

Thorwal Standard



Nr. 5

Preis: 6,50 DM

Auslandspreise:

Kleingüldenland 3 Pfund,
Großferngüldenland 4 \$,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 6 S Fr,
Östlicher Zwergbergstaat 50 ÖS,
Froschland 20 FF,
Gurkland 7 Gulden,
Öreländer 30 Kronen,
Caesarien 7000 L,
Balkanische Zwergstaaten 20 Orden



Wir bringen den Thorwal Standard sicher auch in Euer Haus

Neuer Standard in neuem Gewand

Liebe LeserInnen,
früher als gedacht haltet Ihr den neuen Standard in den Händen. Und wegen des gut voranschreitenden Darpatienprojektes dürfte auch die Nr. 6 pünktlich zum Feen Con Ende Juni erscheinen.

Erstmals gibt es den Standard mit Einband und Titelzeichnung. Dies liegt vornehmlich daran, daß wir endlich noch einen Zeichner haben, der uns mit entsprechenden Bildern versorgt (vielen Dank Schalla! - vielen Dank auch an Christel, die uns erstmals mit ihren Bildern unterstützte).

Wir haben unser Heft noch konsequenter in unterschiedliche Teile getrennt: den klassischen TS für unsere treuen Thorwal Fans, den Wahren Boten, (neu) den Darpatische Landboten (der unter der Regie von Frank Hagenhoff entsteht), sowie (ebenfalls neu) der Söldner, die Zeitschrift für den Kor-Jünger (unter der Regie von Schalla).

Im allgemeinen Teil findet Ihr wieder ein Abenteuer und künftig auch wieder Artikel rund um Aventurien.

Neu und Schwerpunkt dieser und der nächsten zwei Ausgabe(n) ist die Darpatienspielhilfe mit jeweils einem Szenario bzw. Kurzabenteuer.

Der zweite Teil von Eckart Hopps Kampagne mußte leider auf die nächste Ausgabe verschoben werden.

Beim Katlenburg Con bin ich vor allem von Redaktionsmitgliedern scharf kritisiert worden, daß ich so hart und in der Öffentlichkeit auf Ulli Kiesow eingedroschen habe.

Ich habe lange über die Kritik nachgedacht und mußte feststellen, daß sie z.T. berechtigt war.

Ich möchte mich denn auch öffentlich entschuldigen für den unseligen Eintrag im mohisch-garethi Wörterbuch und die Art und Weise der öffentlichen Kritik. Abwarten wäre nicht nur klüger, sondern auch fairer gewesen. Ich weiß daß solche Fehler nicht wieder gut zu machen sind, trotzdem sorry.

Anempfehlen möchte ich Euch den Hinweis im Wahren Boten (Kleinanzeigen) auf die DSA-AG der GFR (Gilde der Fantasy-Rollenspieler e.V.), die ein ehrgeiziges Projekt angefangen hat mit der Schaffung einer "living-city". Lowangen soll durch die Beteiligung von Spielern zu Leben erwachen und auf vielen GFR Cons werden Abenteuer in und um die Stadt angeboten. Bitte meldet Euch bei Stefan, wenn Ihr als Meister, Autor oder einfach nur als Spieler teilnehmen wollt.

Ragnar

Impressum

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

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

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

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

Dämonenkränzchen:

Branwen, Bernd, Galia, Harro, Ragnar, Sascha, Schalla, Solveigh, Ulrich

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Ulrich Kenter (für den Thorwal Standard), Michelle Melchers (Exil AA für alles), Frank

Inhalt:

Thorwal Standard S. 3

Der (Wahre) Bote S. 9

"Das Ende eines Sommers"

Ein Abenteuer von Marc Liedtke S. 13

Darpatienspielhilfe 1. Teil S. 33

A. Land und Leute S. 34

B. Sagen und Legenden (1. Teil) S. 40

C. Baronien und Vogteien (1. Teil) S. 43

D. Das Haus Rabenmund (1. Teil) S. 59

Darpatischer Landbote S. 69

"Koboldspiel"

Ein Kurzabenteuer von Eckart Hopp S. 71

Söldner heute

Die Zeitschrift für Kor-Jünger S. 81

Aventurisches Liedgut S. 83

Leserbriefe S. 84

Dieser Ausgabe liegt eine DIN A 3 s/w Karte der Region Ochsenwasser bei.

Hagenhoff (für den Darp. Landboten), Schalla (für den Söldner)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Eckart Hopp, Florian Jurisch, Andreas Kötting, Marc Liedtke, Holger Ruhloff, Schalla, Matthias von Zedlitz

Zeichnungen: Schalla (S. 1, 4, 7, 23, 30, 81, 82, 86), Jay (S. 9, 11, 69, alle Wappen), Christel Sheja (S. 21, 26, 27, 42, 44, 56, 57, 60), Horst (S. 35, 46), Ina Kramer (S. 50), Susi Michels (S. 48); (und wie immer geklaute), Karten: Michelle Melchers

Druck: GEQ (wir danken ehrlich, aufrichtig, verbissen)

Der Thorwal Standard Nr. 5 kostet (inkl. der DIN A 3 Karte): **DM 6,50 zzgl. 1,50 DM Porto** (Kto: 117080028, SpaKa Bonn) - bitte keine Briefmarken, sondern per V-Scheck oder Überweisung (bei Überw. zusätzl. Karte oder PM schicken)

Ragnar Schwefel, Fritz-Tillmann-Str. 4, 53113 Bonn
ragnar@julinside.aworld.de

Artikel und Kleinanzeigen für den Darp. Landboten an: jay@julinside.aworld.de

Artikel und Kleinanzeigen für den TS und Söldner an: gentle@julinside.aworld.de

Folgende Läden führen den Thorwal Standard:

Der Spieleladen Hannover, Trivial Game Shop Hannover, Die Spielburg Göttingen, Trivial Book Shop Braunschweig, Der Seetroll Konstanz



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Travia 26 Hal, 9. Jahrgang

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

H r a n n g a r - e s g i l t !

Ganz Thorwal fiebert der Schlange entgegen

Foggwulf Phileasson, frei proklamierter Leiter der Fahrt gegen das Untier der Untiere kann sich vor Freiwilligen kaum noch retten. Der Plan, den obskuren Meldungen über die verderbte "Hranngar"-Seeschlange südlich der Olportsteine nachzustellen, hat einen in Thorwal bis dato kaum gekannten Aufruhr ausgelöst. Aus allen Teilen dieser unserer Heimat eilen die Treuesten und Besten herbei um ihren Teil zum Gelingen beizutragen. Dem Vernehmen nach könnte Foggwulf allein ein Schiff nur mit Skalden, ein weiteres zum Gutteil allein mit Swafnirgeweihten besetzen. 27 Schiffe stehen zur Auswahl, der Ehrgeiz und die Begeisterung kennen keine Grenzen. Die Sichtung der Kandidaten mußte zeitweilig im Imman-Stadion stattfinden, da sonst die Masse der Kandidaten nirgends zu sichten war. Das Training mußte ohnehin ausfallen, sämtliche Imman-Mannschaften aus dem Thorwalschen haben sich geschlossen zur Unternehmung gemeldet. Kapitän Asleif "Foggwulf" Phileasson gab launig zu verstehen, daß nach der wahrhaft herkulischen Aufgabe der Auswahl von Schiffen und Besatzungen "die verderbte Hranngar - mit Swafnirs Beistand - das kleinere Problem" sei. Schon jetzt muß die Hetgarde täglich Dutzende abgelehnter Bewerber der Stadt verweisen, da selbige ihre Enttäuschung nur zu oft mit unmäßigem Suff und wüsten Schlägereien ausleben.

Hämische Freude wurde allseits kundgetan, als in einer der Schlägereien der Korrespondent des "Aventurischen Boten" V. Veterator übel zugerichtet wurde. Dem Schreiberling wurden unter

anderem alle zehn Finger einzeln gebrochen. Kein Wunder, denn er wurde im "Aventurischen Boten" Nr. 61 wie folgt zitiert: "... sucht der erprobte - und auch über die thorwalschen Grenzen hinaus berühmte - Kapitän Asleif "Foggwulf" Phileasson erneut eine Gruppe freiwilliger Recken um sich zu scharen."

Als ob unser Foggwulf "zu suchen" hätte in dieser Sache? Wieder einmal sieht der Thorwaler mit Staunen wie dümmlich im Mittelreich das stolze Thorwal wahrgenommen wird. Welche Ignoranz, welcher Mangel an Vorstellungskraft mag hinter solchen Sätzen stehen? Nun, manchem wird nun wohl klar, warum sich das Mittelreich kaum den lumpigen Schwarzelzen zu erwehren wußte, wenn dort selbst bei Herzensangelegenheiten des Volkes nach "freiwilligen Recken" zu suchen ist. In einem Reich der über Jahrhunderte Unfreien bekommt der Wille des Einzelnen, besonders seine Freiwilligkeit wohl einen dem Thorwaler traurigen Stellenwert.

Foggwulf selbst war - auf den Bericht im "Boten" angesprochen - nur zu einer Gegenfrage bereit: "Angesichts von hunderten Freiwilligen und Dutzenden von Schiffen habe ich keine Zeit zu den linkischen Ergüssen eines katzbuckelnden Schreiberlings etwas zu sagen - Punkt" Danach wandte er sich wieder persönlich der Auswahl der Mannschaften zu. Die Auswahl und Ausstattung der Schiffe hat die Versammlung der Hetleute auf sich genommen. Das ganze Unternehmen kann mit dem alten thorwalschen Spruch "Das Beste ist gerade gut genug" charakterisiert werden. Für und mit Swafnir - wohlan denn!

Andere Exilmittelreicher sind dagegen in Thorwal wohl zu finden. Jüngst machte erneut eine junge Medica und Malerin von sich reden. Die Künstlerin floh vor einiger Zeit aus Gareth nach Thorwal. Gerüchteweise um den Nachstellungen des lüsternen Reichsbehüters Brin zu entgehen, welcher sie nach einer Porträtsitzung in Gareth bedrängte und ständig unter allerlei Vorwänden zu bestampeln suchte. Der Malerin stand bis dato eine glänzende Karriere bei Hofe offen, da sie sich nebst ihrer Malerei einen weiteren Namen als hervorragende Medica machen konnte. Doch als sie sich dem gekrönten Wüstling widersetzte, ließ der vergrätzte Galan Brin sie durch den KG I A verfolgen, verdarb ihren Leumund und zwang sie zur Flucht. Swafnir kann sie danken, daß sie in Thorwal herzliche Aufnahme fand. U. a. nachdem ihre Approbation ohne Angabe von Gründen entzogen wurde. Hier in Thorwal arbeitet sie nebst der Heilung der Kranken sowohl als freie Künstlerin als auch Bildnerin im Auftrage.

Auf einer Ausstellung in der Magierakademie zu Thorwal, wo nur Werke von ihr gezeigt wurden, traf sich jüngst, was in Thorwal Rang und Namen hat. Ihre Magnificenz Cellyana von Khunchom sprach die Begrüßungsworte und stellte die Artistin dem Publicum vor. Die im weiteren altreichisch gehaltene Eröffnung, eine sogenannte "Vernissage", vermochte viele Alteingesessene zu verwundern. Neben klebrigem Sprudelwein aus lächerlich kleinen Glaselchen wurden winzige, absurd belegte Brothappen gereicht. Bier oder Premer gab es keines. Dennoch vermochten die Werke der Freifrau Jensa von Schall und Hall auf Anhieb zu überzeugen. Wie gekonnt die Künstlerin Szenen aus dem Leben bannt! Ihr Talent konnte ihre horrenden Preisvorstellungen zum Teil vergessen machen. Das bei weitestem beliebtestes Bild auf der Ausstellung: "Draga Zottenbeißer in memoriam" (d.h. "Draga zum Gedenken", Anm.d.R.) ging denn auch für 100 Dukaten nach Serske südlich von Thorwal.

Dort lebt die Zottenbeißer-Ottjaskin, der Draga bis zu ihrem Tod im Kampf angehörte und welche nun unter Kapitän Ommenhauer den Ehrennamen Zottenbeißer-Otta führt. Von dieser jungen Ottjaskin war schon jüngst manches Heldenstück wie der Sieg über die Orken bei Tjolmar zu vernehmen (s. Thorwal-Standard Nr. 4).

Dem Vernehmen nach wird die Ottjaskin in Serske einen Raum mit ungekannt großzügigen Glasungen und vielen Fackelhaltern ausstatten, um dem Bildnis wie dem Andenken ihrer kernigsten Kämpferin und Namensgeberin ein ehrendes Andenken bewahren zu können.

Der Thorwal-Standard preist sich glücklich, die Freifrau Jensa von Schall und Hall sowohl als Betriebsmedica als auch als ständige Bildkorrespondentin gewonnen zu haben. Angesichts dieser Fortschritte werden dem geneigten Leser sicherlich die leicht angezogenen Preise des Thorwal-Standard in freundlichem Licht erscheinen.



Thorwal als Zentrum der Answinisten? Die Gerüchte das eine Publikation mittelreichischer Widerstandsbewegungen, "Der Wahre Bote" in Thorwal gedruckt wurde erwiesen sich als falsch. Auch eine Protestnote des mittelreichischen Botschafters konnte vom Hetman guten Gewissens abgewiesen werden. Denn die einzige Druckerei in Thorwal befindet sich im Besitz der Thorwal-Standard-Haltung, Gesellschaft freien thorwalschen Rechts. Vom Druck eines "Wahren Boten" ist dort nichts bekannt. Wie aus gewöhnlich gut informierten Kreisen verlautet, deuten Drucktechnik, Stil und Intention des "Wahren Boten" eher auf adelige exilmittelreichische Kreise hin. Deren derzeitiger Aufenthalt wird wohl im Hztm. Engasal zu vermuten sein, wo es den Exiladeligen an gewohntem Comfort und dem üblichen Hofschranzentum nicht mangeln dürfte.

Ein weiterer dem Musischen verpflichteter Ausländer versetzt derzeit besonders die weibliche Jugend Thorwals in Erregung. Der befremdlich schwer den Geschlechtern wie Rassen zuzuordnende Sänger "Kleiner weißer Moha" gastiert derzeit mit seiner Balettruppe in Thorwal. Schon die Ankunft der Truppe erregte Aufsehen, da der Sänger nebst seiner zwanzigköpfigen Musiker- und Tänzertruppe noch zwei Ärzte, zwei Privathändler, einen Advocatus, diverse Reinemachkräfte, 6 Leibwächter und einige Affen mit sich führt. Er reiste streng abgeschirmt mit eigener Schivone. Seine Konzerte sind vor allem sehr stark rhythmisch betonte Gesangsdarbietungen im Dialekt des Moha-Stammes "Pina-Tubo". Daneben vollbringen der Künstler wie seine Balettruppe eigenartig hektische, gleichwohl sorgsam einstudierte Bewegungsabläufe, die mit ihren Volten und Piolen entfernt an die Figuren der Vinsalter Hofreitschule gemahnen. Bei der thorwalschen Jugend nimmt die Begeisterung für den Künstler langsam besorgniserregende Züge an. Es wäre noch hinzunehmen, wenn sich beim Konzert scharenweise junge Fünfzehnjährige dem Sänger in erniedrigender Weise für die Nacht andienen, dergleichen Wirkung kennt man von Skalden. Nein, hier haben sich bereits Zwölfjährige splitterknackend mitten im Publikum stehend dargeboten, mit eindeutigen Zurufen im Dialekt des Sängers. Welchselbiger aber daraufhin nicht die Vorstellung unterbrach, sondern erfreut weitermachte. Der Kult um den "Kleinen weißen Moha" ist auch dazu angetan, unsere Jugend dem Thorwalschen an und für sich entfremden. So unterhalten sich die vermeintlich lieben Kleinen derzeit vornehmlich im Dialekt der Pina-Tuba und lernen mit Begierde jede Phrase des Sängers. Gleich-

zeitig läßt die Kenntnis unserer herrlichen JurgaVerse unter den Jungen des Landes erschreckend nach. Noch erschreckender ist die Tatsache, das einige vielversprechende junge Kampftalente neuerdings Trainingszeiten, ja sogar die Teilnahme an der Jagd nach Hranngar mit dem schnöden Hinweis auf zu erwartende Konzerttermine des "Kleinen weißen Moha" ablehnen. Da bleibt uns nur noch mit den Worten des großen klassischen Sängers Pavian Sarotti aus dem herrlichen "Barbier vom Mengbilla" zu fragen: Quo vadis Thorwal, oh tempora, o mores!

