher Zweck ist ja, astrale Kräfte zu vernichten. Eine Verwandtschaft mit dem DESTRUCTIBO ist nicht unwahrscheinlich, es konnte jedoch noch nicht herausgefunden werden, ob es sich um eine *komplexe metaphorische Transition* dieser Entzauberung handelt.

Reversalis: keine Wirkung

Startwerte der ZF: Magier -1, Scharlatan -5, Hexe -5, Druide -5, Diener Sumus -8, Herr der Erde -7, Schelm -18, Auelf -15, Waldelf -18, Firnel -18, Halbelf -15

PD

Beschwörung dämonischer Mächte

ATRACORDE, HÖRE MICH! Finsternis erhebe dich!

Eine gildenmagische Formel
Anrufung Blakharaz'

Technik:

Der Magier setzt sich im Meditationssitz auf den Boden und ritzt sich mit einem Obsidianmesser beide Pulsadern an. Mit dem herausquellenden Blut malt er ein Heptagramm und die Symbole Tyakra'mans um sich herum und singt die rituelle Ode an den Erzdämonen.

Zauberdauer: 2 Stunden

Probe: MU/MU/CH

Wirkungsweise: In den Magier dringt die Schattenmacht aus Blakharaz' Reich: Er verwandelt sich in einen finsternen Schatten, aus dem nur dämonische Augen hervorblitzen. Kleidung und Zauberstab werden mitverwandelt. Der Mut steigt auf 20, dabei verdoppeln sich NG, GG, JZ, die Raumangst sinkt auf 0.

In Schattengestalt gleitet der Zaubernde mit maximal GS 10 durch Wände und Mauern, kann aber Gegenstände bewegen. Er erscheint als bedrohlicher, unnatürlicher Schatten, der nur mit Magie (aber immun gegen Sprüche der *Verwandlung von Lebewesen*) und magischen Waffen zu verletzen ist. Selbst kann er zweimal pro KR mit seinen schwarzen Klauen attackieren (1W+3 TP), wobei die AT/PA-Werte für eine waffenlose Kampftechnik des Magiers gelten. Der Schatten kann kaum andere Gefühle als kalten Haß und Gier empfinden, vor allem keine Liebe, Furcht oder Gnade - er ist wortwörtlich herzlos. In der ungewohnten Form sind Zauber um 2 Punkte erschwert, dafür sind die Sprüche SCHWARZER SCHRECKEN, PANDAEMONIUM,

ECLIPTIFACTUS, SCHWARZ UND ROT sowie DUNKELHEIT um 6 Punkte erleichtert und kosten zudem 2 ASP weniger.

Im direkten Sonnenlicht erhält der Zauberde als Schatten W3 SP/KR, bei Tageslicht W6 SP/SR, während er in völliger Dunkelheit jede KR W3 LP regeneriert. Er kann keine Tempel betreten, benötigt weder Schlaf noch Nahrung.

Kosten: 4W6 LP + 16 ASP + 4 ASP pro Stunde als Schatten, bei der ersten Anwendung dieses Zaubers müssen zudem 1 LP und 2 ASP permanent geopfert werden.

Reichweite: Z

Wirkungsdauer: maximal Stufe in Stunden

Meisterhinweis: Diese dämonische Verwandlung ist die zweite Identität so mancher wahrlich finsterner Schwarzmagier, die die Schattengestalt vielfach einsetzen: Zur Flucht, zum Eindringen in die Burg eines Grafen, an dem man sich rächen will, oder aber zur Beschwörung eines Dämons aus Tyakra'mans Reich, da die Beherrschungsprobe in dieser Gestalt um 3 Punkte (!) erleichtert ist. Nur ein PENTAGRAMMA+Stufe des Magiers+ATRACORDE-ZF hebt die Verwandlung sofort auf.

Es ist auch möglich, sich bei der Zaubertechnik gänzlich zu verbluten lassen, dann erhebt man als Schattenwesen wieder auf und bleibt für immer in dieser Form...

Der ATRACORDE ist eines der wichtigsten Rituale in der obskurmantischen Überlieferung des Blakharaz. Außer bei diesen Dunkelzauberern kann man den Spruch aus dem *Buch der Dunklen Mächte* erlernen und aus den *Wegen ohne Namen* rekonstruieren (2 Jahre Studium, acht Magiekundeprüfungen+10).

Reversalis: Die Verwandlung wird rückgängig gemacht.

Startwerte der ZF: Magier -12, Scharlatan -20, Hexe -20, Druiden -15, Diener Sumus -20, Herr der Erde -18, Schelm -20, Auelf -20, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -20

AW

Beschwörung dämonischer Mächte (Metamagie)

GEISTERWESEN UND DAIMONENKRAFT darüber gib mir ew'ge Macht!

Eine Formel gildenmagischen Ursprungs

Technik:

Der Magier spricht die Formel über den Gegenstand oder den Ort, an den der Dämon oder Geist gebunden werden soll und beschwört anschließend die gewünschte Wesenheit.

Zauberdauer: 1 Minute für den eigentlichen Spruch, dazu eventuell noch die Zeit der Verzauberung des Gegenstandes und der Beschwörung der Kreatur durch entsprechende andere Zauber.

Probe: MU/CH/KK (+3 für Geister, +7 für Niedere Dämonen, +13 für Gehörnte)

Wirkungsweise: Mit diesem mächtigen Zauber kann ein Magier einen Dämonen oder ein Geistwesen an einen bestimmten Ort oder Gegenstand binden, vorausgesetzt, die Wesenheit läßt sich beherrschen.

Eventuelle genauere Auswirkungen der Bindung werden durch das jeweilige Artefakt oder das "Aufgabengebiet" der Wesenheit bestimmt.

Kosten: 17 ASP für einen Geist, 29 ASP für einen Niederen Dämon, 37 ASP (+ zwei ASP je Horn) für einen Gehörnten. Für einen gebundenen Dämon müssen außerdem zur Mitternacht eines jeden Tages ein Astralpunkt und ein Lebenspunkt aufgewendet werden, um das Verbleiben des Dämons zu sichern.

Reichweite: Der zu verzaubernde Gegenstand oder der Ort muß berührt werden.

Wirkungsdauer: bis zur Lösung der Bindung, bzw. je nach ASP- und LE-Einsatz

Meisterhinweis: Im Gegensatz zum heute noch bekannten Bindungsritual, das jeweils nur für einen bestimmten Dämon verwendet werden kann und auf die Kenntnis des wahren Namens angewiesen ist, ist der GEISTERWESEN pandämonial und sogar bei Geistern einsetzbar. Im Gegensatz zur ARCANOVI-Bindung, in der eine Wesenheit in ein Artefakt gebunden wird, kann das Wesen in diesem Fall völlig autark vom Artefakt agieren, ist in seinem Dasein aber von diesem abhängig.