Freudenkundgebungen der hiesigen Exilmaraskaner. Ob der Nachrichten aus ihrer geknechteten Heimat feiernde Maraskaner fanden bei der Bevölkerung von Thorwal freundliche Aufnahme. Diverse Wirte berichteten von ungewöhnlich aufwendigen Freiberrunden, in denen auf das Wohl und die Freiheit der Maraskaner angestoßen wurde. Nach den heroischen Handelsfahrten des Ciliac Cerberusjön durch den Maraskansund (wir berichteten, s. Thorwal-Standard Nr.5) ist die Sache Maraskans vielen gesund empfindenden Thorwalern eine Herzenssache geworden. Der schmüssige Marsch "Ist 'nen langer Weg nach Boran" der exilmaraskanischen Gesangsgruppe "Tarantel M." ist auf vielen Ottas so etwas wie eine Hymne geworden. Die Gemeinde der Exilmaraskaner reagierte freudig auf Berichte im "Aventurischen Boten Nr. 60", nach denen die Freiheitsbewegungen auf Maraskan gewichtige Erfolge errungen haben. Und so fragen wir uns mit den Maraskanern: Wie groß war der Sieg wohl wirklich, wenn selbst der lügenhafte "Aventurische Bote" die Niederlage kaum mehr schönreden konnte? Warten wir auf Nachrichten aus erster Hand, Ciliac wird jeden Tag in Thorwal erwartet.

Anzeigen:

Höhlenkäse (der mit den großen Löchern) aus der Käseerei Orkin, der seine Weiße aus Meerkahnmilch! Jetzt neu in Thorwal, eine einzigartige Spezialität, in führenden Feinkostläden.

Wie uns berichtet wurde, soll es sich bei dem mittelreichischen Baron Rondratik von der Tann um den Mann Walter v.d.T. handeln, der vor einigen Götterläufen etwas bei uns abgegeben hat und bislang nicht abholte. Falls er sich nicht umgehend bei uns meldet, senden wir ihm das Ding und informieren die K.G.F.A. C.v.Kh.

Im Dienste der persönlichen, der geschäftlichen, der ehelichen, der ehrenhändeligen und der allgemeinen Sicherheit: INFERALDRIK - Soldner, denen man vertrauen kann.

Der "Bund der Ottalosen und Entrechteten" trifft sich wie immer am ersten Windstag des Götternamens in der Hetfrau Garheld Straße 12. Demnächst ein Vortrag von Reichswaigel im Ruhestand und Rentenwaigel ehrenhalber, Blüte Kleinmann. Er hat sich aus dem fernen Gareth zu uns begeben, um den zahlreichen Anspruchsberechtigten Exilmittelreichern bei der Durchsetzung ihrer Forderungen zur Seite zu stehen.

Das Waisenhaus am Hafen bittet erneut um Aufmerksamkeit der Paare, welche noch nicht von Tsa erhört wurden. Wieder einmal ist ein rotblonder Säugling kräftiger Natur mit hellen Augen abgelegt worden. Wieder einmal lagen 2 Dukaten im Körbchen und ein Zettel, das der Kleine um seiner Herkunft und der 2 Dukaten willen "Bralf" heißen möge. Wie in den vier vorherigen Fällen ist auch bei diesem Knaben aber vom gleichen Vater und einer anderen Mutter auszugehen. Die Aufzucht der vorherigen vier Knaben gestaltet sich sehr erfreulich. Paare melden sich bitte mit ausreichend Leumund im Waisenhaus am Hafen.

Lachserträge im Ingval sind einmal mehr Thema der allgötterläufigen Versammlung der "Ingvaler Flußfischer Nutz und Trutz" in der Innungsotta. Beherrschendes Thema wie in den letzten Götterläufen wird der sinkende Lachsertrag sein. Die zu erwartende Debatte wird dieses Jahr sicherlich von einem Gutachten des Waldelfen Betul angeheizt. Danach sind die Ertragsrückgänge beim Flußfisch vor allem auf die immer weiter verbreiteten Kahlschlagtechniken beim Holzeinschlag am Oberlauf des Ingval zurückzuführen. Schon im Vorfeld der Versammlung wurde vom Verband der Flößer öffentlich die Seriosität des o.a. Gutachtens bezweifelt und ein Gegengutachten bei dem bekannten zwergischen Gelehrten Husqana, Sohn des Stihl angekündigt.

Bekanntmachung:

Der Verein "Jungfern für ein sauberes Thorwal" wird in den folgenden Monden Mahnwachen vor allen Läden abhalten, welche die Rahjadiastaka aus dem Herzogtum Engasal verkaufen. Wir können nix dafür, wir verkaufen weiter und bitten unsere verehrte Kundschaft schon jetzt eventuelle Ungemach zu entschuldigen. Für die Krämergilde Thorwal Bert Skrautsch

Erneut Spannungen mit dem Mittelreich. Hetman Tronde hat (zum wievielten Mal schon?) den Botschafter des Mittelreiches einbestellt. Entgegen dem "Depeschen- und Publicationsmanifest für Aventurien" (**DPA**) aus dem Jahre 4 Hal befließt sich der "Aventurische Bote" neuerdings der Zensur. Obiges Manifest, von Thorwal wie dem Mittelreiche gezeichnet und ratifiziert, besagt das Erscheinen der Auslands- presse ohne Behinderung kundzutun. Dem entgegen wurde das Erscheinen des Thorwal-Standard Nr. 4 von der Redaktion des "Aventurischen Boten" schlicht verschwiegen. Und das, obgleich vertragsgemäß nebst der fertig formulierten Anzeige ein Belegexemplar zugesandt wurde. Nach Berichten aus sicherer Quelle kam die Anweisung zur Zensur des Thorwal-Standard Nr. 5" von allerhöchster Stelle des Mittelreiches. Oberster Hetman Tronde wörtlich zum Botschafter, bevor er ohne weiteres entlassen wurde: "Was waren das noch für Zeiten, als man sich als Thorwaler am Mittelreich wenigstens noch reiben konnte. Heute reicht es bei euch wohl nur noch zum Totschweigen? Schleicht euch!"

Für unseren bewährten Haudegen Hetmann Eldgrimm gibt es wieder Arbeit. Nostria versucht sich neuerdings selbst in der Schiffsbaukunst. Es wurde ein 200-Quader-Schiff zu Wasser gelassen. Das Typschiff einer neuen Schiffsklasse heißt bezeichnerweise "Furchtbar" und soll gar zum Flaggschiff der Nostrianer avancieren. Dem Grundtypus einer Karavelle wurden die besonders hohen Bordwände einer Kogge aufgezungen, vermutlich um unseren Jungs das Entern ein wenig reizvoller zu machen. In der Seekriegerschule zu Thorwal wird derweil über erste Gegenmaßnahmen nachgedacht. Favorisiert wird die Taktik, abgesehen von besonders abgebrühten Fahrensleuten am Ruder dem Großteil der Ottamannschaften die Augen zu verbinden. Denn je nach Gemütslage, Veranlagung und Trunkenheitsgrad der Besatzung soll der Anblick der "Furchtbar" extreme Heiterkeit oder das Verzweifeln am Schiffbau an und für sich hervorbringen.

Wohltätige Anzeige (kostet nix):

Große Gala für die Veteranen des Nostria-Feldzuges unter dem Motto: "In Memoriam". Um Vorbestellung der Karten (3 Dukaten pro Person, Kinder und Alte nicht die Hälfte) möge man sich rechtzeitig kümmern. Geladen wird zum 14. Boren 26 Hal, um geschlossenes Hemd und Schuhe wird ausdrücklich gebeten. Vorstand des Festkomitee des Komitee "Thorwal einig Vaterland"

O t t a g e n W e s t e n

Während Thorwal der übelsten aller Seeschlangen entgegenfiebert, sollte eine weitere Expedition nicht in Vergessenheit geraten. Aus Olport dringt Kunde zu uns, das die Sturmmöwen-Ottajasko des Tjalf Jurgesson bereit ist, gen Westen zu segeln "soweit es sein muß". Es wurde zuletzt allerlei über einen göttergefälligen Auftrag gemunkelt, in welche die Olporter sowie eine Gruppe Abenteurer verwickelt sind. Auch die wichtigsten Swafnirstätten sind scheinbar an der Queste beteiligt. Zu diesem Behufe hielten sich im Frühsommer Tjalf und Abenteurer in der Thorwaler Karthothek auf und befragten zudem Phileasson Foggwulf nach seinen Erfahrungen im Westen. Dem Vernehmen nach sind die Abenteurer im letzten Herbst knapp dem Tode entronnen, als sie ihr höchst gefährlicher Auftrag von Grangor hoch bis mitten in die Orkensteppe führte. Wie durch ein Wunder kam sie als Gefangene aus einem blutigen Orkenritual lebendig heraus. Weiterhin war ein Drache in das Geschehen involviert, welcher eine mythische Statuette und ein bemitleidenswertes Mitglied der Gruppe in seinen Klauen gen Westen entführte. Die Otta "Sturmmöwe" hat inzwischen Thorwal mit unbekannten Ziel verlassen, macht aber vor dem Start gen Westen womöglich noch einmal Station in Olport. Möge Swafnir mit ihnen sein. Schon vor 2 Jahren berichteten Mitglieder der damaligen Zottenbeißer-Ottajasko über eine Insel voll verschwenderischstem Goldreichtum weit im Westen. Die damalige Reise erbrachte wertvolle Informationen, darunter den Beleg, daß schon vor hundert Jahren die Thorwaler auf gen Westen fuhren. Hoffentlich gelingt es besagter Schar aus Olport, weitere Entdeckungen zu machen. Deren weiten Weg möge der weiße Wal begleiten, "Viel Glück" sagt der Thorwal Standard.

Impresum:

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

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

Chefredaktion: Ulricius Kenterson

Auflage: genug

Es gilt die Anzeigenliste vom 3. Rondra 15 Hal

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

Anzeige:

INTERALRIK die Agentur eures Vertrauens! Auch in Thorwal immer für euch da. Unser Bild zeigt den thulamidischen Preciosenhändler Charm el Scheie aus Khunchom und einen durchschnittlichen Mitarbeiter von *INTERALRIK* bei der Ankunft in Thorwal. Wechseltbige den gesamten Weg von Khunchom hierher wohlbehütet und ohne den kleinsten Zwischenfall durch unseren neuen Rundrumsorglos-Vertrag "*INTERALRIK-Pro*" zurückgelegt haben. *INTERALRIK* gratuliert zum sattem Gewinn der Reise, welche nun weiter mit dem beruhigenden Interatrik Service in den tiefen Süden führen wird.

Interatrik
- mit
uns zu
neuen
Erlö-
sen.



Thorwal Top Ten

1. (-) "Swafnir ruft - wir kommen" - Chor der Thorwaler Ottas
2. (7.) "Die Ballade von Alrik dem Schmied" - Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn
3. (-) "Kleiner vertrockneter Zitronenbaum" - Der Selemiten Chor
4. (-) "Eine Insel" - Vereinte Gildenland Ottas
5. (-) "Schiwago perestroika zappa tempo dong lupu alaska" - Kleiner weißer Moha
6. (-) "Ist 'nen langer Weg nach Boran" - Tarantel M.
7. (9.) "Ogerschlacht" - Garf Chöre
8. (-) "Heim ins Reich" - Künstler für Weiden
9. (1.) "Nimm dies" - 17° Ost
10. (-) "Kapo dong netto Macho" - Kleiner weißer Moha (kafka !- der setzer)

Die Ballade von Alrik dem Schmied (Komm schon, Wirt!)

1) Es war mal ein Schmied, der hatte 'ne Frau
 Wo sein Geld blieb wußte er nie so genau
 Zum Leben reichte es mehr schlecht als recht
 Drum wurde auch fast jeden Abend gezechet
 Als seine Frau ihm Klein-Alrik gebär
 Wie groß war da plötzlich seiner Freunde
 Schar
 Er lud alle in seine Stammkneipe ein
 Und bis der Hahn krächte hörte man sie schrein

Ref. (2x) Komm schon, Wirt, jetzt schenk noch mal
 ein
 Mach den Krug voll mit Bier, füll den
 Becher mit Wein
 Was morgen sein wird, kann uns gleich
 gültig sein
 Diese Nacht sind wir hier und der Durst
 ist nicht klein

2) Als Klein-Alrik vier Jahre alt war
 Da half in der Schmiede er seinem Papa
 Und dachte schon, sein Vater mochte ihn nicht
 Denn abends bekam er ihn kaum zu Gesicht
 Erst als er sechs war fand Alrik heraus
 Papa ging des Abends in ein and'res Haus
 Da war viel Gesang und viel Lärm und viel
 Rauch
 Und Alrik beschloß: „Dahin geh ich jetzt auch!“

Ref. (2x)

3) Die meiste Zeit blau wuchs Alrik heran
 Zu einem geselligen und kräftigen Mann
 Als er Gesell' wurde, mußte er geh'n
 Um andere Länder und Schmieden zu seh'n
 Auch wenn kein Meister zufrieden war
 Kam er mit den andren Gesellen gut klar
 Zwar war der Alrik ein lausiger Schmied
 Doch nachts ging er saufen und sang dieses
 Lied

Ref. (2x)

4) Einmal bereiste Alrik ein Land
 Dessen König befand sich gerade in Feindes
 Hand
 Fünf Söldner verschleppten ihn in den Gasthof
 Wo Alrik schon dreieinhalb Stunden lang soff
 Einer rief: „Raus hier, sonst gibt's was auf's
 Maul!“
 Alrik antwortete darauf, nicht faul:
 „Schlagkräftig seid ihr, das kann ich wohl
 seh'n
 Doch saufen kann ich mehr als ihr alle zehn!“

Ref. (2x)

5) Weil Alrik am Ende als einz'ger noch stand
 Und mit Schwierigkeiten den König entband

Erhob der Monarch den Gesellen zum Lohn
 Für seine Verdienste um's Reich zum Baron
 Ein Vorbild sei Alrik dem Adel im Reich
 Die andren Barone umringten sogleich
 Den Helden, der nicht war aus adligem Haus
 Der gab ihnen ohne zu zögern einen aus

Ref. (2x)

6) Doch auch bei Alrik blieb die Zeit nicht steh'n
 Bald sah man ihn nur noch selten ausgeh'n
 Das Leben voll Pflichten veränderte ihn
 Und so flogen etliche Jahre dahin
 Er fand eine Frau und er wurde Papa
 Hatte zwei Söhne, 'ne Tochter sogar
 Die drei waren kaum aus den Kinderschuhen
 'raus
 Da kamen sie nachts oftmals grölend nach
 Haus

Ref. (2x)

7) Auch Diener und Stallbursche, der ganze Hof
 Ging fast jeden Abend zur Kneipe im Dorf
 Da wurde ihm endlich das Treiben zu bunt
 Zuviel Zecherei war schließlich ungesund
 Er sagte sich, Alrik, es ist deine Pflicht
 Mach endlich zum Wohl aller das Wirtshaus
 dicht
 Er kam, seine Kinder zechten schon zu dritt
 („Papa!“)
 „Na gut, dann trink ich halt erst noch einen
 mit“

Ref. (2x)

8) Alrik wurde noch in derselben Nacht
 Von Gulgari in Borons Halle gebracht
 Beim Anblick von Rethon ward ihm plötzlich
 klar
 Was für ein Säufer und Sünder er war
 Plötzlich sieht Alrik ein Licht linker Hand
 Ein Tor öffnet sich in der nachtschwarzen
 Wand
 Längst tote Mitzecher, die sieht er da
 die locken ihn singend ins Reich der Rahja

Ref. (nx) Komm schon, Wirt, jetzt schenk noch mal
 ein
 Mach den Krug voll mit Bier, füll den
 Becher mit Wein
 Was morgen sein wird, kann uns gleich
 gültig sein
 Diese Nacht sind wir hier und der Durst
 ist nicht klein

Text und Melodie:
 Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn

DER WAHRE BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe FIR 8 Answin

Das Motto des Mondes:

Es giert der Wolf nach fetten Schafen
Nach andrer Beute treibt's der Horas' Heer,
drum, Mittelreich, kannst du noch schlafen?
Nicht lange, und du bist nicht mehr!