Der machtvolle Zauber muß schon im Gildenland bekannt gewesen sein, da er selbst im *Arcanum* kurz erwähnt wird. Vor den Magierkriegen war die Formel unter Dämonologen relativ weit verbreitet, doch nach Beendigung des Krieges geriet sie zunehmend in Vergessenheit. Seit vor über 60 Jahren ein Brand in der Rashduler Beschwörungs-Akademie die Aufzeichnungen über den Spruch vernichtete, gilt er als verschollen. Heute ist er wohl nur noch einigen zurückgezogen lebenden Magiern bekannt.

Der GEISTERWESEN dient *nicht* der Beschwörung eines Geistes oder Dämonen, sondern bereitet lediglich die Bindung einer solchen Wesenheit vor, bewirkt also eine Veränderung der Thesen der jeweiligen Beschwörungszauber. Für die eigentliche Beschwörung sind immer noch die klassischen Formeln wie FUROR BLUT, HEPTAGON oder GEISTER BESCHWÖREN zu verwenden.

Elementarwesen zeigen sich durch den GEISTERWESEN unbeeindruckt, versuchen höchstens, dem Beschwörer einen "Denkzettel" zu verpassen. Sie lassen sich nur aus eigenem Willen binden.

Reversalis: Die gebundene Wesenheit wird aus ihrem Gefängnis befreit, ohne daß eventuelle andere Wirkungen des Artefakts zur Geltung kommen. Allerdings wird ein eventuelles Artefakt hierbei nicht vollständig entzaubert. Der Geist oder Dämon verbleibt in der 3. Sphäre, was der Gesundheit des Zauberdenden durchaus abträglich sein kann. Es mag jedoch sein, daß sich das Wesen auch dankbar zeigt (warum sonst geht der Aberglauben um, daß befreite Sphärenwesen drei Wünsche erfüllen?).

Startwerte der ZF: Magier -10, Scharlatan -20, Hexe -12, Druiden -15, Diener Sumus -15, Herr der Erde -14, Schelm -20, Auelf -18, Waldelf -20, Firnel -20, Halbelf -18

PD, AW

DE CORONA GARETHICA

Tractatum

Von Doctore Elkrad Bosserossi, Ordinarius Schola Juris Neethana

Womit besehen wird, ob Brin von Gareth zu Recht das Garethische Reich regiert. Und wer nach garethischem Rechte der Kaiser des Garethischen Reiches ist

§ 1

Brin von Gareth regiert als Stellvertreter seines abwesenden Vaters Hal von Gareth. Wenn Hal von Gareth kein Recht hatte, das Garethische Reich zu regieren, hat auch Brin von Gareth ipse facto jedes derartige Recht verloren.

§ 2

Hal von Gareth ließ sich zum Gotte erklären. Ein Verbrechen dieser Schwere - untersagt durch ein Gesetz von Seneb II. Horas - bedeutet ipse facto Thronverlust. Sowohl Hela von Bosparan als auch Hal von Gareth wurden daher von der Höchsten Gewalt aus der Dritten Sphäre genommen. Andererseits beweist der Fall des Belen-Horas, daß genanntes Verbrechen nicht auch die Erben betrifft, denn Seneb II. Horas bestieg hernach den Thron. 1

§ 3

Hal von Gareth gelangte zur Herrschaft als einziger Sohn des Reto von Streitzig-Gareth. Reto von Gareth eroberte „im Auftrag“ seiner Gemahlin Damaris von Maraskan das Königreich Maraskan. Damaris war die älteste Tochter des Königs von Maraskan, hatte aber anlässlich ihrer Heirat auf ihr Erbe verzichtet. Somit war die Eroberung des Königreiches rechtsgrundlos und Raub. Reto tötete eigenhändig seinen Schwiegervater in der Schlacht und zwar mit einem Schwert, das sein Schwiegervater ihm geschenkt hatte. Das war Mord. Reto von Gareth war somit ein Räuber und Vätermörder. Verbrechen dieser Schwere bewirken de iure divino Thronverlust. Ich räume ein, daß dies nicht auch einen Thronverlust der Erben bedeuten muß.

§ 4

(1) Reto von Streitzig-Gareth entstammte einer Verbindung Zerlines von Gareth mit Gissolk von Streitzig, die für eine Ehe gehalten wurde. Gissolk von Streitzig aber hatte bereits zuvor die Elfe Oionil Tauglanz in aller Form geehelicht, und seine Gemahlin Oionil hatte ihm auch eine Tochter namens Zerline geschenkt. Da (a) die Ehe zwischen Gissolk und Oionil niemals aufgelöst wurde und (b) de iure traviana jeder Mensch nur mit einer einzigen Person zur gleichen Zeit verheiratet sein darf war (c) die sogenannte Ehe, aus der Reto, Samia und Storko von Streitzig-Gareth sprossen, rechtswidrig und (c) genannte Kinder illegitim.

(2) Daher war Reto von Gareth ein Bastard. Somit war er unfähig, eine Krone zu tragen. Item war es sein Erbe.

(3) Ergo hat Brin von Gareth kein Recht, das Garethische Reich zu regieren.

(4) Mit Wohlwollen könnte man die Ehe zwischen Zerline von Gareth und Gissolk von Streitzig aber als gültig ansehen.

§ 5

(1) Reto von Streitzig-Gareth gelangte zur Herrschaft als Erbe seines Onkels Perval von Gareth.

(2) Denn Zerline von Gareth war Pervals jüngste Schwester. Allerdings hatte Zerline neben Perval noch vier ältere Geschwister: Grothan, Yuris, Lymbor und Grolo von Gareth. De iure

hereditatis gebührte jedem dieser Viere sowie deren Nachkommen das Erbe unbedingd vor Zerline und ihren Nachkommen. Reto und in der Folge Hal und Brin von Gareth waren und sind daher Thronräuber, es sei denn, die Vier hätten jeder für sich und seine Nachkommen einen Thronverzicht geleistet, wovon zwar nichts öffentlich bekannt ist, was ich aber einstweilen mit Nachsicht unterstellen will.