Anzeige:

Axt -
der Duft der Oger provoziert

Kaiser Hals Geburtstag gestrichen So wird des Kaisers Erbe mit den Füßen getreten

Der Reichsverhüter will etwas für die Veteranen der letzten Kriege tun. Es soll ein "Reichsprogramm Invalidenhilfe" aufgelegt werden. Damit greift der Reichsverüter eine Idee des geliebten und mildtätigen Kaisers Answin auf. Doch anstatt sich großzügig zu zeigen, tun sich schon wieder Abgründe auf: Zur Finanzierung soll der Feiertag zu Kaiser Hals Geburtstag gestrichen werden, ein Tag auf den sich das Volk und insbesondere die Bür-

ger von Gareth einen Götterlauf freuen. Wann sonst können sie die Pracht des Adels so prunkvoll genießen, wie bei Feste im Kaiserlichen Schloß. Jedes Jahr wurde mit einem solchen Aufwand gefeiert, der dem Bürgersmann und den Bürgersfrauen vor Augen führte, wie gut es der Götterfürst mit ihnen meint, daß sie von einem so prunkvollen Adel regiert werden. Wahre Mildtätigkeit und Güte zeigen sich nicht in so kleinlichem Handeln!

Unverschämtheit! So urteilen Brins Schergen! Der Adel des Mittelreiches wurde entehrt

Das Rache-Urteil des Reichsgerichtes empört die Nation. Ein verdienter Reke wie der allseits beliebte und geachtete Baron von Rallerfeste wurde Opfer einer Justiz, die die Besten des Reiches über kurz oder lang auf das Schafott schicken wird.

Feron Hadarin, der bereits mit Kaiser Hal gegen die Aufständischen von Tuzak zog, der nach seiner heldenhaften Rettung des damaligen Markgrafen von Beilunk, Hagen dem Dunklen, zum Baron von Rallerfeste ernannt wurde, der auf den Silkwiesen gegen den Schwarzpelz focht, ist wegen angeblichen "Verrats" hingerichtet worden! Angesichts dieser Tatsachen muß es wie ein Hohn klingen, daß dieser ehrenwerte Mann gegen unser geliebtes Mittelreich intrigiert haben soll, was ihm von Reichsrat R.A. Pelion Eorcaidos vorgeworfen wurde. Immer klarer scheint es aber zu sein, welche Ziele der Aranier, der bekanntermaßen der elfischen Liebe mit aranischen Knäblein frönt, wirklich verfolgt: die Schwächung des mittelreichischen Adels! Denn wie anders soll es interpretiert werden, daß ein solch strahlender Held wie der Herr von Rallerfeste, ein Beispiel für alle aufrechten Männer und Frauen des Reiches, aufgrund dubioser "Beweise", die auf dunklen Kanälen aus der rebellischen Provinz Trahelen kamen (!), von den Brin'schen Schergen, die sich "Reichs-

richter" nennen dürfen, zum Tode verurteilt wurde?!

Und was waren das für Richter! Merwerd Stoia, Baron zu Vinansamt, der ein Hilfeersuchen an die Trahelsche "Krone" sandte, als der Schwarzpelz an der Grenze stand, der Edle Amelthon von Ysilia und von Yslistein, der bekanntermaßen mit den Ränkeschmieden aus der Umgebung Ysilias paktiert, der Freiherr von Nemento, Vernon Aramir von



Baron Feron Hadarin von Rallerfeste

Cerastes, der allzuoft seine Leibeigenen verschwinden läßt, die dann wieder, ganz überraschend, als Sklaven auf irgendwelchen Märkten des Südens auftauchen! Von solchen "Ehren-Männern" wird in der heutigen Zeit Recht gesprochen über diejenigen, die schon von frühester Jugend an ihr Blut für die Verteidigung des Reiches gaben! Doch der härteste Schlag in das Gesicht

eines jeden aufrechten Mittelreichers war das Urteil und seine Vollstreckung: Wie ein Tier wurde ein Baron dem gemeinen Pöbel ausgeliefert! Selbst wenn er ein Verbrecher gewesen sein sollte, war Feron Hadarin immer noch ein Adliger! Wo sind Sitte und Moral hin, wenn nicht einmal mehr von den obersten Richtern des Reiches die von den Göttern errichtete Ordnung befolgt wird?! Hier wird die Regierung des Reichsverhüters entlarvt: es herrschen wieder Zustände wie in den "Dunklen Zeiten"! Wie sollen andere Nationen vor uns Respekt haben, wenn unsere Institutionen es nicht einmal vor den eigenen Adligen haben und Praios Gebot mit Füßen treten?! Wahrlich, die Hinrichtung des Barons von Rallerfeste setzt ein blutiges Fanal für den beginnenden Untergang des Neuen Reiches. Wenn der Adel nicht jetzt aufsteht und seine Rechte und damit die Würde des ganzen Reiches verteidigt, dann ist das Unheil nicht aufzuhalten!

Unser Mitleid gilt der trauernden Witwe Thyria von Rallerfeste-Rabenmund, die mit ihrem Neugeborenen Feron Fran Garf auf Burg Falkenwacht bis zuletzt auf Gerechtigkeit hoffte. Ihre Tränen waren vergeblich in einem Land, in dem die Verräter von Sitte und Anstand regieren!

Stimmen zur Schandtat auf Seite 2

Eine Vertraute des Kanzlers packt aus: So verrät der falsche Gareth der Reich!

Brin hat seinen treuen Berater, Kanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß, scharf gerüffelt und gar mit seiner Entlassung aus Amt und Würden gedroht! Und warum? Hat sich Prinz Hartuwal auf die Seite der Feinde des Reiches geschlagen? Hat er versucht, hinterrücks mehr Macht an sich zu raffen und den Reichsverhüter auszubooten? Im Gegenteil!

Der Mann hat es einfach gewagt, die Stimme der Vernunft zu erheben, wann immer es geboten schien.

Und das paddierte, wenn man sich die Großtaten seiner Möchtegern-Majestät ansieht, in jüngster Zeit immer öfter.

So mahnte Prinz Hartuwal an, doch endlich tätig zu werden, und Anstrengungen zu veranlassen, das geplagte Reich endlich von den Schwarzpelzen zu befreien.

Und auch das freche Treiben der Amöbe-Horas war ihm Anlaß zur Besorgnis. Nicht länger wollte der stolze Mittelreicher es hinnehmen, seine Heimat dem Gespött ausgesetzt zu sehen.

Unermüdlich war er tätig, führte Verhandlungen zum Wohle des Reiches. Hat versucht, die krassesten Fehlentscheidungen des Reichsverhüters durch Verordnungen zu mildern.

So ist unser Hartuwal. Aber wie wird es ihm gedankt?

Hört Imera Ilberin, eine Vertraute des Kanzlers, über die Leiden des großen Staatsmannes:

“Lange hat Hartuwal geschwiegen, obwohl ihm Brins Unfähigkeit Tag für Tag mehr bewußt wurde. Er aber verschloß aus Treue zur kaiserlichen Familie die Augen, hoffte, daß sich das Schicksal doch noch zum Guten wenden würde - vergebens. Allein der Gedanke an einen neuen Bürgerkrieg, wenn Brins Verrat aufgedeckt würde (*lest dazu auch unseren Artikel in der letzten Ausgabe*), ließ ihn zurückschrecken.

Ja, der verdiente Kämpfe hat manche Träne vergossen, wenn wir des Abends privatim zusammensaßen. Ohnmächtig vor Wut mußte er mit ansehen, wie gemeine, verschlagene Karrieristen Einfluß auf Brin bekamen, die allein ihr eigenes Wohl im Sinne hatten. Verdiente Helden des Reiches wurden unter faden-

scheinigen Gründen vom neuen Reichsgericht verurteilt und hingerichtet, unter dem Deckmäntelchen der Rechtsschaffenheit.

Brin sah tatenlos zu, wie die Verrückte von Vinsalt sich wieder zur Horas ernannte, dem Reich trotzte und sogar die Zyklopen- und Südsee inseln besetzte. Doch wie Hartuwal auch mahnte, der Reichsbehüter hörte nicht ...

Daß er seine Regentschaft neu organisieren, sie mit neuen Schwung kühren müsse, da das Ansehen des Reiches bei den Freunden und Feinden immer geringer würde, das alles wollte er nicht hören. Viel lieber waren ihm die schönen Reden und Lobhudeleien seiner Hofschranzen.

Brin lebt in seiner Scheinwelt. Er beiratscht sich daran, wenn die Bauern ihm zuzubeln, sonnt sich in den schalen Beifallsbekundungen seiner Günstlinge. Fast muß man befürchten, er wolle den gleichen Weg wie sein Vater gehen und sich für göttlich erklären lassen!

Arm das Reich, dessen Regent ein fauler Apfel mit glänzender Schale ist - es ist dem Untergang geweiht.

Wenn wenigstens die einfachsten Regierungspflichten ordentlich erledigt würden. Aber nichts davon, Brin hat den Schluderjan zum Prinzipal erhoben.

Wann hat man je von sinnvollen Beschlüssen aus Brins Hause gehört?

Und wenn, so konnte man sicher sein, das der Prinzling daran nicht beteiligt war, bestenfalls gelangweilt sein Auge schweifen ließ. Und wie oft hat er im Nachhinein seine verdienten Diener des Verrats, der Hintergehung geziehen? Wie oft sinnvolle Maßnahmen, durch eigen, tollalberne Beschlüsse zunichte gemacht. Um hinterher, wenn wieder einmal alles verfahren war, die Schuld dabei bei denjenigen zu suchen, die sich redlich ums Reich bemühten.

Wo der wahre Adel weiß, daß es eine heilige Pflicht ist, zuerst nach eigenen Versäumnissen zu suchen. Das aber hat der Fant nie gemlernt.

Die Untertanen murren, noch begehren sie nicht auf. Noch ist die Liebe zum Reich stärker als der Verdruß über die verderbte Führung. Doch wie lange noch ...

(Fortsetzung von S. 1)

Stimmen zur Schandtät:

Gräfin Trontir von Alfz zu Jilaskan:

“Der Verlust, den das Reich durch diese Tat erlitten hat, ist noch kaum abzusehen. Mit Feron ritt ich schon vor vielen Jahren zusammen wider die Reichsfeinde. Ich hoffe, Boron nahm ihn gütig auf, er hätte es verdient”

Herzog Garf von Engasal:

Dieses Urteil zeigt wieder einmal die genuine und obligate Intransigenz und Anomia der mittelreichischen Führung, wie er schon durch die Nichtanerkennung Engasals offenbar wurde, ist dieser Vorgang doch völlig irrational! Wir betrauern das Hinscheiden unseres Förderaten, was aber nichts an den Usancen mit Rallerfeste ändern wird.

Grimnir Faenwulfson, Botschafter von Rallerfeste am engasalischen Hof:

“Der Baron war ein harter, aber gerechter Mann. Er hatte immer nur das Wohl seines Volkes und des Reiches im Auge, für das er nun den Märtyrertod gestorben ist. Ich richte mein herzliches Beileid an die arme Baronin, die gebrochen mit ihrem kleinen Kind in ihrer Kemetate sitzt. Ich hoffe, alle Welt erkennt, welche Männer dieses Urteil fällten, die einem Säugling den Vater und einer liebenden Gattin den Mann nahmen!”

Fürstin Irmegunde von Darpatien:

“Feron Hadarin war sicherlich ein Mann, der unser aller Achtung verdient hatte, auch wenn er fehlte.

Selbst wenn er ein Reichsverräter war, so ist doch dieser “Schandzug” und seine propagandistische Verbreitung im (falschen) Boten ein Schlag in das Gesicht eines jeden, der die Götter verehrt. Es war Praios' göttliche Fügung, daß den Adligen über den Plebs erhebt, der ihm Legitimation und Gaben schenkte, über die Gemeinen zu herrschen.

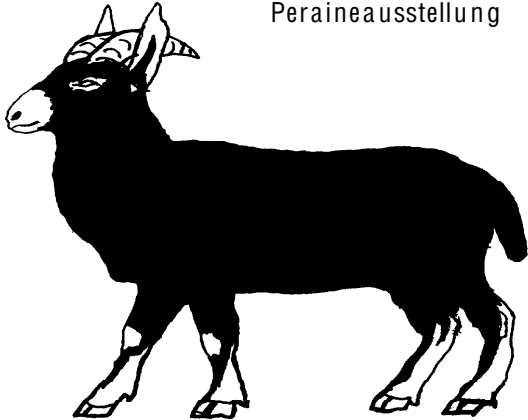
Selbst im Tode bleibt ihm dieses Privileg, aus Achtung vor Praios', nicht aus niederem Grunde.

Wie soll es weitergehen, wenn Menschen einen Adligen dem Pöbel gleichmachen und damit offensichtlich und tolldreist gegen göttliches Recht verstoßen? Sind wir denn wieder so weit wie vor einem Millenium? Müssen erst wieder die Götter eingreifen, um Recht und Gerechtigkeit zu schützen?”

Die tobrische Ecke

Das Wollschaf des Mondes:

Rammelhold von Bocksberg,
mehrfach prämierter Sieger der
Peraineausstellung



H.E.M.M.U.N.G.E.N?

Rürnskeineflap!

Hemmungen, das Haustagezin

Seiner Rheit Graf L. von Engels etc. pp.

Anzeige:

Sensationell!

**Tausende von Abenteuer-
punkten im Handumdrehen!**

**Güldenländische Wissenschaftler haben
die Lösung aller Heldenprobleme gefun-
den!**

Habt auch Ihr Euch oft geärgert, daß an-
deren der Ruhm im Schlafe zufliegt, während
Ihr Euch plagen und mühen müßt?

Ist Eure Schwester eine gefeierte Heldin und
Ihr bleibt nur die Drecksarbeit?

Damit kann nun Schluß sein!

Die namhafte Glücksspiel- und Handels-
kompagnie Faberson-Plotzberg hat folgendes
sensationelle System aus Güldenland für
Ihr nach Aventurien gebracht:

Ihr fordert gegen die Gebühr von 9,99 S un-
sere Teilnehmerliste an die nächste Nieder-
lassung unserer Gesellschaft.

Als dann nehmt Ihr **lächerliche 100** Eurer sau-
er verdienten AP und sendet je 20 davon an
einen der Namen, die ganz oben auf der Li-
ste stehen. Als dann laßt schreibt Ihr den Brief
säuberlich ab, so oft Ihr mögt, laßt aber die
obersten Namen der 5 Spalten weg und setzt
Euren Namen nach ganz unten. Verteilt die-
se Schreiben an Eure Freunde, Bekannten,
Mitreiter und Weggefährten.

**Schon bald wird Euer Name auf
hundertn Listen im ganzen Lande
ganz oben stehen!!!**

**Und Euch erwarten viele tausend AP"!!!
Im Handumdrehen!!!**

**Faberson-Plotzberg - Euer Glück ist un-
sere Versuchung**

Reichstruppen = Deppenpuppen?

Nach seiner skandalösen An-
klage wartet Reichsrat R.A.
Pelion Eorcaidos - die
Garethter Natter - gleich mit
einer neuen skandalösen Idee
auf:

Ein Junker, der sich über den
mangelnden Biß der Reichs-
armee im Kampfe gegen die
Scharzpelze beschwerte und -
in geselliger, weinseliger Run-
de - den obigen Ausdruck tat,
soll wegen Beleidigung der
Reichstruppen 200 Goldstük-
ke Strafe an das Reichsamt
zahlen.

Ein Spitzel des R.A. hatte nun
nichts besseres zu tun, den

Ausspruch des Edlen sofort seinem
Herrn zu berichten.

Nun mag Reichstruppen = Deppen-
puppen in der Tat kein besonders grif-
figer Ausdruck sein, angesichts der ho-

hen Opferzahl, die der Kampf gegen die
Orken schon gefordert hat, denn an den
braven Soldaten liegt's gewiß nicht, daß
der Schwarzpelz noch immer frech sei-
ne Banner auf Reichsboden entfalten
kann. Doch anstatt sich darüber zu erei-
fern, zieht man es vor, den Kritiker
mundtot zu machen

Verkehrte Welt!

Auf Nachfragen, ob seine Speichellek-
ker künftig in allen adeligen Kemenat-
en darauf lauern würden, im Suff ver-
kündete Wahrheiten zu belauschen, hat-
te der Schandbube Eorcaidos doch tat-
sächlich die Frechheit, zu verlautbaren,
daß er nichts ehrenrühriges darin sähe,
wenn aufrechte Leute im Dienste des
Kaiserhauses ein offenes Ohr dafür hät-
ten, wann immer sich staatsgefährden-
de Umtriebe regten. Bei der Sicherheit
des Reiches höre es mit der Souveräni-
tät des einzelnen Edlen auf.

Drum, Adelige, des Mittelreiches, legt
euch beizeiten eine Maulsperre zu, nicht
lang wird es dauern, und einer der Spit-
zel sitzt auch an eurem Kamin.

König Cuano weint bittere Tränen: Nie bekomme ich Saumagen!!!

Skandalöse Berichte erreichten uns aus
dem Königspalast zu Havena. Dort spie-
len sich erschütternde Szenen ab. Der
König von Albernia, der allseits geach-
tete Held des Reiches Cuano ui Bennain
ist außer sich. Seit einigen Monden zählt
eine albanische Hofdame aus dem Hau-
se Paligan zu dem Gefolge seiner Gattin,
auf Geheiß seines Schwiegersohnes, der
der Dame wohl überdrüssig war! Doch
scheint es ihm dabei völlig egal zu sein,
was er seinem Schwiegervater damit
antut!

Seitdem diesem Tage steht der Hausfrie-
den bei den Bennains Kopf, denn das süd-
ländische Dämchen hat der Landesmut-

ter Albernias arge Flausen in den Kopf gesetzt.
Ganz nach neuester albanischer Façon wer-
den nur noch Speisen aus Gemüse und Früch-
ten gereicht - Grünfütter für den gestandenen
Recken. Bedienstete berichten von dramati-
schen Szenen, im Boudoir der Herrscher spielt
sich Tag für Tag ein Possenspiel ab!

Der König hat es mit allen Mitteln versucht,
mit milden Worten, mit königlicher Strenge, ja,
gar mit Flehen!

Doch so sehr Cuano seine Frau auch der Ver-
nunft gemahnt, nichts will sie von ihren Gril-
len abbringen.

Wenn das die neuen Sitten sind, die sich von
Gareth aus im Reich etablieren, dann Gute
Nacht!

Hexenwerk oder böses Omen?

In Bunsendorf bei Baliho wurde eine
gräßliche Mißgeburt geboren, ein
Tralloper Riese mit sechs Beinen.

Sogleich wurde ein Paiosegeweihter
gerufen, eine Untersuchung auf dem
Hof des Bauern Bunsenhold durch-
zuführen.

Die Frau des Bauern, Bunsenbrenna, wur-
de in Folge der Hexerei angeklagt und mit
dem schrecklichen Ungeheuer verbrannt.
Zwar wurde so der Gerechtigkeit Genüge
getan, doch wollen wir Praios' mahnen den
Fingerzeig nicht ungeachtet lassen: Nach
der mysteriösen Wüstenei zu Dragenfeld,
der daimonischen Heimsuchung in
Almada, der Mißernte in Heldenutz,
scheint dies ein neuer Streich des ewigen
Widersachers zu sein!

Volk, sei wachsam!

Offener Brief an die Redaktion des Aventurischen Boten gleichwohl an die hohen Damen und Herren von Stande

von Seiner Hochgeboren Roderick H.G. v. Rabenmund (m.H.) Vogt von Dettenhofen,
Junker von Hassloch

Nehmet zur Kenntnis Unsere Empörung wie Unsere Trauer ob der Geschehnisse um die Aburteilung des Feron Hadarin Baron von Rallerfeste. Nicht, daß wir anzweifeln den Beschluß des hohen Gerichtes, möge Praios sie geführt haben. Die Schuld ward gegeben und Buße tat not. Doch ist es die Art des Urteils, welche Abscheu in Uns hervorruft. Wie immer auch das Verbrechen, dessen man den Baron von Rallerfeste bezichtigte, einzustufen sei, wie schwer auch die Schuld, all dies ändert nichts daran, daß hier ein Mann von Adel verurteilt wurde. Jemand von hohem Blute also wurde preisgegeben den Schmähungen des einfachen Pöbels, auf daß sich ein jeder Wegelagerer und Bettelump sich über ihn erheben konnte, ja gar der geifernde Mob sich ob seines Leidens ergötzen konnte. Nicht unerwähnt bleiben soll hierbei die allgemeine Empörung, welche (zu Recht!) den Adel des Reiches erschütterte, als während der Answinzeit Adelige unter Mißachtung ihrer angestammten Rechte hingerichtet wurden. Handelte das Reichsgericht in diesem Falle so sehr anders?

Mit Abscheu wenden Wir uns ab von dem Übel, das Adel seinesgleichen angetan! Ein rascher und ehrenvoller Tod durch das Schwert, dies wäre dem Manne gerecht geworden, der (muß man

Euch daran erinnern?!) mehr als einmal sein Leben für den Reichsbehüter und das Wohl des Reiches in die Waagschale geworfen hat. Zur Erinnerung: Diejenigen, welche nach der Answinkrise des Reichs verrates angeklagt wurden, kamen mit deutlich mildereren Strafen davon! Wir wollen nicht rechtfertigen noch entschuldigen, was Feron Hadarin von Rallerfeste an Schuld auf sich geladen, doch ehren Wir den Helden der Silkwiesen und erfolgreichen Streiter wider das Orkengezücht.

In der Stunde des persönlichen Verlustes und der Trauer um Unser geliebtes Weib, das einem tragischen Unfall zum Opfer fiel, verlängern Wir die angeordnete Trauer in der Baronie Dettenhofen um zwölf Tage im Gedenken an einen großen Krieger des Reiches. Möge Rondra den wackeren Kämpen in ihren Hallen aufnehmen!

(Da dieses ergreifende Dokument nur gekürzt und kommentiert im Verlautbarungsorgan des Reichsverhüters veröffentlicht wurde, haben wir uns entschlossen diesen herzergreifenden Brief des Veters des Kaisers Answin, der als treuer Vasall des Reichsverhüters gilt, hier dem geeigneten Leser vorzuführen, als beredtem Beleg dafür, daß wir nur die Wahrheit und nichts als die Wahrheit berichten! - die Red.)

Impressum:

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

Anzeige:

**Ob zur Trauer oder
Freud:
Immer gut und fein
Engasalwein**

Seine Hochgeboren

Feron Hadarin Baron von Rallerfeste
Ritter zu Engasal-Rüstkammer, Cavalliere zu Engasal



Wir trauern um einen großen Staatsmann

Ein krasses Fehlurteil, politische Inkompetenz, Neid und Intrige rafften ihn allzufrüh aus dem Kreise seiner Familie, seiner Freunde und Handelspartner.

Seine Hoheit Garf I. Herzog von Engasal

Kleinanzeigen

Der Zirkel der Graumagier zu Grangor sucht eine begabte Heilmagierin oder -magier sowie einen begnadeten Medicus mit angemessenem Leumund und Zeugnis.

Für entsprechende Vergütung, sowie Unterkunft und guter Verpflegung sei gesorgt.

Meldet Euch bei:

Amon Hen Valminar

Riepener Str. 45

31542 Bad Nenndorf

Lesestoff ausgegangen?

Wir wissen Rat:

Der Thorwal Standard Nr. 4

- 1. Teil der Kampagne von Eckart Hopp:
"Die Statue von Talún" (wird in Nr. 6 fortgesetzt)

- "Ein reines Zeitproblem"

Abenteuer von Udo Kaiser

- mohisch-garethi Wörterbuch

- 6 aventurische Lieder

- der (wahre) Bote

- Thorwal Standard

- 4 aventurische **Dark Force** Szenarien
und mehr als 36 Ergänzungskarten

Bezugsquelle: siehe Impressum S. 2

DSA - AG der GFR e.V.

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

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

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

Interesse? Dann schau bei Hannover spielt! 4 oder einem anderen **GFR** Con vorbei

oder melde Dich bei:

Stefan Küppers

Klosterstr. 112

52146 Würselen

Im nächsten Boten (Der Wahre):

- **Tödliche 2 W6 - Zweihand-**
waffen für Magier

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

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

- **Ein Getreuer Brins packt aus:**
So verschleudert der
Reichsverhüter den Staats-
zehnten!

Das Ende eines Sommers

ein Abenteuer für einen Ritter und seine 2 - 4 Begleiter

von

Marc Liedtke

unter Mitarbeit von

Ulrich Kenter, Michelle Melchers und Ragnar Schwefel

Vielen Dank an die Testrunden in:
Hannover, Elmshorn, Celle, Bonn



Prolog:

... Wehende Rondabanner, strahlendblauer Himmel, blinkende Rüstungen: Asserian von Klapthor läßt seine Auge über hundert berittene Geweihte der Löwengöttin schweifen: "Im Namen, der göttlichen Leuin, im Namen des Schwertes und Schilds Aventuriens, hört mich an! Nun ist die Zeit gekommen, in der Rigdaels Gabe seiner geheiligten Aufgabe zugeführt werden wird, so, wie uns vom göttlichen Sendboten aufgetragen wurde. Dies ist nun für jeden unter euch die letzte Möglichkeit, sein Herz zu prüfen: Wer es sich jetzt anders überlegen mag, kann gehen, ohne Scham. Doch diejenigen unter euch, deren Mut nur durch ihren unerschütterlichen Glauben übertroffen wird, diejenigen, die sich recht im Glauben an unsere Herrin Rondra wähnen, diejenigen mögen jetzt mit mir durch dieses Tor reiten, auf ins Lande Aranien, an den Ort der Prophezeiung!". Der Ruf "Für die Herrin! Für Rondra!" aus hundert Kehlen läßt den Hof erbeben, und das Hufgetrappel auf dem Kopfsteinpflaster hallt von den Wänden wieder in die Ewigkeit.....

In ewiger Schwärze, an einem Ort jenseits aller Alpträume, ein gleißendes rotes Augenpaar öffnet sich ... der Schlafende ist erwacht! Nur beseelt von dem einen Gedanken: der verhaßten Götzin, dem ewigen Feind seines Meisters, eine Wunde in ihr Fleisch zu schlagen, an der sie verfaulen möge. Die groteske Fratze des Dämons umspielt ein diabolisches Lächeln: die Freude auf den Besitz eines jungen, reinen Menschenkörpers, ja, es ist soweit, es ist soweit

Dunkel dräuen Wolkenberge am Himmel, gleich dämonischen Kreaturen jagen sie dahin. Die Bauersfrau zieht die Kapuze ihres Umhanges tiefer in ihr Gesicht, als könne dies die gewaltigen Unbill abhalten, die da lauern. Hastigen Schrittes eilt sie voran, die schützende Kate zu erreichen Keine Stunde, in der der Rechtgläubige unterwegs ist, es ist die Zeit der verfluchten, der namenlosen Tage. Es geht ein Sirren und Knistern durch die Luft, wie von großen, unsichtbaren Mächten, übelwollend, zerstörerisch. Es riecht nach Schwefel, ein Dunst aus den Niederhöhlen. Doch bringt kein Regen die erhoffte Erleichterung, brütend liegt drückende Hitze über dem Land. Ängstlich wagt die Frau einen Blick zum Himmel, wo tobend die Sphären in vernichtender Wut aneinanderprallen. Da, ein Reiß, gewaltig, von bläulichem Feuer durchzuckt! Eine Fratze schiebt sich durch den widernatürlichen Spalt, Blitze zucken aus schlitzförmigen Augenhöhlen. In grenzenloser Panik wirft sich die Bauersfrau zu Boden, stammelt mit röchelnder Stimme die schützenden Gebete. Da geht ein einzelner Feuerstrahl hernieder, ein gleißender Blitz in grellem Rot, Hohn dem göttlichen Zeichen der Rondra.

Grellgleißendes Rot erhellt das Land, brennt sich in die Herzen der zitternden Menschen, die es schau'n, frißt sich in ihre Seele.

Zur selben Zeit: Ein Turmgemach. Eine karg eingerichtete Kammer, Truhe, Schemel, Bettstatt. Keuchen, Stöhnen, ein peinvoller Schrei, in einem widerwärtigen Kuß erstickt. Namenloses Entsetzen mischt sich mit brünstiger Lust. Es ist die letzte, die schwerste Sünde. In abscheuerregender Geilheit nimmt der Mann die Frau, ihr Wimmern und Flehen ist ihm nur mehr Ansporn. Schon immer hatte er sie gewollt.

Ihren süßen, verbotenen Leib. Sein brantweingeschwängelter Atem streift ihre Haut, Ekel würgt in ihrer Kehle, ihr Leib brennt vor Scham. Ihre blicklosen Augen suchen das Fenster, als endlich ihr gnädig die Sinne schwinden. Ein rotes Gleißer erhellt das Land, als er sich mit einem Gurgeln in sie ergießt. Tsas Gabe, geschändet, verdreht, und dennoch, der Keim ist gelegt. Er läßt die Ohnmächtigen zu Boden sinken, trübe glotzen seine Augen in die Nacht. Er weiß nicht, was geschehen. Doch der Same ist gepflanzt, die Frucht mag gedeihen!

Mit angstdunklen Augen eilt die Frau über die staubigen Straßen. Durst brennt in ihrer Kehle und Erschöpfung droht sie zu übermannen. Schwerfällig schleppt sie sich voran, keuchend, atemlos und doch getrieben von entsetzlicher Angst. Ihre Hände stützen ihren schweren Leib, prall wölbt sich der Bauch um die Leibesfrucht.

Ihre Last zwingt sie zu ruhen, weinend sinkt sie zu Boden. Ihre Hände tasten nach dem Dolch, zitternd richtet sie die Klinge auf ihren Leib, das Licht der Mada umspielt die tödliche Spitze. Fest nimmt sie all ihren Mut, es gilt, das unheilige Leben zu vernichten, und koste es ihr Leben. Entschlossen stößt sie zu, doch noch ehe es ihr gelingt, den Hieb auszuführen, senkt sich Dunkelheit über ihren Verstand.