§ 6

(1) Perval von Gareth hatte aber ferner direkte Erben: seine Kinder Bardo und Cella von Gareth. Bardo von Gareth regierte daher zurecht als Kaiser. Seine Regierungsweise war nicht eben göttergefällig aber auch nicht götterlos oder rechtswidrig. Daher war es ein Rechtsbruch, als er mit Gewalt vertrieben wurde. Er leistete keinen Thronverzicht. Daher war Reto von Gareth, der den Thron einnahm, ein Usurpator.

(2) Ergo hat Brin von Gareth kein Recht, das Garethische Reich zu regiert.

(3) Obzwar Bardo von Gareth seit langem verschollen ist und nach den geläufigen Fristen de iure für tot zu gelten hat, ist es möglich, daß er noch am Leben ist und zurückkehrt, womit er ipse facto wieder als lebendig gälte und der rechtmäßige Kaiser wäre, wohingegen Brin von Gareth den Thron verlassen müßte.

§ 7

(1) Cella von Gareth ist eine Frau und hätte nach dem Codex Raulis daher nicht den Thron besteigen dürfen. Jedoch wurde diese Bestimmung des Codex Raulis durch Perval von Gareth aufgehoben. Die Frage, ob Perval dazu befugt war, ist beantwortet: Unter Brin von Gareth beschloß der Garethische Hoftag, daß auch Frauen den Thron besteigen dürften. Wenn aber ohne den Kaiser der Hoftag, der weniger ist als der Kaiser - denn der Kaiser besitzt mehr Stimmen bei einer Abstimmung als der gesamte Hoftag außer ihm - einen solchen Beschluß fassen durfte, durfte es folglich erst recht der Kaiser. Also dürfen bereits seit Perval von Gareth Frauen rechtmäßig den Thron besteigen. Darum war und ist Cella von Gareth, die sowohl gesalbt worden ist als auch die Reichskrone getragen hat, die rechtmäßige Kaiserin. Deshalb war Reto von Gareth, der den Thron einnahm, ein Thronräuber.

(2) Ergo hat Brin von Gareth kein Recht, das Garethische Reich zu regieren.

(3) Vielmehr kann Cella von Gareth, die am Leben ist und in Gareth wohnt, jederzeit, sofern sie es will, den Thron wieder einnehmen. Sollte sich erweisen, daß sie in den Jahren ihrer Abwesenheit eine gültige Ehe eingegangen ist und in dieser Kinder geboren hat, sind diese die rechtmäßigen Erben des Throns.

§ 8

(1) Falls aber Reto von Gareth rechtmäßig Kaiser war: Wenn er als, wie dargelegt, Räuber und Vätermörder und Hal von Gareth als, wie dargelegt, Gottfrevler auch für ihre Nachkommen den Thron verwirkt haben, ist nach dem Bisherigen das Kaiserrecht über Samia von Gareth an deren Toch-

Die kaiserliche Erbfolge

ter Hildelind von Rabenmund und deren Tochter Irmegunde von Rabenmund übergegangen. Wurde die Frauenklausel des Codex Raulis von Perval oder dem Hoftag rechtmäßig aufgehoben, ist daher rechtmäßige Kaiserin derzeit Irmegunde von Rabenmund. Wurde sie nicht aufgehoben, ist derzeitiger Kaiser der Bruder Hildelinds Answin von Rabenmund.

(2) Da Answin von Rabenmund erwiesenermaßen mehrere Morde befohlen hat, kann er dennoch heute nicht Kaiser sein. Doch er es jemals einen Moment rechtmäßig war, ist derzeit rechtmäßiger Kaiser sein Sohn Barnhelm von Rabenmund.

(3) Falls Reto von Gareth rechtmäßig Kaiser war; nicht aber seine Erben, und falls das gesamte Haus Rabenmund als vom Kaiserrecht ausgeschlossen gilt, ist heute rechtmäßiger Kaiser Storko von Gareth, Retos jüngerer Bruder. Da Storko von Gareth in hohem Alter steht, würde ihm bald sein Enkel Golambes von Gareth-Streitzig nachfolgen.

(4) All diesen Fällen ist gemeinsam: Brin von Gareth hat kein Recht, das Garethische Reich zu regieren.

§ 9

Bisher unterstellte ich, daß Perval von Gareth rechtmäßig Kaiser war. Perval ermordete zwar seinen Vater Golambes Barduron von Mersingen: Als Vaternörder verlor damit er das Thronrecht, nicht aber seine Erben.

§ 10

(1) Perval von Gareth erlangte die Herrschaft als Sohn der Waltrude von Löwenhaupt. Ihre Ahnin Fenia von Weiden entstammte der dritten Ehe des Bernhelm von Weiden, dessen Großvater Tsafried von Weiden ein Nachfahre des Giselwulf von Weiden war, des zweiten Gemahls von Luitperga der Schönen. Deren Mutter Luitperga von Gareth war das älteste Kind des Nardes von Gareth, ihre Brüder Sigman und Sighelm von Gareth. So daß in gerader Bluts-

linie Waltrude von Löwenhaupt von Kaiser Nardes stammte.

(2) Zwar waren in den Garethischen Erbfolgekriegen auch andere Nachfahren der sogenannten Klugen Kaiser oder der Eslamiden aufgetreten, doch da ihre Erblinien nicht eindeutiger bewiesen wurden als jene Waltrudes von Löwenhaupt, will ich sie nicht in Betracht ziehen.

§ 11

(1) Wenn genannte Blutslinie ausreicht, die Abkunft des Perval von Gareth von Nardes von Gareth zu beweisen - und allein darauf stützt sich alles behauptete Recht des Brin von Gareth -, um wieviel mehr reicht sie hin, um das Kaiserrecht jener Erben des genannten Bernhelm von Weiden zu beweisen, die nicht - wie Brin von Gareth - dessen zweiter, sondern erster Ehe entstammen!

(2) Denn Bernhelms von Weiden Enkel aus erster Ehe war Tsadan von Weiden, und dieser ehelichte Yasinde von Aralzin, und von dieser stammte Harro von Aralzin, der Gemahl der kürzlich verstorbenen Udora von Bethana. Harros Tochter aber ist Hesindiane von Aralzin, derzeit Gräfin zu Bethana, Nachfahrin von Tsadan von Weiden, Tsafried von Weiden, Luitperga der Schönen und Nardes von Gareth, somit nach erwähnter Aufhebung der Frauenklausel des Code Raulis de iure Garethico nicht nur Trägerin, sondern auch Ausübungsberechtigte des Kaiserrechtes.

§ 12

In unwiderleglicher Logik gelangen wir zum finalen Schluß: Hesindiane von Aralzin ist rechtmäßige Kaiserin des Garethischen Reiches.

Ergo hat Brin von Gareth kein Recht, das Garethische Reich zu regieren.

FINIS

Betrachtung zum Tractatum „De Corona Garethica“

welchselbiges verfaßt ward vom geschätzten Collega Elkrad Bosserossi

von

- Doctor iur. utr. Doctor rer. cor. corvis Doctor hon. caus. Scolae Iuris Neethana

Iohannes Brocks

scripsit -

Zuvörderst sei bemerkt, daß der Autor dieses Elaborates die Arbeiten seines geschätzten Collega Bosserossi stets mit größtem Interesse verfolgt hat und aus selbigen Arbeiten allermeist große Erleuchtung und ein unbändig Vergnügen gewonnen hat.

Im folgenden nun sei die Betrachtung „De Corona Garethica“ ebenjenes Collega wiederum betrachtet, und möge sich das Wissen und die Fähigkeit jenes Collega der Betrachtung stellen, als wie ein Baum dem Wetter trotzen mag.

Es erscheint angebracht, die einzelnen paragraphoi, welche der Collega gewählt hat, in ihrer Abfolg und im

eintzeln zu untersuchen, um das Verständnis des geschätzten Lesers zu fördern.

§ 1

Recht sei dem Collega – bis auf jenes: wenn – wie der Collega zurecht annimmt, soviel sei vorgegriffen - Hal von Gareth kein Recht hatte, das Garethische Reich zu regieren, so hat sein leiblicher Sohn Brin von Gareth nicht etwa, wie der Collega annimmt, ein Recht zu regieren verloren, sondern es ist ihm niemals erwachsen. Er hätte aber, um ein solches Recht zu verlieren, zunächst Nutznießer ebenjenes Rechtes sein müssen. Wenn er aber – nach des Collega eignen Worten solches Recht vom Vater hätte übernehmen müssen, jener wel-

cher aber kein solches Recht hatte, so kann auch der Sohn kein Recht verlieren, welches ihm nicht erwachsen ist. Weiter soll hierauf nicht eingegangen werden, da dieses am Ergebnis des § 1. nichts ändert und nur der Correctheit dient.

§ 2

Recht sei dem Collega – bis auf jenes: der Autor ist sicher, daß der Cantzleischreiber des Collega, welcher das Dictatum aufgenommen, wohl gezüchtigt werden sollt, denn, allein, ein Fehler des Collega kann es doch nicht sein, zum zweyten Male „ipse facto“ dictieret zu haben, wiewohl es unzweifelhaft „ipso facto“ heißen muß. Der Autor ist sicher, daß die umfangreiche Kenntnis des Collega im Altbosparano einen solchen error niemals zugelassen hätt' und nur allzu großer Arbeitsanfall den Collega davon abgehalten, jenes Tractatum, welches selbiges ohn' Zweifel die Cantzlei des Collega aufgesetzt, mit der tulichen Sorgfalt zu corrigieren.

§ 3

Hie sei Unrecht dem Collega: für die Eroberung eines Königreiches – hier des maraskanischen – wird der Collega in keinem codex iuris, weder iuris civilis noch iuris poenalis, einen Passus finden, der eine mögliche Rechtsgrundlage oder causa für eine solche Eroberung bietet. Taten und actiones solcher Art sind keinesfalls objectum menschlicher iurisdictio, sondern unterliegen allein göttlichem Walten und göttlichem Urteil, wie von allerhöchster Stelle verbindlich festgelegt wurde¹. Schon gar nicht kann ein Begriff des ius simplex wie „Raub“ auf eine solche Eroberung Anwendung finden. Der Tod des Maraskanerkönigs trat durch physische Einwirkung des späteren Kaisers Reto in der Schlacht ein, wie der Collega selbst beschreibt. Nun ist aber nach ganz h. M.² der Tod in der Schlacht niemals ein möglicher Mord, da es ihm im Grundsatz an allen jenen Merkmalen gebricht, die einen Mord ausmachen und vom simplen Homicid unterscheiden. Der Tod in der Schlacht ist per definitionem ein Tod sui generis, auf welchen ebenfalls kein menschlich Recht Anwendung finden kann. Daß Reto von Gareth ein Geschenk seines Schwiegervaters zu dessen Entleibung verwandte, spielt nicht die geringste Rolle. Wäre das der Fall, so müßten der Kausalverlauf und die Schwere eines Tötungsdeliktes danach beurteilt werden, ob der Getötete irgendwann einmal in positiver Weise auf das instrumentum mortis, oder dessen Hersteller, oder dessen Verkäufer usw. usf. eingewirkt hat. Solches ist nicht practicabel.

Ergo: der Annahme des Collega, Reto von Gareth hätte per iure divino sein Anrecht auf den Thron verwirkt, kann nicht gefolgt werden.

§ 4

Hie sei Unrecht dem Collega: Gissolk von Streitzig mag zwar der Elfe Oionil Tauglanz in Liebe zugetan gewesen sein. Es ist jedoch – de iure divino, welches der Collega so zu schätzen scheint – einem Elf oder einer Elfin nicht möglich, einen Menschen nach zwölfgöttlichem Ritus zu ehelichen; selbiges liegt darinnen begründet, daß das Elfenvolk nicht mit dem zwölfgöttlichen Pantheon in Verbindung gebracht werden kann und es solches auch selbst nicht tun. Es ist solchermaßen nicht möglich, eine rechtskräftige und rechtsgültige Ehe

nach zwölfgöttlichem Ritus zwischen Mensch und Elf zu schließen, der Elf ließe sich denn zuvor in zwölfgöttlichem Namen als Gläubiger vor Praios und seinen göttlichen Geschwistern auf das Antlitz fallen und wörtlich alle Zwölfe als seine Herren anerkennen, wie die Menschen es tun. Solches ist aber von keinem reinblütigen Elf bisher überliefert, und es sind keine Hinweise darauf zu finden, daß jene Oionil Tauglanz so getan habe. Ergo konnte die Ehe jener beiden nicht aufgelöst werden, da sie nicht existieret hat, ergo war auch die Ehe, der Reto von Gareth entsprossen, legitim. Darüber hinaus bleibt der werthe Collega jeden Beleg seiner Behauptung schuldig, daß ein Bastard, wie er sich auszudrücken beliebt – nicht die Krone tragen könne. Die Historia Aventurica ist voller Beispiele für das Gegenteil; dies sei nur am Rande erwähnt.

Ergo: es bedarf keinerlei Wohlwollens, um die Ehe zwischen Zerline von Gareth und Gissolk von Streitzig als gültig anzusehen und somit auch die legitime Abkunft Retos und all seiner Erben zu bestätigen.