Leydia schritt munter aus, heuer hatten es die Zwölfe gut mit ihr gemeint. Sie trug vier fette Kapaune in ihrem Korb, das würde ein Festmahl zum 1. Tag der Rondra geben. Da plötzlich erblickte sie ein Bündel auf der Straße. Ohne zu zögern ließ sie den Korb fallen, schürzte ihre Kutte und rannte los. Es war eine Frau, blutjung, vielleicht 17 Sommer zählend. Tsa hatte ihren Leib gesegnet, nicht lange, so ahnte Leydia, dann war ihre Zeit gekommen. Gewiß hatte die brütende Sommerhitze sie niedergeworfen, was machte das arme Ding auch hier auf der Straße. Wie eine arme Marketenderin sah das Mädchen nicht aus, der Stoff ihres Gewandes war edel und ihre zarten Hände und ihre milchweiße Haut verrieten, daß sie keine schwere Arbeit tun mußte. Neben ihr lag ein Dolch. Ob jemand sie angegriffen hatte? Wer konnte die Götterlosigkeit besitzen, sich an einer Schwangeren zu vergreifen? Ein leises Stöhnen entrang sich der Kehle der Unglücklichen. Eilends flößte die Priesterin dem Mädchen einen Schluck Wasser ein, kühlte ihr Wangen und Stirn. Viele Atemzüge vergingen, da endlich kam Leben in die Maid, flatternd öffneten sich ihre Lider. Leydia war entsetzt ob der Hoffnungslosigkeit und Furcht, die ihr entgegenblickten. Sanft beruhigte sie die Unglückliche, half ihr sich aufzusetzen. Das Beste würde es sein, sie mit sich ins Kloster zu nehmen, der hohe Vater würde ihr zu helfen wissen.

Vater Jonnor hielt Wacht bei der jungen Frau, noch in dieser Nacht schien ihre Stunde gekommen. Das Gesicht schmerzverzerrt, die Stirn schweißbedeckt, wand sich die Arme in den Wehen. Doch kam kein Laut über ihre Lippen, sie war eine jener bemitleidenswerten Kreaturen, denen die Götter die Stimme verwehrt hatten.

Viele Stunden gingen dahin, da sich die Arme quälte. Kopfschütteln betrachtete der Geweihte die Frau. Fast wollte es ihm anmuten, als sträube sie sich, die Tsafrucht aus ihrem

Leibe zu entlassen.

In dem Augenblick, bevor der erste Sonnenstrahl des neuen Praioslaufes Sumus Leib erhellte, tat der neugeborene Knabe seinen ersten Schrei. Doch keine Freude lag in den Augen der jungen Mutter, sondern nur Abscheu, Haß und eine unbestimmte Angst. Vater Jonnor blickte sorgenvoll auf seinen Schützling. Was machte diesem unglücklichen Kind widerfahren sein, daß sie Tsas Wunder, ihr Kind, mit solchem Widerwillen betrachtete? Er seufzte. Vielleicht mochte er später mehr erfahren, wenn sie wieder zu Kräften gekommen war. Die schwere Geburt hatte sie ausgezehrt, dunkle Schatten lagen um ihre Augen, ihr Gesicht war hohlwangig. Er würde ihr einen Kräutersud holen, sie zu stärken.

Tränenblind ruhte Madjabas Blick auf dem Neugeborenen, dessen Augen ihr mit widernatürlicher Wachheit und Schläue entgegenblickten. Dies waren nicht die Augen eines gerade geborenen Säuglings. Es war ihr, als blickte sie in Augen, die schon Äonen gesehen, grausame, böse und doch bestrickend schöne Augen. Ein goldenes Flimmern lag um die dunklen, weiten Pupillen, wie Praios' Funkeln im blauen Himmel. Und doch wußte sie, daß dieses Kind niemandem so fern war wie Praios. Trockenes Schluckzen schüttelte sie, nie würde sie ihrem Bruder verzeihen, was er ihr angetan. Nie würde die Welt ihm verzeihen, was er angerichtet. Noch war ihre Angst ohne Namen, schwer greifbar, und doch war das Entsetzen gegenwärtig, immer wenn sie den Säugling anblickte. Dies war das Böse in der Maske der Unschuld. Seine runden Wangen, das hübsche Gesichtchen, es konnte sie nicht täuschen. Sie hatte es in sich getragen, hatte voller Grauen miterlebt, wie sich die sündige Frucht binnen weniger Tage zur Reife blähte. Das konnte nimmermals das Werk der Zwölfe sein, hier wirkte der Erzverderber. Sie hob die Hände zu einem stummen Gebet, noch immer war ihr die Sprache nicht zurückgekehrt. Wieso hatte man ihr das angetan? Wieso hatten die Zwölfe dies zulassen können? Hatte sie so sehr gesündigt, daß dies ihre Strafe war?

Doch ihr Fragen blieben ohne Antwort, der Himmel schwieg. Erneut blickte die junge Frau auf ihren Sohn, die verfluchte Frucht ihres Leibes. Was geschehen war, war geschehen. Man hatte sie als Gefäß für dieses schändliche Leben mißbraucht, ihr war kein Weg geblieben, dies zu verhindern. Doch jetzt, da ihr Leib von dem Daimon befreit war, war ihre Stunde gekommen. Sie hatte diese Kreatur geboren, an ihr war es nun, das Angesicht Derens von ihm zu befreien. Sie würde auch diese Sünde begehen, um die letzte Sünde, die Tat ihres verhaßten Bruders, ungeschehen zu machen. Suchend wanderte ihr Blick durch die Kammer. Dort lag das scharfe, kleine Messer, daß dazu gedient hatte, die Tsaschnur zu durchtrennen. Entschlossen griff sie nach der Klinge. Sie deckte ein Tuch über das Antlitz des verderbten Kindes, hob den Dolch.

Im selben Moment betrat Vater Jonnor die Stube, entsetzt schrie er auf, als er sah, wie sich die mörderische Klinge erhob. Klappernd fielen Tablett und Kelch zu Boden, als er herbeisprang, die Mordtat zu vereiteln., doch es war zu spät, schon sauste der Dolch hernieder. Doch wie von Götterhand verfehlte die Klinge ihr Ziel, sie streifte nur das Tuch, das den Knaben verdeckte, daß es beiseite glitt. Voll namenlosen

Schrecken wandte die Frau den Blick, traf die Augen des entsetzten Priesters. In breitem Strom quoll Blut aus der Wunde, die das Messer ihr in die Brust geschlagen hatte. Dann sackte sie röchelnd zusammen. Ein helles, triumphierendes Lachen erklang. Jonnor wandte den Blick, außer ihm war nur der Knabe in dem Zimmer. Der Junge strahlte breit über sein Gesichtchen, seine Augen blickten in ungehemmtem Vergnügen. Seine Augen! Das waren nicht die Augen eines neugeborenen Kindes. Was in Tsas Namen war hier geschehen? Welche unheiligen Kräfte hatten hier gewirkt? Seine Augen! Seine Augen! Jonnor beugte sich über den Säugling. Fest begegnete der Junge seinem Blick. Da war keine Unschuld. Keine Hilflosigkeit, wie man es sonst von Kindern kannte. In diesen Augen spiegelte sich eine uralte Kraft, eine Macht, die nicht von dieser Welt war. Was immer ihn aus diesen Augen entgegenblickte, es war kein gewöhnliches Kind, es war überhaupt keine natürlich geborene Kreatur. Auch wenn er nicht genau wußte, was für eine Gefahr aus den Augen dieses Kindes dräute, so wußte er doch um die Größe der Bedrohung. Hier lag ein Wesen, die Menschheit zu verderben. Entschlossen griff er den Korb, in den man das Kind gebettet hatte, eilte zu dem Fenster. Vierzig Schritt tief war der Abgrund unter dem Turmfenster. Ein letztes Gebet an die Zwölfe, er wußte, welche Schuld er auf sich lud, und doch er hatte keine Wahl. Ein letztes Mal traf sein Blick das Antlitz des Jungen. Ruhig, ja gelassen blickte der Kleine ihm entgegen, ein freundliches Lächeln umspielte das zarte Mündchen. Doch plötzlich verdüsterte sich die Mine des Knaben, den Geweihten überkam ein Schwindel, ihm war, als suchte etwas von ihm Besitz zu nehmen. Mit einer enormen Willensanstrengung gelang es ihm, sich davon zu befreien, entschlossen hob er den Korb, ihn hinabzustoßen.

Im selben Moment brach ein Inferno los. Die Erde bebte in wildem Zorn, Risse taten sich in den Wänden auf, ein Teil der Decke stürzte krachend hernieder, verfehlte ihn nur um Haaresbreite. Von überall her hörte Jonnor Schreie, seine Mitschwestern und -brüder, von der Katastrophe überrascht. In seiner Panik ergriff Jonnor die Flucht, den Korb mit dem Knaben noch immer an sich gedrückt. Um ihn herum war Chaos. Er sah die zerschmetterten Leichen seiner Ordensanhänger, die unter eingestürzten Mauern und Balken begraben lagen. Der Geruch von Feuer drang an seine Nase, schwelendes Holz und der widerliche Gestank von brennendem Fleisch. Kopflos stürzte er durch das der Zerstörung preisgegebene Gebäude, heftig wurde er hin und hergeschleudert, wenn ein neuerlicher Stoß die Erde erbeben ließ. Überall waren Leichen, mit zerschlagenen Gliedern und schreckverzerren Gesichtern oder vom Feuer verkohlt. Da war Leydia, panisch vor Angst durchmaß sie den Hof. Urplötzlich flammte eine Feuerwalze auf, auch sie zu verderben. Ihre gellenden Schreie klangen ihm noch in den Ohren., als er vor den Mauern der Ordensburg stand, heftig keuchend, zitternd. Erst nach einem endlosen Augenblick wurde er gewahr, daß er noch immer das verfluchte Kind in den Armen trug. Der Säugling schien friedlich zu schlafen. All das Unheil der letzten Atemzüge prallte auf den Priester ein, verzweifelt tobte sein gemarterter Geist unter den Qualen. Alle tot, alle, die noch für ein paar Lidschlägen auf Dere gewandelt waren, nicht einer schien dem Inferno entkommen, nicht einer, außer ihm. Ihm und ... Jonnor sah das Neugeborene an. Er war ein Werkzeug gewe-

sen, ein Werkzeug der Niederhöhlen! Nur deshalb war es ihm gelungen, dem Toben der Elemente zu entfliehen! Schluchzend vor Abscheu und Kummer sank er zusammen, seine Sinne trübten sich unter der nahenden Gewißheit, daß er einen der Erzverderber selbst behütet hatte. Doch noch einmal

gelang es ihm, seine Gedanken zu fassen, loderte sein Geist in klarer Wut. Mit einem verzweifelten, tierhaften Aufschrei packte der Geweihte das unselige Kind, warf es mit letzter Kraft über den Rand der Klippe. Dann wurde es um ihn tiefe Nacht.

Hintergrund

In diesem Szenario geht es um nichts Geringeres, als den Versuch des Erzdämons Belhalhar, der Göttin Rondra eine gewaltige Niederlage zuzufügen. Eine Niederlage, welche die Göttin zwingen könnte, sich selbst auf Dere zu begeben. Und sollten die Konstellationen stimmen, fände Belhalhar auch seinen Weg dorthin. Er wäre nicht alleine ... Ephilkronon, einem dämonischer Diener des Belhalhar, gelingt es in den Körpers eines neugeborenen Kindes zu fahren, einem Kind, das in Erzsünde gezeugt wurde. Binnen kürzester Zeit reift der Knabe zu einem Jüngling und verbreitet die schreckliche Saat seines Herrn: Mord und Verderben! Er verwandelt dabei einen ganzen Landstrich in ein Konsulat der Niederhöhlen. Und kein gewöhnlicher Mensch vermag ihn aufzuhalten!

Falls deine erfahrenen Helden sich wieder einmal zu sicher fühlen, bietet dies Abenteuer ausreichend Gelegenheit, ihnen ihre Grenzen aufzuzeigen.

Die Prophezeiung ...

Vor 400 Jahren ist der Alveraniar Rigdael zu den Priestern von Donnerbach hinuntergestiegen, und prophezeite ihnen von den sieben kommenden Sünden, die unweigerlich geschehen würden, wobei die vorletzte der Verrat am Amt des Schwert der Schwerter sein sollte.

Die letzte Sünde ist die Geburt eines unreinen Knaben in den Mauern eines Tempels der zwölfgöttlichen Leuin. Er wird der allesverderbende Unheilbringer sein, der Antigott, den es ausfindig zu machen gilt.

Rigdael hinterließ den Geweihten ein göttliches Aretfakt, einen Dolch, von dem überliefert wurde, daß nur er den Unheilbringer zu verletzen vermochte. Doch auch die Macht des Dolches ist begrenzt. Wenn die Kirche in Wachsamkeit

und Demut vor der Leuin nachlassen würde, dann könne nichts mehr die unheilvolle Kreatur aufhalten.

Neben dieser - recht klaren - Prophezeiung existiert eine zweite, weit kryptischere Weissagung (*siehe Anhang*) über den Sohn der letzten Sünde, die vor 150 Götterläufen von Gardian Sturmklinge gemacht wurde. Diese Weissagung wird allseits mit den Worten Rigdaels in Zusammenhang gebracht.

In den darauffolgenden Jahren versuchten sich etliche Geweihte daran, die orakelhaften Worte Rigdaels und Gardians zu deuten. Einige glaubten gar, sie entschlüsselt und Anzeichen für die nahende Geburt des Bösen gefunden zu haben. Doch irrten bislang alle, denn bis zum heutigen Tag ward kein Knabe geboren, wie er in der Prophezeiung beschrieben wurde.

Wie es das Schicksal so will, fügen sich in den letzten Tagen dieses Sommers die Teile des Orakels zusammen:

Dragosch Aldewin Correnstein eignet sich durch feigen Mord den Titel des Schwertes der Schwerter an, begeht den prophezeiten Verrat. Und im Tempel des Bundes des Wahren Glaubens, der sein Domizil in einer ehemaligen Rondraburg gefunden hat, wird ein Knabe geboren, gezeugt am 2. der namenlosen Tage in Blutschande. Damit ist Ephilkronon das Portal in die Menschenwelt geöffnet. Als am 1. Rondra der Knabe auf die Welt kommt, ist der Dämon schon in seinen Leib gefahren. Und finstere Mächte stehen bereit, das Balg zu schützen bis zum Tage, an dem dieser selbst die Macht übernimmt. Dabei kommt es zu einer Sphärenruptur, die den Tempel vernichtet und der, bis auf einen Geweihten, alle Ordensmitglieder zum Opfer fallen. Doch auch auf die arkane Sphäre zeigen die Ereignisse ungeahnte Auswirkungen.

Das Abenteuer ist für mindestens drei Spieler ab ST 7 ausgelegt. Kein Muß, aber eine Empfehlung der Autoren ist es, daß mindestens einer der Charaktere ein mittelreichischer Ritter, adliger Kämpfer oder sonst ein Charakter von hohen Ehr- und Moralvorstellungen ist, macht dies doch nicht zuletzt auch dem Meister seine Aufgabe wesentlich leichter.

Schwierigkeiten kann es geben mit:

- RONDRAGEWEIHTEN, denn diese würden u.U. zu schnell von den Hintergründen der Queste erfahren.

Das Abenteuer lebt nicht zuletzt davon, die Helden im Dunklen zu lassen über die wahren Ereignisse, in die sie verstrickt werden.