§ 5

Hie sei Unrecht dem Collega: ein förmlicher Verzicht der vier Geschwister Zerlines von Gareth ist de iure nicht nötig, wie auch de facto nicht erfolgt. Denn - so bestimmt es das Gesetz des Herrn PRAios – „derjenige nimmt rechtmäßig den Platz auf einem Thron ein, dem nicht widersprochen wird“³. Obwohl sie nicht daran gehindert waren, ist nichts davon bekannt, daß die Geschwister Zerlines der Inthronisation Retos widersprochen hätten – ergo entsprach es göttlichem Willen, daß Reto von Gareth den garethischen Thron innehaben sollte.

§ 6

Hie sei Unrecht dem Collega: zur Frage, ob es möglich ist, einen Thron illegaliter an sich zu bringen, vgl. oben zu § 3. Gleiches muß in diesem Falle gelten. Im übrigen herrscht in den überwiegenden Teilen der Literatur und iurisdictio Einigkeit darüber, daß Reto, als er die unsäglichen Geschwister Bardo und Cella vertrieb, das Werkzeug göttlichen, namentlich praiotischen Willens war. Eine Herrschaft, wie sie unter den Kindern des Perval war, ist in jeder Einzelheit konträr zum Gesetz, welches dem Herrn PRAios uns zu geben gefallen hat⁴.

Ergo: Bardo von Gareth regierte – um den Collega zu zitieren – de iure divino zu Unrecht das garethische Reich, konnte also auch keinen Thronverzicht leisten. Es gibt auch hier keinen Grund, die Rechtmäßigkeit der Herrschaft Retos anzuzweifeln.

§ 7

Hie sei zum Theile Unrecht dem Collega: es ist sicherlich richtig, daß allein der Umstand, daß – wie der Collega scharfsichtig und völlig zu Recht festgestellt hat – Cella von Gareth eine Frau und somit weiblichen Geschlechtes ist, nicht dazu führen kann, daß sie keinen Anspruch auf die Krone Gareths haben könnte, da, wie richtig ausgeführt wurde – und die Schlußfolgerung des Collega ist in diesem Punkt lückenlos und folgerichtig – wirksam unter Pervals Regierung bestimmt

wurde, daß die Kaiserwürde auch Frauen zugänglich ist.

Allerdings ist zum tatsächlichen und vor allem zwölfgöttlichen Recht Cellas, das Garethische Reich zu regieren, in allen Einzelheiten dasselbe zu sagen wie im § 6, der ihren Bruder Bardo betrifft (vgl. o.). Cella von Gareth hatte (de iure divino) nicht das Recht, das Garethische Reich zu regieren, und Reto befreite gemäß dem Willen des Herrn PRAios als rechtmäßiger Herrscher das Reich von ihrer Gegenwart. Im übrigen vgl. § 6. Schließlich ist noch anzumerken, daß auch Cella von Gareth niemals wieder Anspruch auf den Thron erhoben hat, wie auch ihre Kinder nicht. Im übrigen vgl. § 5⁵.

§ 8

Recht und abermals Recht sei hie dem Collega, wenn er auch auf unrechtem Weg zum rechten Ergebnis gelangt!

Um – entgegen aller Gepflogenheit der *literatura iuristica* – ebenjenes Ergebnis vorwegzunehmen: Rechtmäßige Kaiserin und Herrin über Garethien und alles Land des Mittelreiches ist derzeit in voller Übereinstimmung mit göttlichem und derischem Recht – in *consensu iuris divini et derici* – Irmegunde von Rabenmund.

Wie nun dieses? mag der geneigte Leser ausrufen – allein, der Weg, um das eben angesprochene *factum* zu erkennen, ist weniger kompliziert als der, den der Collega beschritten. Zutreffend ist, daß die Klausel des *Codex Raulis*, betreffend das weiblich Geschlecht, wirksam aufgehoben wurde von Perval. Zutreffend ist auch, daß Brin von Gareth nicht Kaiser des Mittelreiches ist, aber aus völlig anderem Grund, als der Collega anzunehmen beliebt.

Wie oben dargelegt wurde, haben sowohl die *actiones Retis* wie auch die *actiones Halis* keinerlei negierenden Einfluß auf ihren Thronanspruch. Reto von Gareth war in toto zu Rechte inthronisiert als Kaiser des Garethischen Reiches. Selbiges träfe auch auf seinen Nachkommen Hal zu – dieser aber ist verschollen und somit *de facto* nicht als Kaiser zu betrachten, denn, so belegt es das Werk meines geschätzten Lehrers Hroff Stuernerson, *De Imperatoribus*⁶, wer nicht über Jahr und Tag einmal den Thron besteigt, einmal mit seiner Hand das Szepter umfaßt und einmal die Krone auf der Stirne trägt, der verwirkt seine Kaiserwürde. Hal von Gareth ist also nicht – oder vielmehr nicht mehr – Kaiser des Mittelreiches. Nun aber träfe die Reihe der Praetendenten seinen Sohn Brin.

Brin wäre gemäß den göttlichen und derischen Gesetzen der Thronfolge Kaiser des Mittelreiches, wenn – ja, wenn er nicht in konkludenter Weise Thronverzicht geleistet hätte. An dieser Stelle nämlich kommt der vom Collega so sehr geschätzte Thronverzicht tatsächlich ins Spiel, wenn der geschätzte Leser mir diese *expressio* nachzusehen beliebt.

Wie nun im Werke des Erhabenen Praiopold II nachzulesen ist – und es ist dieses eine Meinung, die niemals widerlegt wurde und auf die ich mich nunmehr zum wiederholten Male berufe – nimmt derjenige zu Recht den Thron ein, dem nicht widersprochen wird. Der Herrschaft Hals kann aber nicht widersprochen werden, weil es eine solche Herrschaft *de facto*

nicht gibt. Wie in ebenjenem Werke im selben Absatz⁷ nachzulesen ist – und es kann meiner unmaßgeblichen Meinung nach kein Zufall sein, daß diese überaus zentrale Stelle meiner *argumentatio* nun direkt im zwölften Bande des unsterblichen Werkes des Praiopold II zu finden ist, im zwölften! – muß aber der Thron in der Weise eingenommen werden, daß es im allgemeinen *finiens orbis receptoris* keinen Zweifel darüber geben kann, daß der Besteiger des Thrones die Absicht hat, solches als Kaiser zu tun. Im vorliegenden Fall – der Thronbesteigung Brins – gebietet es aber gerade an dieser Voraussetzung durch die unselige Verweigerung Brins von Gareth, den Kaisertitel zu tragen⁸. Wer aber nicht den Titel des Kaiser trägt, der ist nicht Kaiser. Solchermaßen kommen wir zu dem Schluß, daß es dem Reiche an einem Kaiser gebietet, da niemand den Thron *de facto* eingenommen hat.

Folgen wir nun aber dem Willen des Herrn PRAios, nach dem das Reich von einem Kaiser zu regieren sei, so verbleibt als Nachkomm(in) des Geschlechtes derer von Gareth tatsächlich nur Irmegunde von Rabenmund als Tochter Hildelinds von Rabenmund und Enkelin Samias von Gareth. Alles, was demnach zu tun bliebe, ist, daß die Fürstin der darpatischen Lande den Garethischen Thron als Kaiserin für sich in Anspruch nähme, und, bei allen Zwölfen, niemand wäre imstande, ihr nach göttlichem oder derischem Recht dieses Anspruch zu wehren, item nicht Brin von Gareth, der *concludenter* Thronverzicht geleistet hat.

Es ist demnach hinfällig, auf die übrige *argumentatio* des Collega Bosserossi einzugehen, so erbaulich sie auch zu lesen sein mag.

Quod erat demonstrandum.

¹ *Tractatum De Voluntate Et Actionis Deorum*, verfaßt von Praiopold II., Bote des Lichts von 47 v. H. bis 38 v. H., bestätigt durch Edict des Ecclesia PRAiotis Anno 25 Hal, Bd. VII, S. 3876

² Fridolf Haftt, *Codex Iuris Poenalis Garethicus* (Comm.) p. 234 ff.

³ Praiopold II aaO, Bd. I pp 34 ff

⁴ statt aller s. K. Hailbronser, *Der Zwölfgöttliche Staat*, S. 340, mit weiteren Querverweisen. A.A.: Steyn, *Ius Deorum, Ius Populi* (Mindermeinung)

⁵ vgl. Fn 3 aaO

⁶ Stuernerson, *De Imperatoribus*, Bd IX, Rn. 223789

⁷ *Tractatum De Voluntate Et Actionibus Deorum*, verfaßt von Praiopold II., Bote des Lichts von 47 v. H. bis 38 v. H., bestätigt durch Edict des Ecclesia PRAiotis Anno 25 Hal, Bd. XII, S. 76

⁸ Praiopold II aaO mit weiteren Querverweisen

Der Spieleladen 

Die Adresse in Hannover
für Brett- und Rollenspiele

Gretchenstr. 6
30161 Hannover
DerSpieleladen@t-online.de

Aventurisches Liedgut

Für Rondra

Ref. Links, links, vom Glockenturm klingts
Der Feind steht vor den Toren
Rechts, rechts, hört wie er nach Blut lechzt
Doch noch ist nichts verloren
Marsch, zwo, drei, Rondra steht uns bei
Unser Schritt dröhnt ihm in den Ohren
Rondra zum Dank die Schwerter zieht blank
Und dann in's Herz ihm bohren

1) Unser schönes Mittelreich
Das ist gar wohl gelungen
Drum kommen von allen Seiten zugleich
Die Neider eingedrungen

Übergang:

Für Kaiser und Reich
Marschier'n wir im Gleich-
Schritt näher an
Den Feind heran
Nicht ohne Sinn
Gib Dein Leben dahin
Für Rondra!
Für Rondra!

Ref.

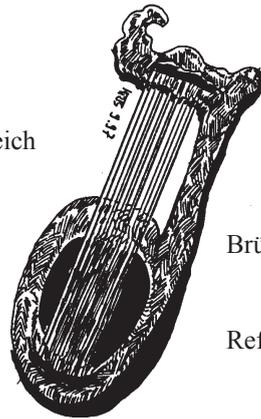
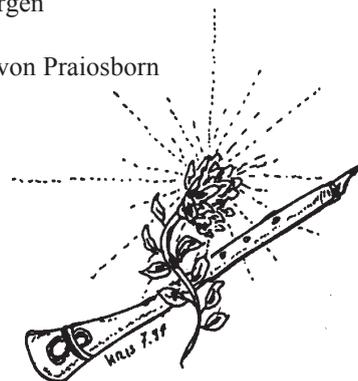
2) Wer durch uns're Heimat geht
Soll's Kämpfen sich verkneifen
Denn wer sich mit uns anlegt
Kriegt Prügel ohnegleichen

3) Freudig zieh'n wir in die Schlacht
Wir kämpfen, doch wir flieh'n nie
Nicht vor einer Übermacht
Nie vor finsterner Magie

4) Für die Zwölfe und für uns
Gilt es das Reich zu schützen
Kommt dann ein Mann der schwarzen Kunst
Wird es ihm nicht viel nützen

5) Wir kämpfen gegen Thronräuberei
Die Oger und die Orken
Jetzt kommt der Bethanier herbei
Wir werden's ihm besorgen

Text und Melodie: Hesindian von Praiosborn



Die Frau von einem anderen

1) Du hast mich mal wieder in dieser Stimmung
erwischt
Es ist mir schon peinlich, daß es dich immer trifft
Du sagst: "So allein wie du bist, wär' ich wohl
auch betrübt,
Hast du denn noch niemals eine Frau geliebt?"

Ich sag: Junge, was meinst du wohl? Wenn dem
so wär
Wenn ich nie geliebt hätt', wär's nicht halb so
schwer
Es gibt nur die eine für mich auf der Welt
Die mein Herz ganz und gar gefangen hält

Brücke: Doch so sehr ich sie verehr
Ich komm' nicht an sie heran

Ref. Mein Herz schlägt schneller, seh' ich sie auch nur
an
Sie hält mich unwissentlich in ihrem Bann
Es gibt rein gar nichts, was ich machen kann
Sie ist die Frau von einem anderen Mann

2) Treue Pflichterfüllung ist ihr oberstes Ziel
Doch von Untergeb'nen verlangt sie niemals
zuviel
Ihr braunes, fast schwarzes Haar umspielt ihr
hübsches Gesicht
Und warm leuchten ihre rehbraunen Augen im
Licht

Oder sie funkeln im gerechten Zorn
Geht's gegen Verräter steht sie immer ganz vorn
Die achteinhalb Spann fällten manch größ'ren
Feind
Und opfern sich auf für einen guten Freund

Brücke; Ref.