- HEXEN, denn die Fähigkeit der Satuariantöchter, mittels ihrer Fluggeräte große Strecken in Windeseile zu über-

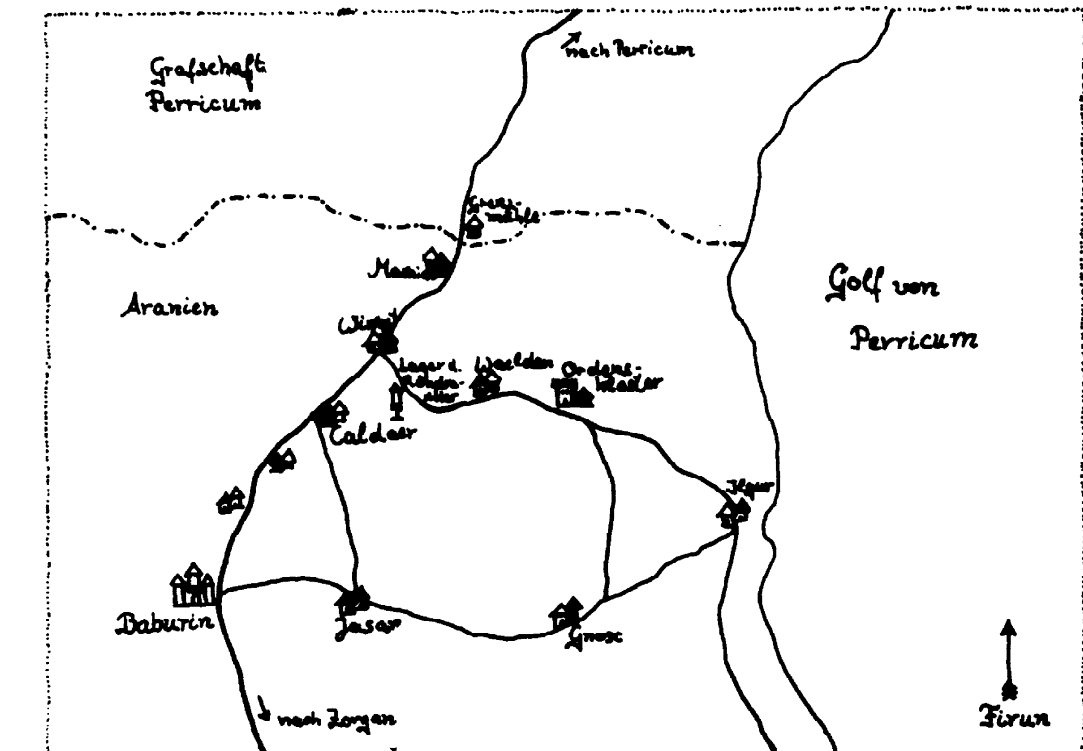
winden, kann den Spielablauf gehörig durcheinander bringen. Gleiches gilt für Elfen und Magier, die sich darauf verstehen, sich in flugfähige Tiere zu verwandeln, bzw. ein Elfenroß rufen können. Um nicht so viele Charaktere von vornherein auszuschließen, empfehlen wir, bedingt durch die massiven arkanen Strudel, die das Auftauchen und Wirken des dämonischen Jünglings verursacht hat, manche Zauber mit massiven Zuschlägen, einem enorm gestiegenen Astralpunkteaufwand oder anderen Unwägbarkeiten zu belegen bzw. manche Zauber auch gar als derzeit unmöglich zu schildern. EINER GRUPPE, DIE AUSSCHLIESSLICH AUS EIGENNÜTZIGEN, FEIGEN, ODER AUCH GÖTTERLOSEN GESELLEN BESTEHT. Zumindest einer der Charaktere sollte das sein, was man von ihm erwartet: Ein Held!

Zum Spannungsbogen im Abenteuer

Die Helden sollen zunächst in dem Glauben bleiben - und darin tunlichst bestärkt werden - daß es ihre Aufgabe ist, die verschwundene Kutsche des Grafen von Perricum zu finden

- ein ganz gewöhnlicher Auftrag also ...

Das massive Auftreten der Rondrakirche mag einem zu denken geben, doch immerhin, wir befinden uns in einem grenz-



nahen Gebiet, und wer weiß, was die abtrünnige Sybia von Aranien im Schilde führt?

Geraten die Helden gar in einen Krieg hinein? Selbst das erste Massaker durch den dämonischen Unhold mag sich in diesen Plot fügen: Hat die Gegenseite alle Wehrfähigen vielleicht als Sklaven entführt, den Rest der Bevölkerung als Terrormaßnahme umgebracht?

Das Abenteuer gewinnt insbesondere dadurch, daß die Helden für eine Weile im Unklaren darüber bleiben, in was für gewaltige Ereignisse sie just verstrickt werden ... Je länger es dir gelingt, sie in dem Glauben zu wiegen, es mit gewöhnlichen Räubern zu tun zu haben, desto besser. Um so übler kommt dann das Erwachen ...

So kommen die Helden dazu...

Der Einstieg

Nehmen wir an unsere Heldenrunde befindet sich auf dem Weg nach Perricum. Dann würdest du, verehrter Meister, sofort fragen: "Warum?" Nun ja, warum sollten unsere Helden nicht schlicht und ergreifend auf der Suche nach Abenteuern sein, das letzte Mal ist eh' lange her, oder? Nehmen wir weiter an, unsere Helden bereisen gerade den Goldenen Wald. Nach langem, anstrengenden Ritt erblicken sie, von einer idyllischen Anhöhe hinab, das Gasthaus "Zum roten Ochsen". Und dort beginnt auch unsere Geschichte...

Allgemeine Informationen:

Wenn die letzten heißen Tage des Jahres vorbeigehen, die Welt sich in die goldenen und roten Farben des Herbstes taucht und die Sonne noch einmal wohligh wärmend durch das goldene Blätterdach des Waldes scheint, dann sagt euch euer Herz: Dies ist das Ende eines unvergeßlichen, wunderbaren Sommers. Ein Eichhörnchen sammelt die letzten Kastanien aus dem tiefen Laub, eine große Eule klappt ihre bernsteinfarbenen Augen auf und zu. Es ist Spätsommer, der Gott Efferd hat diesem Monat seinen Namen gegeben, in dem es der 13. Tag ist.

Der dicke Wirt Andric lädt gerade Fässer vom Ochsenkarren ab und begrüßt die Helden im Namen der Zwölfe. Aus dem Haus kommt der Duft von gebratenem Schinken, vielstimmiges Gelächter dringt aus der Gaststube, ein Gaukler gibt

wohl eine Vorstellung.

Spezielle Informationen:

Joost, so heißt der kleinwüchsige Possenreißer, ist ein Meister des Jonglierens. Beschreibe den Spielern, wie Joost mehr und mehr kleine, irisierende Kugeln in der Luft jongliert. Manchmal scheint es sogar, als würde er die Kugeln gar nicht mehr berühren (tja, so ein Magiedilettant). Nach der Vorstellung werden die Helden von einem Moosäffchen am Ärmel gezogen, das, mit einer kleinen Pagenmütze geschmückt, um eine milde Spende für sich und seinen Herrn, den Gaukler, bittet.

Im Roten Ochsen sitzen rund ein Dutzend Gäste: Fuhrleute, eine edle Reisegesellschaft mit zwei Bewaffneten und in der Ecke unter der Treppe sogar ein Beilunker Reiter. Wirt Andric und seine beiden Mägde sind vollauf damit beschäftigt, Hunger und Durst der Gäste zu stillen.

Meisterinformationen:

Inszeniere einen Überfall einer dahergelaufenen Räuberbande. Wie diese einfach mit gezogenen Säbeln, Langmessern und Speießen durch die Tür hereinkommen und schnell alle wichtigen Positionen im Gasthaus besetzen. Seiner Überlegenheit sicher fordert der Räuberhauptmann Elrik die Wertsachen aller Anwesenden im Gasthaus. Dazu vielleicht gerade wegen sei-

ner grotesken Häßlichkeit einen Kuß von der schönsten Frau im Ochsen (und das unter dem Gelächter seiner Spießgesellen). 15 leidlich bewehrte Strolche befinden sich inner- und außerhalb des Hauses. Allesamt ungewaschen und dem Brannt verfallen, sind sie ebenfalls auf dem Weg nach Perricum, und wollen sich auf ihre Art ihre Reisekasse aufbessern ...

Werte eines Räubers, 6. Stufe:

MU:11 AT: 11 PA: 8 LE: 45 RS: 2 TP: 1W+3

Anführer: MU: 13 AT: 13 PA: 10 RS: 3 TP: 1W+4

Meisterinformationen:

Dieser tolldreiste Überfall dient dem Zweck, die Helden

mit Joost zusammenzubringen. Zwar wäre ein einzelner Räuber kein ernstzunehmender Gegner für die kampferprobten Helden, doch angesichts ihrer hohen Anzahl sollte man das Gesindel nicht unterschätzen. So bietet sich die Möglichkeit, die Fähigkeiten einer Heldengruppe der 7. Stufe aufwärts befriedigend auszuspielen.. Joost und sein Äffchen sollen als Lebensretter oder als zu Rettende eingebunden werden. Denn für den guten Joost ist dies ein willkommener Anlaß, die Helden einzuladen, mit ihm und Timi an den Hof des Grafen von Perricum zu gehen. Dort nämlich wird Joost zu einem Fest erwartet. Es wäre ihm und seinem Äffchen Timtertintimtimtim, Timi genannt, ein Vergnügen, sie als Freunde an den Hof mitzunehmen.

Die Ankunft in Perricum

Allgemeine Informationen:

Nach einer langen Reise weht ein salziger Wind, der von der nahen Küste kündet. Der Weg windet sich noch einige Hügel empor, bis der Blick auf das weite Perlenmeer frei wird und ihr das prachtvolle Panorama der Grafenstadt Perricum erblickt. Weiße Türme mit königsblauen Dachpfannen scheinen förmlich aus dem Boden emporzuwachsen, suchen dichtgedrängt hinter den weitläufigen Mauern Schutz. Über allem thront die mächtige Burg der Stadt, und auf ihren weißen Mauern wehen riesige blau-weiße Banner im milden Herbstwind.

Meisterinformationen:

Frage deine Spieler, wie sich ihre Helden gekleidet haben. Ob sie z. B. darauf bestehen, in speckiger Rüstung oder abgeschabter Kutte bei Hof zu erscheinen? Immerhin sind die Helden im Begriff, einem der mächtigsten Grafen des Mittelreiches gescheit zu begegnen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch steigen die mächtigen, weißen Mauern in schwindelerregende Höhe, man hört das Schlagen der riesigen Banner im Wind. Die Burgtore stehen weit offen. Die beiden Torwachen in Silber und Blau lassen euch anstandslos passieren. Vor euch liegt ein großer Innenhof mit Stallungen, einem großen Wasserbecken samt speiender Gargyle. Zahlreiches Gesinde geht seinem Tagwerk nach. Ein wohlbeleibter Mittvierziger tritt aus einem seitlichen Kreuzgang auf euch zu. Er stellt sich als Hofmeister Dankward von Hoppenstedt vor und erkundigt sich nach eurem Begehr.

Spezielle Informationen:

Joost wird bei Hofe erwartet. Falls deine Helden nicht gänzlich unbekannt sind oder einer von ihnen gar ein Adliger ist, wird man auch sie als Reisende auf Burg Merloath willkommen heißen. Sollte den Helden jedoch überhaupt kein Ruf vorausseilen, so wird der Gaukler sie als seine Begleiter am Hofe des Grafen Paligan einführen. Dankward, als Hofmeister eine hochgestellte Persönlichkeit auf Burg Merloath, versichert den Neuankömmlingen im Namen des Grafen die Gastfreundschaft. Er übergibt sie dem Zeugmeister Epenzwick, der ihnen Zimmer zuweist.

Da Joost seinen Auftritt erst in zwei Tagen hat, haben unsere Helden Zeit, einige unbeschwerte Tage auf Burg Merloath zu verbringen. Ausrüstung kann beim burgeigenen Grob- oder

Feinschmied, beim Schuster und Ledermacher oder nicht zuletzt bei einem der zahlreichen Waffenhändler unten in der Stadt ergänzt, repariert oder verbessert werden. Falls den Helden der Sinn nach anderen Dingen steht, kannst du die Begegnung mit der verführerischen Magd oder einem unwiderstehlichen Knecht improvisieren. Stadt und Burg haben viel Kurzweil zu bieten. So lernen die Helden u.a. den exzellenten Hofmedicus Joran Hippenkuf und den Hofalchimisten Rumburan kennen, der sich gerade in einer entscheidenden Phase in seinen Versuchen befindet, aus Blei Gold zu machen.

Im Zentrum der nächsten Tage sollten aber folgende Beobachtungen stehen, die unsere Helden machen sollten:

- Täglich kommen Boten von der südlichen Grenze der Grafschaft (und damit auch von der Grenze zu Aranien, der abtrünnigen Provinz des Mittelreiches. Darüber wird auch viel bei Hofe geredet).

- Täglich finden im Thronsaal Sitzungen statt, an denen nur die hochrangigen Offiziere und einige ehrenvolle Ritter teilnehmen dürfen.

- Graf Paligan ist auf Befehl des Reichsmarschalls gezwungen, umfangreiche Manöver an der aranischen Grenze abzuhalten, obschon er sie für politisch falsch hält und fürchtet, diese könnten seine guten Beziehungen zum Markgrafen von Baburin gefährden.

Das solltest du noch ein wenig ausbauen, damit die Helden von vornherein auf die falschen Gedanken in Richtung Krieg, Politik und Intrige kommen.

am 19. Efferd

Spezielle Informationen:

Schließlich findet das Hoffest anlässlich des 23. Geburtstages der jungen (und ausgesprochen attraktiven) Grafentochter Meridiane von Perricum statt. Joost hat einen gelungenen Auftritt. Schließlich werden unsere Helden dem Grafen vorgestellt (falls ein mittelreichischer Adliger dabei ist, natürlich schon früher), der sich über die Anwesenheit der Gruppe bestens informiert zeigt. Er bittet sie überraschend, ihn morgen auf seinem Ausritt zu begleiten. Für Nachfragen oder weitere Gespräche lassen die Pflichten eines Grafen und Vaters zum Zeitpunkt dieser Feierlichkeit keine Zeit.

am 20. Efferd

Allgemeine Information:

Die Morgennebel liegen noch schwer auf dem Land, ein An-

flug von kühler Luft läßt euch frösteln, als ihr bei Sonnenaufgang mit gesattelten Pferden im Burghof auf den Grafen wartet.

Auf einem weißen Elenviner mit dem gräflichen Wappen auf der Satteldecke, angetan in einem silbernen Spiegelpanzer mit königsblauen Umhang, flankiert von zwei gräflichen Soldaten, reitet Graf Paligan aus dem Stall. Er grüßt euch im Namen der Zwölfe, überprüft noch einmal den Sitz seines Sattelgurtes und verläßt mit euch die Burg Merloath.

Spezielle Informationen:

Der Graf reitet mit den Helden zu einer nahen Flußau, um dort abzustiegen und seine Wachen wegzuschicken. Sein Blick schweift sinnend über die Nebel auf dem See, die sich im Schein der Morgensonne auflösen.

Meisterinformationen:

Graf Paligan berichtet den Helden vom Befehl des Reichsmarschalls, seine Grafschaft in Alarmbereitschaft zu versetzen und die Truppen zu mobilisieren. In leutseligem Ton erklärt der Graf, daß sich die Lage zwischen Gareth und dem Seerosenthron Araniens sehr verschlechtert hat. Er befürchtet, daß es bald zu "alten Forderungen" kommen könnte. Die Weisung aus Gareth würde die Situation noch schwieriger gestalten, den Konflikt anheizen. Insbesondere zeigt sich

Paligan darum besorgt, daß die Festungsstadt Baburin, Pendant Perricums auf aranischer Seite, diese militärische Drohegarde zu einem Anlaß für eigene feindliche Aktionen nehmen könnte. Zusätzlich verbindet ihn, Graf Paligan, eine alte Freundschaft mit dem Herrscher von Baburin, dem Markgrafen Merkan von Revennis.

Um jene Freundschaft noch einmal zu bekräftigen, hat Graf Paligan vor zwei Götternamen, also Ende Praios, eine Kutsche mit einem wertvollen Geschenk nach Baburin entsandt. Bei dem Geschenk handelte es sich um eine altertümliche Waffensammlung, um die ihn Markgraf Merkan freundschaftlich beneidet. Doch leider scheint dieses Geschenk samt Geleit nie angekommen zu sein, denn seit dem Tag des Aufbruchs kam keine Antwort aus Baburin, kein Bote, nichts. Da Graf Paligan aufgrund der prekären politischen Lage die Hände gebunden sind, wird der besorgte Graf die erfahrenen Helden bitten, sich dieser Sache anzunehmen. Sie sollen den Verbleib des Zuges (es waren immerhin 6 Männer und Frauen des Grafen samt einer prächtigen, geschlossenen Kutsche!) ausfindig zu machen. Als Belohnung verspricht er ihnen 75 Goldstücke pro Mann. Als Zeichen ihrer Legitimation gibt er den Helden EINEN Ring mit dem Siegel der Grafschaft, der sie mit allen nötigen Vollmachten für ihre Aufgabe versieht.