3) Der Göttin Travia zu freveln läge mir fern
Dazu kommt verschärfend: Ich hab ihn ebenfalls
gern
Verlässliche Freunde in Glück und Not sind beide
für mich
Doch gibt mir ihr Anblick zusammen stets einen
Stich

Mich zieht's zu ihr hin und zugleich möcht ich
geh'n
Und in fremden Ländern Abenteuer besteh'n
Nach Haus' komm' ich nur mal für 'ne kurze Rast
Denn ich wohne viel zu nah an ihrem Palast

Brücke; Ref.

Text und Melodie: anonym (wohl gewidmet der Baronin
von Greifenberg)

AKTION FANDOM #7

(1) Fanzines (1177 Punkte)

1. (4.) Der Trodox	180 Punkte (15,3%)
2. (2.) Störtebeckers Logbuch	167 Punkte (14,2%)
3. (11.) Thorwal Standard	134 Punkte (11,4%)
4. (1.) Ravenhorst	54 Punkte (4,6%)
5. (10.) Bosparanisches Blatt	46 Punkte (3,9%)
6. (8.) Der Falke	36 Punkte (3,1%)
7. (20.) Störtebeckers Bordbuch	35 Punkte (3,0%)
8. (-) Schattenwelten	34 Punkte (2,9%)
9. (8.) Schattenklinge (Free-INT)	29 Punkte (2,5%)
(7.) Charon's Sea	29 Punkte (2,5%)
11. (-) Greifenklaue	25 Punkte (2,1%)
12. (3.) Elfenwolf	23 Punkte (2,0%)
(5.) Nordländer	23 Punkte (2,0%)
14. (15.) Fandom United	18 Punkte (1,5%)
15. (-) Aventuria	15 Punkte (1,3%)

(2) Fanprodukte (577 Punkte)

1. Hannover Spielt!-Becher	58 Punkte (10,1%)
2. Antimaterie-Aufkleber (Erben)	25 Punkte (4,3%)
Legendensänger-Edition	25 Punkte (4,3%)
4. Fürstentum Almada	24 Punkte (4,2%)
5. Tarsh-Wars	16 Punkte (2,8%)
6. Der Erpel auf der Troll-Fete	15 Punkte (2,6%)
Shadowrun Artbook	15 Punkte (2,6%)
8. Meisterbrille (Erben)	12 Punkte (2,1%)
Fürstentum Darpatien	12 Punkte (2,1%)

(3) Spieletreffen (1236 Punkte)

1. (-) NORDCon	155 Punkte (12,5%)
2. (2.) Hannover Spielt!	152 Punkte (12,3%)
3. (6.) Feen Con	121 Punkte (9,8%)
4. (3.) Essener Spielmesse	91 Punkte (7,4%)
5. (1.) Erben-Con (Hamburg)	45 Punkte (3,6%)
6. (6.) RuneQuest-Con	38 Punkte (3,1%)
7. (-) Vech-Con	35 Punkte (2,8%)
8. (-) Katlenburg-Con	34 Punkte (2,8%)
9. (-) Ellwangen-Con	33 Punkte (2,7%)
UNICon Kiel	33 Punkte (2,7%)

(5) Abenteuer (817 Punkte)

1. Borbarad-Kampagne (DSA)	49 Punkte (6,0%)
2. Die sieben Gezeichneten (DSA)	48 Punkte (5,9%)
3. Im Auftrag Ihrer Majestät (TS)	28 Punkte (3,4%)
Das Geheimnis des Dr. Lawrence	28 Punkte (3,4%)
5. Harlekin (Shadowrun)	25 Punkte (3,0%)
6. Grenzenlose Macht (DSA)	21 Punkte (2,6%)
7. Jahr des Greifen (DSA)	17 Punkte (2,1%)
8. Unsterbliche Eier (DSA)	16 Punkte (2,0%)
9. Coma (WW)	15 Punkte (1,8%)
10. Harlequin's back (SR)	14 Punkte (1,7%)
Tage des Namenlosen (DSA)	14 Punkte (1,7%)

(6) Spielmagazine (762 Punkte)

1. (2.) WunderWelten	180 Punkte (23,6%)
2. (1.) Aventurischer Bote	106 Punkte (13,9%)
3. (4.) Windgeflüster	89 Punkte (11,7%)
4. (7.) Ringbote	59 Punkte (7,7%)
5. (5.) Der Letzte Held	54 Punkte (7,1%)
6. (-) Dragon	31 Punkte (4,1%)
7. (-) Mephisto	30 Punkte (3,9%)
8. (-) Gildebrief	27 Punkte (3,5%)
9. (-) Inquest	19 Punkte (2,5%)
10. (-) Tales of The Reaching Moon	17 Punkte (2,2%)

Im Störtebeckers Logbuch Nr. 14 erschien folgende Rezi über unsere Nr. 7:

Zuerst dachte ich, ich hätte beim letzten Einkauf aus Versehen ein DSA-Supplement mitgenommen? Doch dann war es der Thorwal-Standard! Dieses Heft ist so eine Art DSA-Schlaraffenland, denn wer sich durch die ersten Grießbrei-Seiten gearbeitet hat, kann sich in Ruhe zurücklehnen und sich den Kopf mit Leckerbissen vollschlagen. Der erste Teil ist im Zeitungsartikel-Stil verfaßt und bringt doch zwischen dem Brei einige Perlen, dennoch möchte ich ihn nicht weiter würdigen. Ist man erstmal sicher über diese zwölf Seiten hinweg, landet man in einer aventurischen Region, Darpatien um genau zu sein, welche sich über die nächsten 75 Seiten erstreckt. Hier findet sich der dritte Teil des Berichtes über das Haus Rabenmund, der erste Teil des darpatischen Rechtswesens und der zweite Teil der Stadtbeschreibung für Rommilys, ergänzt durch einige weitere Zeitungsartikel und vollendet durch ein ziemlich interessantes Abenteuer in jener Stadt. Dazu werden noch Karten und Stammbäume zum Herausnehmen geliefert, übrigens in DIN A 3. Der Standard ist zwar nicht ganz billig, aber immer noch fair, insbesondere wenn man schon immer alles über Darpatien wissen wollte. (Krkl)



**Nox
Novalis**

Fanzine für Aventurien und Tharn

Ausgabe 7

Die 7. Ausg. von NN enthält auf 64 A5-Seiten Nachrichten aus Aventurien, Zwölfgöttliche Gespräche, News & Facts aus der Rollenspielszene, eine Kurzgeschichte, ein Kurzzenario und Regelergänzungen für Tharn.