Boten des Sturms

Ein Wort an den Meister

Im zweiten Teilstück des Abenteuers bekommt die Reise den Charakter eines Überlandabenteuers. Das bedeutet für den Meister hohe Anforderungen an das Improvisationstalent. Einerseits sollte den Spielern das Gefühl von Handlungsfreiheit vermittelt werden, in der sie eigenverantwortlich ihre Recherchen betreiben können. Andererseits läuft das Sammeln der Informationen sozusagen "am Schnürchen" - in einer für die innere Logik wichtigen Reihenfolge.

ge. Dazu sind alle Ereignisse in einer chronologischen Abfolge niedergeschrieben, an die sich im Idealfall auch die Spieler halten werden bzw. sollten, Helden sind ja oft so eigen. Es ist empfehlenswert, sich vor dem Spielabend alle Details durchzulesen, falls die Spieler, wie üblich, "aus dem Ruder" laufen sollten. Eine genaue Kenntnis der Landkarte ist ebenfalls von Vorteil.

Der Weg der Kutsche (für den Meister)

Die Kutsche hat am 28. Praios die Burg Merloath Richtung Baburin verlassen. Am 29. Praios machte der Zug an der Grenzmühle Rast, befand sich demnach schon in Aranien. Von Perricum bis zur Grenzmühle wird das Abenteuer linear verlaufen. Die Helden können den Weg des Zuges ohne Probleme verfolgen. Mal ist es die "guldene Kutsch", mal das arrogante Wesen des Obersten gewesen, das in den Erinnerungen der Leute haften blieb.

Am nächsten Tag, dem 30. PRA, ließ der Befehlshaber Oberst Aramir von Poddenhofen den Zug die Transarania auf der Höhe von Wingst Richtung Ilgur verlassen - warum, fragst du?

Oberst Aramir hatte bei der Grenzmühle von Räufern entlang der Transarania, also am direkten Weg nach Baburin, gehört. Er beschloß, die Gefahr geschickt zu umgehen, denn ihm lag als amtierendem Custos der Waffensammlung die größtmögliche Schonung seiner Preciosen besonders am Herzen.

Wie es das Schicksal so wollte durchfuhren die gräflichen Soldaten gerade die Schlucht zwischen Wingst und Ilgur, als die Katastrophe über das Kloster des Bundes des Wahren Glaubens hereinbrach. Die Gesellschaft saß an sicherer Stelle ab und der Oberst mutmaßte über Erdbeben in der Region. Nach dem vermeintlichen Beben war das Wimmern eines Kindes zu vernehmen. Man machte sich auf die Suche "Ei-dei-dei, wen haben wir denn da, hmm?" waren die letzten Worte des Obersten, die er aus eigenem Antrieb sprach ...

Innerhalb weniger Augenblicke hatte die dämonische Kraft, die in dem Säugling wirkte, die mittelreichischen Soldaten in ihren Bann geschlagen, ihm willfährig zu Diensten zu sein. Der Dämon aber kannte nur ein Ziel: Hin zu dem Ort, an dem der Initialisierungsritus beginnen konnte, an den Ort, an dem das Blut des Knaben fließt: Ilgur, die Burg seines Großvaters!

Um Spuren zu verwischen, hieß Ephilkronon seine Diener, die leere Kutsche nächtens im Dunkelmoor bei Ilgur zu ver-

senken. Doch ist das Gefährt mittlerweile von den Torfstechern entdeckt worden, aber dazu später. Denn aus Ilgur dringen derzeit keine Neuigkeiten nach draußen. Und die einstigen Leute des Grafen halten sich bereit, dem neuen Herren

zu dienen. Oberst Aramir trägt sogar eine Rüstung aus dem Schatz des Grafen, die er jahrelang nur mit Seidhandschuhen anzufassen gewagt hatte. Er ist glücklich und stolz dabei ...

Zeittabelle:

vor 400 Jahren		Prophezeiung Rigdaels
vor 250 Jahren		Niederschrift des Gardian Sturmklinge
vor 2 Jahren		Vision des Geweihten Asserian von Klapthor
am 2. Namenlosen		Vergewaltigung der Tochter des Reuters
am 29. Praios	X-52 Tage	Die Kutsche passierte Marnion und Wingst
am 1. Rondra	X-50 Tage	Inkarnation Ephilkronons im Kloster
am 2. Rondra	X-49 Tage	Die Kutsche erreicht Ilgur
am 16. Efferd	X-5 Tage	Gaukler Joost und die Helden erreichen Perricum
am 18. Efferd	X-3 Tage	Beauftragung durch Graf Paligan
am 21. Efferd	Tag X	Die Helden überqueren die Grenze - Grenzmühle.
		Überfall auf Gnosc

Handlungsschauplatz ist das nördliche Aranien. Mittelreichischer als der Süden des Landes, doch auch hier unverkennbar tulamidisch geprägt. Gesegnet mit reichen Ernten ist das Land, und ähnlich dichtbevölkert wie das Liebliche Feld. So findet man auch jenseits der Transarancia alle 5 bis 10 Meilen ein größeres Dorf oder eine Ansiedlung. Die größtenteils peraine- und tsagläubige Bevölkerung steht ihren Lehnsherren nicht selten skeptisch, ja, ablehnend gegenüber. Von der unterschiedlichen Lebensweise abgesehen herrscht bei den freiheitsliebenden Aranierern der Glaube, daß zur Schau gestellte Waffen Unglück bringen. Natürlich verstehen auch die Aranier sich auf den bewaffneten Kampf. Doch steht es ihnen mehr im Sinn, jede Form des Kampfes

bereits im Entstehen zu vermeiden.

Wie nirgends sonst unter den Menschen, ist das Leben der Aranier von der Vorherrschaft der Frauen geprägt. So ist der Kult der Geburt tief im Leben der Arani verwurzelt. Das Wohl und Wehe der Mutter, die der Hausvorstand ist, entscheidet über das Schicksal der Familie. Und falls die Mutter krank oder tot ist, übernimmt die älteste Tochter oder die nächste weibliche Verwandte den Hausvorstand. Nur wenn keine geeignete Frau zur Familie gehört, wenn z.B. die Tochter noch zu jung ist, die große Verantwortung zu tragen, übernimmt der Vater die Pflichten der Mutter, bis seine Tochter herangewachsen ist.

Die Suche nach der Kutsche

Reise zur Grenzmühle

Spezielle Informationen:

Die 3-tägige Reise von Perricum über die Reichsstraße 2 verläuft ereignislos. Bisweilen trifft man auf ein Banner der gräflichen Landwehr auf dem Marsch zur Grenze oder einen Trupp

Bauern auf dem Dorfanger, die sich unter den wachen Augen der Schulzin in kümmerlicher Schlachtordnung gruppieren, um zu exerzieren.

Die Grenzmühle

Allgemeine Informationen:

„Grenzmühle“, in der Tat eine einstige Mühle, die eine Zollstation beherbergt, gleicht einer Festung: Ein Soldatenlager unter dem Banner Perricums umlagert den Grenzposten. Ein Gatter für Pferde der Berittenen ist ebenso auszumachen. An auch vorbei marschieren Soldaten des Grafen, sogar ein Katapult steht zwischen den Zelten. Schließlich blockiert eine doppelte Straßensperre euren weiteren Weg, von 4 Gardisten bewacht.

Meisterinformationen:

Natürlich wird unseren Helden beim Vorzeigen des gräflichen Ringes die Weiterreise sofort gewährt. Der örtliche Befehlshaber, Oberst Sundalf von Weyringen, wird Helden mit dieser Legitimation auch Rede und Antwort stehen: Er weiß nichts von einer Kutsche und hat den Befehl, den Grenzposten bis auf weiteres zu sichern.

Von den Zollbütteln ist zu erfahren, daß der Zug aus Perricum hier in der Nacht vom 28. auf den 29. Praios gerastet hat, um dann morgens die Grenze zu passieren. Die Büttel entsinnen sich noch genau des Oberst, der den Trupp anführte, der sich sichtlich erregt zeigte, als man ihn vor marodierenden Räuberbanden gewarnt hatte, die die Gegend unsicher machten. Er hatte sich danach eingehend bei den Zöllnern über die verschiedenen Wege in Richtung Zorgan erkundigt.

Über die Räuber wissen die Zollbüttel folgendes zu berichten:

- Reisende haben berichtet, daß seit kurzer Zeit eine freche Räuberbande die direkte Route nach Zorgan über die Transarancia unsicher machen würde.

- In der Baronie Arral, westlich der Transarancia, wurde vor einiger Zeit einer großen Räuberbande das Handwerk gelegt.

Marnion

Allgemeine Informationen:

Des Mittags erreicht ihr einen kleinen Weiler kurz hinter der Grenze, drei Häuser und ein Gastung gewährender Wirtsmann, an dessen Tür ein Ochsenkopf hängt. Also wurde gerade frisch geschlachtet.

Spezielle Informationen:

Falls die Helden sich erkundigen, können sie erfahren, daß die gräfliche Kutsche hier Ende Praios oder Anfang Rondra vorbeigekommen ist: "Die haben drüben auf der Weide kurz gerastet, die Pferde getränkt. Sind dann weiter, ohne auch nur ein Bier zu trinken..."

Wingst

Spezielle Informationen:

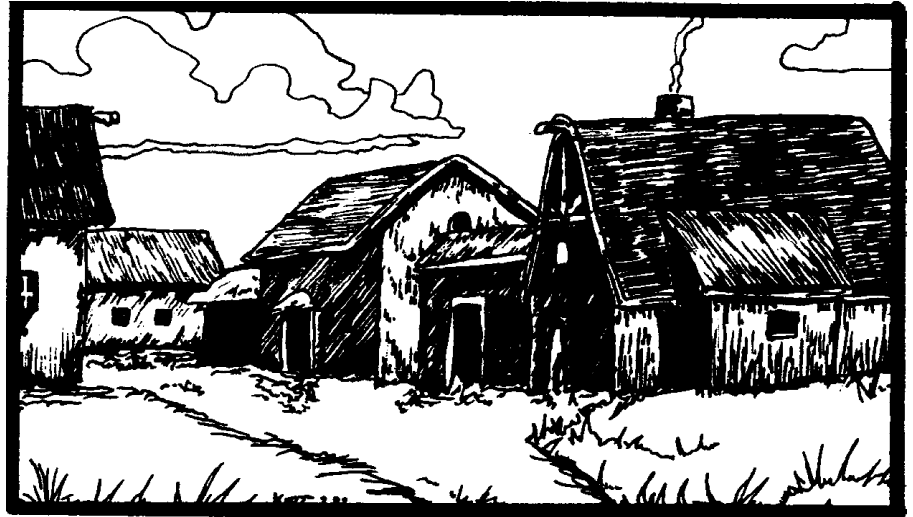
Wingst ist ein 100-Seelendorf an der Transarania, praktisch das Grenzörtchen zwischen Baburin und Perricum. Da die Helden Wingst am Abend erreichen, kehrt man in das Rasthaus „Wanderers Ruh“ ein. Eine halbe Meile südlich des Ortes hebt sich der Schatten eines ausgedehnten Waldstückes gegen den sterrenklaren Himmel ab.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Schankraum betretet, schlägt euch der Duft von frisch gebratenem Fleisch entgegen. Zwischen den tiefen, mächtigen Deckenbalken baumeln Schinken und Würste in der Höh', an einem Kaminfeuer räkeln sich zwei große Hunde. An dem halben Dutzend eichenhölzerner Tische sitzen Bauern, Fuhrleute und sogar ein Jäger. In der Nische neben dem Schanktisch steht ein liebevoll geschmückter Peraineschrein, vor dem ein kleiner Junge an einer Strohpuppe bastelt. Rasch kommt ein schmerbäuchiger, glatzköpfiger Mann mit weißer Schürze auf euch zu, begrüßt euch im Namen Traviass, ihrer Schwestern und ihrer Brüder. Er ist Elkantar Quid, Besitzer dieses Gasthauses, und fragt, was er den Herrschaften denn bringen könnte.

Spezielle Informationen:

An die Kutsche aus dem Mittelreich kann sich Elkantar gut erinnern: "Die sind vor fast zwei Götternamen hier durchgekommen, haben hier auch Pause gemacht. Aber die fühlten sich furchtbar wichtig, das waren keine guten Gäste. Hush-Hush die Pferde getränkt und sich ein bißchen erholt, schon ging es weiter gen Süden." Weiteres zur Kutsche wissen auch die anderen Gäste nicht zu berichten, lassen sich aber trotzdem gerne zu einem Bier einladen. Einige bestätigen die Gerüchte über Räuberbanden an der Transarania zwischen Wingst und Baburin. Der wortkarge Jäger Malennar rückt nach einer ganzen Menge guten Zuredens damit raus, das er vor einer Woche etwas am Himmel hat fliegen sehen, einen



schwarzen Schatten, der scheinbar keine deutliche Kontur hatte. Es flog in Richtung Meer ...

Meisterinformationen:

Der kleine Junge wendet sich an einen der Helden und bittet ihn, ihm bei der Reparatur seiner Lieblingspuppe zu helfen: Die Strohpuppe hat einen Arm verloren. Mit ein bißchen Geschick und Fingerfertigkeit läßt sie sich wieder flicken. Als Dank schenkt ihm der Junge einen Maiskolben, einen örtlichen Glücksbringer. Der Junge weiß auch von der Kutsche. Der Kutscher hatte sich bei dem Vater des Jungen, dem Dorfschmied, nach einem anderen Weg nach Baburin als über die Transarania erkundigt.

Weitere Informationen, die die Helden im Ort bekommen können:

- vor 7 Wochen hat die Erde leicht gebebt
- 1 Wegstunde östlich von Wingst, also auf dem Weg nach Ilgur, lagert ein Banner Rondrakrieger in einer alten Burg-ruine. Was sie wollen, weiß man hier nicht; sie sind sehr barsch und unfreundlich aufgetreten. Vielleicht sind sie ja wegen des jüngsten Truppenaufmarsches des Mittelreiches hier. Ein anderer wendet jedoch ein, daß die Rondraritter schon vor der Truppenansammlung jenseits der Grenze hier waren.

Weggabelung

Allgemeine Informationen:

Hier führt von der Transarania ein Weg ab, den auch eine Kutsche hätte nehmen können. Ein Wegweiser zeigt "Nach Baburin" (in großen Lettern) und einer zu einem Örtchen namens "Ilgur" (kleine Lettern).

Spezielle Informationen:

Hier ist die Kutsche nach Ilgur abgebogen, was die Helden bislang aber höchstens vermuten können. Der Hauptweg führt allerdings weiter nach Baburin.

Caldaer

Meisterinformation:

Das schmucke Dorf Caldaer liegt drei Stunden hinter der Gabelung an der Transarania. Im hiesigen Gasthaus weiß man zu berichten, daß seit langem keine Kutsche aus Perricum hier durchgekommen ist. Auch sonst erinnert sich keiner an

eine geschlossene Kutsche, auf die die Beschreibung der Helden paßt. Spätestens hier mag den Helden - notfalls mit Meisterhilfe - der Gedanke kommen, daß die Kutsche wohl auf die Straße nach Ilgur abgebogen ist.

Das Lager der Rondrianer

Allgemeine Informationen:

Ungefähr eine Wegstunde nach Wingst, das Land ist nun bergiger, erhebt sich linker Hand (also Osten, Richtung Ilgur) die Ruine einer schon vor langer Zeit verfallenen Festung: Überraschenderweise wehen über den Zinnen der Ruine rot-weiße Löwenbanner, man kann durch Mauerlücken ein rondrianisches Zeltlager erkennen.