5 DM (inkl. Porto), Abo über 4 Ausgaben: 15 DM
Michael Kummer, Tulpenstr. 16, CH-9533 Kirchberg
cocot@bluewin.ch
<http://members.xoom.com/cocottfv>



Hier
spielt die
Musik!

GURPS Scheibenwelt

Das vollständige (Flach-)Weltenbuch
von Terry Pratchett und Phil Masters
Das Rollenspiel nach den berühmten
Scheibenwelt Romanen. Komplett mit

GURPS Lite
Rollenspielregeln.

erhältlich in jedem Hobbyshop oder im Buchhandel
copyright 1998 Pegasus Spiele GmbH, Friedberg
Kontakt: Pegasus Spiele GmbH, verlag@pegasus.de
Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Fax (06031) 721717
unter Lizenz von Steve Jackson Games, Inc. USA
discworld is a trademark of Terry Pratchett, used under license

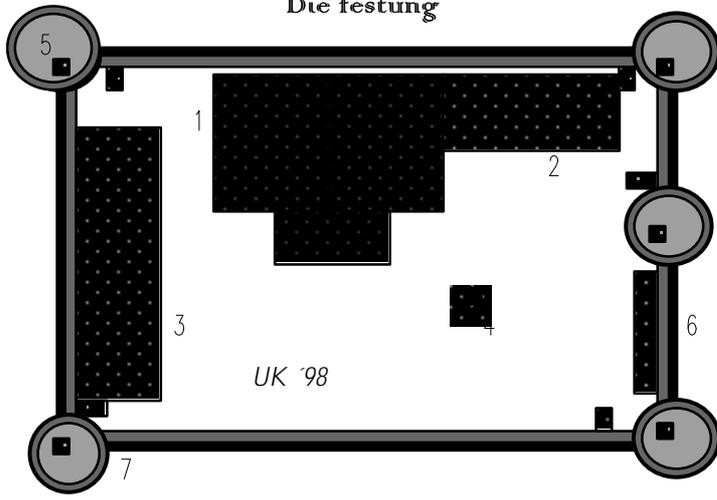
PEGASUS PRESS

*Spiele
mit Qualität!*

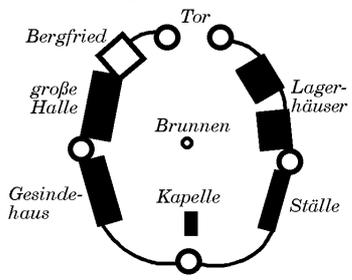
www.pegasus.de



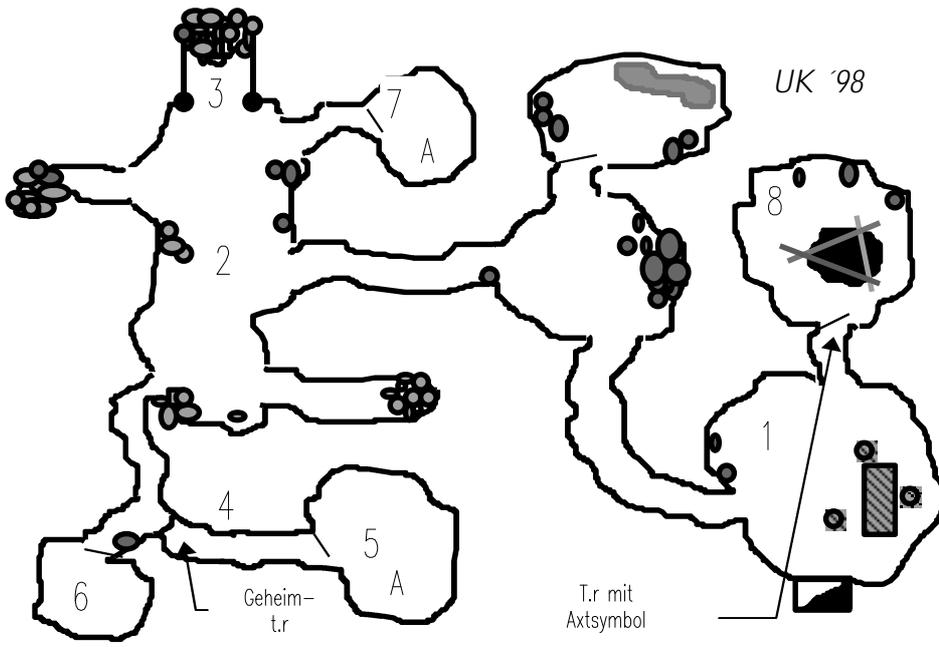
Die festung



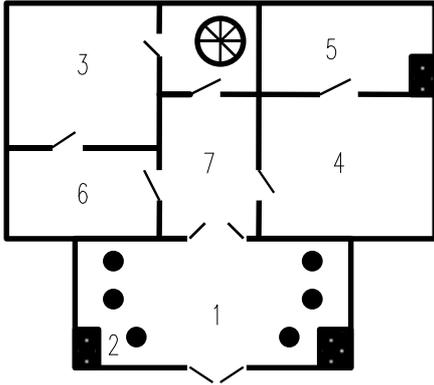
Burg Orkenutruz



Der Ausgrabungsstollen

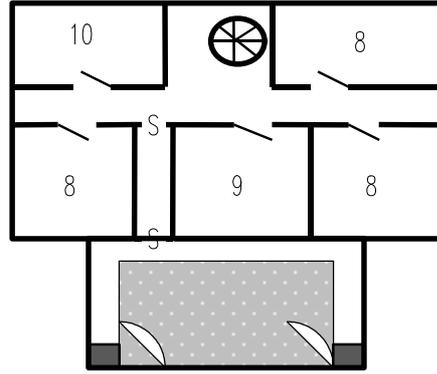


Der Bergfried

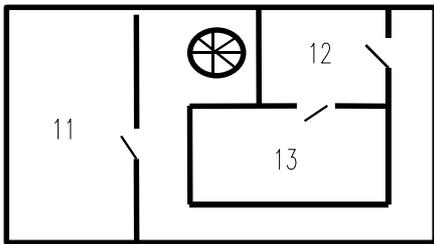


Erdgeschoß

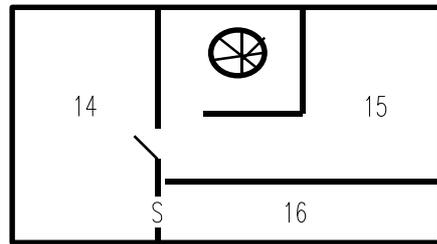
UK '98



1. Stock



2. Stock



3. Stock

Cendrars Labyrinth