Spezielle Informationen:

Vier Geweihte der Löwingöttin bewachen den einzigen Zugang über den immer noch leidlich intakten Burggraben. Zwar grüßen sie ordnungsgemäß jeden nach Stand, doch gewähren sie niemandem, wirklich niemandem Zutritt zur Burg!

Meisterinformationen:

Ja, wirklich niemandem, vermutlich würden die Fanatiker sogar das amtierende Schwert der Schwerter mit Waffengewalt und mit "Alarm..Alarm!!!" -Rufen am Betreten der Burg zu hindern versuchen. Fragt man die Wachen nach dem Befehlshaber, so erklären sie, daß sie im Befehle Asserians von Klaphthor handeln. Wem eine Götter/ Kulte-Probe +8 (bei

Helden mit entsprechendem Hintergrundwissen entsprechend einfacher) gelingt, weiß, daß die Rondrakrieger dem Orden des Tempels zu Jergan angehören. Bei einer überragend gut gelungenen Probe (+15) weiß der betreffende Held sogar mit dem Namen etwas anzufangen: Asserian ist ein Hochgeweihter des Tempels zu Jergan.

Sicher fragen sich die Helden, was die Geweihten hier tun. Der Meister weiß es: Asserian glaubt, die Zeichen so gedeutet zu haben, daß in einem Rondratempel im nördlichen Aranien der unheilige Knabe geboren werden wird. Daher läßt er alle rondrageweihten Häuser Araniens inspizieren. Doch entging ihm fatalerweise, daß die nahe Burg des Bundes des Wahren Glaubens einst eine Rondrafeste war, und immer noch als "rondrageweiht" gilt.

Den Helden darf aber ruhig der Eindruck bleiben, die Rondrianer hätten etwas mit dem kriegesischen Getümmel in der Region zu tun. Daß die Geweihten sich in Schweigen hüllen, mag ein übriges tun. Allerdings könnte ein gewitzter Abenteurer die Idee haben, daß Rondrianer sich gemeinhin aus politischen Wirren heraushalten. Das sollte dem Meister 20 AP wert sein, die er **stillschweigend** notiert.

Waelden

Meisterinformationen:

Ein größerer Weiler eine halbe Tagesreise nach Wingst. Es läßt sich ohne Probleme in Erfahrung bringen, daß die Kutsche hier gerastet hat.

Ein hektischer Offizier aus Perricum hat dem Wirt der Schenke viel Geld geboten (3 Heller sie!) in seinem Bett zu nächtigen. Man hätte ihn zwar gefragt, was er abseits der Transarania wolle, doch sei der Offizier sehr unfreundlich und wenig mit-

teilsam gewesen.

Der Knecht des benachbarten Bauernhofes, der die Pferde der Kutsche versorgt hat, weiß zu berichten, daß der Kutscher ihm erzählt hat, daß dem Offizier die Transarania zu unsicher erschienen war, und er lieber den Umweg in Kauf genommen hätte, um sicher nach Baburin zu gelangen.

Die zerstörte Ordensburg

Allgemeine Informationen:

Als euch der Weg nach Ilgur (ca 4 Stunden nach Waelden) durch eine Schlucht führt, vernehmt ihr von oberhalb der Klippe ein seltsames Geräusch. Es klang wie ein Kichern! Und jetzt werdet ihr auch noch mit Steinen beworfen! Nicht weit vor euch könnt ihr einen Einschnitt in der Schlucht erspähen, ein kleiner Weg führt seitlich nach oben, hin zu dem Übeltäter. Dessen Steinwürfe sind eher lästig als gefährlich. Aber da der Mann oben auf den Felsen wirr keift und schreit, zudem noch ständig die Zwölfe in seine - vermutlich lästerlichen - Reden einfügt, sollte der Sache nachgegangen werden.

Allgemeine Informationen:

Oben angekommen, eröffnet sich euch der Blick auf die Ruine einer großen Tempelburg: Ausgebrannt, die noch stehenden Mauern von Rauch geschwärzt, die Fenster starren wie

leere Augenhöhlen auf die Schlucht und über die Täler. War da nicht eben etwas? Da hat sich doch was bewegt!

Spezielle Informationen:

Deine Spieler werden erneut mit Steinen beworfen. Es kostet nur geringes Geschick, den Geschossen auszuweichen. Bei dem "Attentäter" handelt es sich um den letzten Überlebenden der Katastrophe, den Tempelvorsteher Jonnor, den der Untergang des Tempels und das Wissen um die dämonische Manifestation in den Wahnsinn getrieben hat. Laß ihn in einer leeren Fensterhöhle auftauchen, ihn irre kichern (komm schon, Meister, gib dir einen Ruck und intoniere ein wenig, deine Spieler werden es dir danken...), dann abrupt verschwinden und jämmerlich aufschreien - er ist aus dem Fenster gestürzt!



Meisterinformationen:

Jonnor hat sich beim Sturz einen offenen Bruch des Beins zugezogen und liegt hilflos auf einem Geröllhaufen. Nun kommt ein dicker Brocken auf dich zu, lieber Meister, denn nun darfst du den komplett verrückten Verwundeten geben: Helles Kichern, mit den Augen rollen und wilde Wechsel in der Tonhöhe sind nur einige Mittel, eine Person mit ca. 37 Persönlichkeiten in einem wahren Hirn darzustellen.

Jonnors Zitate sehen ungefähr so aus:

- "Das Kind...hihihihi....ES IST GEBOREN(brüllend)...Rote Augen...Bumm...hihihihi"

gestellt wurde, ein anders Mal antwortet er in der nächsten Antwort auf die vorhergehende Frage....

Eines jedoch ist mit Gewißheit klar, Jonnor braucht einen erfahrenen Heiler, für seine Wunden und für seine Seele. Sollten deine Spieler nicht auf die Idee kommen, sich Jonnors anzunehmen, muß man sich wohl fragen, mit welchem Recht sie sich Helden nennen!

Im Umfeld der Ruine lassen sich 23 Gräber finden. Hier hat Jonnor die Toten bestattet (z.T. vergraben, z.T. mit Steinen bedeckt)

Die Spur der Kutsche

Selbige verliert sich an einer Weggabelung nach Gnosc (kleines Schild nach Süden) oder Ilgur (großes Schild nach Osten). Selbst dem allerschicktesten Fährtsucher ist es nicht möglich, irgendeine Spur auszumachen. Beide Wege sind prinzipiell für eine Kutsche passierbar. Ein Hellsichtzauber, den ein verzweifelter Held weben mag, läßt anhand der magischen Verwirbelungen erkennen, daß hier vor geraumer Zeit eine Art von Magie gewoben wurde, wie sie kein Zauberer unserer Heldenrunde kennen kann. Sehr mystisch! Aber es

bleibt den Helden nur die Alternative nach Ilgur oder Gnosc zu reisen. Wenn die Helden in den Dörfern vorher viel gefragt haben, können sie wissen, daß Ilgur Sitz des Reuters ist.

Spezielle Informationen:

Auf dem Weg nach Ilgur lauern die Räuber, in Gnosc wartet der erste Schock! Mal sehen, wie sich die Helden entscheiden. Auf dem Weg nach Ilgur kommt es zu einer ...

Wichtige Begegnung: Die Räuber

Spezielle Informationen:

Als ihr Weg sie durch ein Waldstück vor Ilgur führt, geraten sie in einen Hinterhalt: Ein Baum liegt auf der Straße. Die Taktik der Straßenräuber ist ebenso einfach wie effektiv: Zuerst schießen vier Bogenschützen auf die Helden, und danach stürmen die Räuber aus ihren Verstecken auf die Straße, so daß sie den Rückweg für die Helden sperren!

Werte für 13 Räuber (entlaufene Leibeigene):

MU: 10 **AT:** 10 **PA:** 8 **LE:** 38 **RS:** 2x3; 3x2 Rest 1

TP: 1W+2; 1W+3 (5 Kurzbögen AT 16 TP 1W+3)

Meisterinformationen:

So es dir gefällt, kannst du deinen Helden getrost ein wenig "einheizen", immerhin haben sie es mit einer argen Überzahl

zu tun. Ganz gleich, welche Figur die Helden machen, mitten in das wilde Getümmel naht folgende Begegnung ...

Allgemeine Informationen:

Mitten im bitteren Kampf hört ihr Hufschlag, auf einmal fahren zwei berittene Rondrianerinnen zwischen eure Feinde: Die eine, ihre langen blonden Haare zu einem goldenen Zopf geflochten, ihr wunderschönes Gesicht zu einer eiskalten Maske des Todes gefroren, bringt die Räuber Schlag um Schlag zu Boron. Die andere, untersetzt und dunkelhaarig, treibt ihren Traloper Riesen zwischen die Halunken, um sie mit dem riesigen Rondrakamm niederzumähen.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Rondrageweiheten handelt es um Aralesce

(blond) und Samia. Sie sind kurz nach den Helden in der Ruine des Klosters eingetroffen, ihnen ist aufgefallen, daß ihr Befehlshaber die ehemalige Ronfracste übersehen hatte. Von dort sind sie den Spuren der Helden gefolgt.

Sie sind nach vollbrachter Waffentat höflich, ja sogar ein wenig bezaubernd.

Sobald das Thema auf den Grund ihrer Anwesenheit kommt, wollen die beiden wissen, was die Helden von dem Geweihten erfahren haben (ohne allerdings Fragen nach dem Grund ihrer Fragen zu beantworten).

Im übrigen bieten die beiden energisch an, sich um den Hochgeweihten Jonnor zu kümmern. Der hatte wieder was vom "verfluchten Balg" und allerlei Göttern gemurmelt, was bei den beiden Frauen in Eisen sofort höchste Aufmerksamkeit erregte. Nach euren Erklärungen beschließen sie, Jonnor mit in ihr Lager zu nehmen, um ihn dort entsprechend zu versorgen. Von dieser festen Absicht lassen sie sich durch nichts

mehr abbringen. Das ungewöhnliche Interesse der beiden für den irren Hochgeweihten sollte den Helden auffallen, auch wenn ihnen der Grund schleierhaft bleibt.

Haben Räuber überlebt, so wissen diese nichts von einer Kutsche (die Überlebenden wissen wirklich nichts - nur ihr Anführer im Lager und zwei seiner Spießgesellen waren Zeugen des Verschwindens der Kutsche, was die Helden aber erst nach dem Finale erfahren). Doch sind sie gerne bereit, die Fragen der Helden und der Rondrianerinnen nach deren Gefallen zu beantworten ("Gewiß, wir haben am Firmament Lohfeuer gesehen und da waren auch daimonische Scharen, ganz wie die Herrschaften wollen.."), um möglichst ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Die Räuber können - je nach Neigung der Helden (Sympathie für die Ärmsten der Armen oder für die Gerechtigkeit des Götterfürsten) - freigelassen oder in Fesseln gen Ilgur geführt werden.

Ilgur

Allgemeine Informationen:

Ilgur ist ein Dorf nahe der Küste mit rund 80 Häusern. Schon von weitem erkennt ihr eine kleine Burg, den Sitz des Reuters. Euch grüßen die Schilder von zwei Gasthäusern und einer Schenke, ferner gibt es einen kleinen Schrein der Zwölfgötter, sowie einen Perainetempel.

Spezielle Informationen:

In Ilgur können die Helden folgendes in Erfahrung bringen: Man hat die Kutsche gesehen, ungefähr Anfang Rondra, wie sie auf der Reuterburg Rast gemacht hat. Dann fuhr die Kutsche nächstens weiter in Richtung Gnosc. Weiterhin können die Helden erfahren, daß der Herr von Burg Ilgur, Reuter Tiran Bennar erst in ein paar Wochen zurück erwartet wird. Derzeit sitzt nur der junge Herr auf der Burg.

Meisterinformationen:

Hui, verehrter Meister, weißt du, was ein "aranischer Eiertanz" ist? Nun, das ist, wenn die Spieler sich mit den von Ephilkronon Beherrschten nett über das Wetter unterhalten und beide Parteien vielleicht ahnen, wer einem da wirklich gegenüber sitzt ... Aber soweit sollte es eigentlich gar nicht kommen: Zwar wird der Runde auf Verlangen Gastung auf der Reuterburg gewährt wenn zumindest einer von ihnen ein Ritter ist. Ansonsten zeigt sich der Sohn des Reuters arrogant

und verweigert den Helden die traviagefällige Gastung, mit ihnen eine Mahlzeit einzunehmen, sie bekommen lediglich Quartiere zugewiesen und dürfen in der Gesindehalle speisen. Angeblich, so wird ihnen von Bediensteten mitgeteilt, bereitet der Sohn des Reuters eine Jagdgesellschaft vor, was seine ganze Zeit in Anspruch nimmt. Etwaige Aufregung der Helden ob dieses Affronts nehmen die Bediensteten mit stoischer Ruhe hin. Sollten die Helden versuchen, in der Burg herumzuzniffeln, werden sie auf erstaunliche Weise stets sofort entdeckt und in ihre Quartiere zurückkomplimentiert, wenn nicht gar mit dem Grund, gegen die Gesetze der Gastfreundschaft verstoßen zu haben, aus der Burg gejagt. Ein magisch Begabter könnte nach Einsatz der entsprechenden Hellsichtzauber feststellen, daß in der Burg eine ganz wunderliche arkane Verwirrung herrscht, die er nicht zu ergründen vermag.

Es bleibt zu hoffen, daß die Spieler nicht über Gebühr sich in die Geschäfte Ephilkronons einmischen. Ansonsten sähen sie sich unversehends der geballten Macht des Dämons und seiner Getreuen gegenüber - und das ohne jegliche wirksame Waffe! Man würde sie gefangensetzen und es gelänge ihnen erst beim Ansturm der Truppen Baburins auf die Reuterburg sich wieder zu befreien. Bis dahin werden sie von einem grusigen Gemisch von Untoten und augenscheinlich Beherrschten im Burgverlies bewacht. So!

Das Dorf der Toten - Gnosc

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem seht ihr bunte Fahnen und Blumenketten, die die Häuser und Straßen des kleinen Dörfchens schmücken, dem ihr euch nähert. Die Spitze eines Perainebaumes ragt über die höchsten Dächer der schilfgedeckten Katen, bunte Bänder flattern in der lauen Brise, ein Rabe hat sich dort oben niedergelassen.

In freudiger Erwartung nähert ihr euch dem Weiler, der Ritt über die staubige Straße hat eure Kehlen ausgetrocknet, und so ein sommerliches Bauernfest, das wäre jetzt genau das Richtige, die anstrengende Reise zu vergessen.

Meisterinformation:

Nach einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe + 8 fällt einem der Helden auf, daß kein menschlicher Laut zu vernehmen ist. Keine Musik, keine Stimmen, kein Gesang, kein Gelächter, nichts.

Spezielle Informationen:

Als sich die Helden dem Dorf nähern, brüllt eine Kuh, als litte sie große Schmerzen. Andere Tiere fallen in ihr Muhen ein.

Meisterinformation:

Die Kühe sind seit einigen Tagen nicht mehr gemolken wor-

den und leiden Höllenqualen. Helden, die sich trotz des Grauens auch noch der armen Tiere annehmen, kannst du mit zusätzlichen 20 AP belohnen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den festlich geschmückten Dorfplatz betretet, erblickt ihr eine Szenerie des Grauens: Überall liegen Leichen, auf dem Erdboden, auf Türschwellen, über den langen Tischen, die man auf dem Platz aufgestellt hatte, zusammengebrochen. Die Menschen tragen ihre besten Gewänder, sind mit Blumen geschmückt. Doch mitten in ihr fröhliches Fest hat ein grausamer Tod schreckliche Mahd gehalten. Eine alte Frau, das Antlitz zu einer Maske der Agonie verzerrt, hält ein kleines Mädchen schützend in den Armen, als habe sie so gehofft, die Kleine vor dem Gräßlichen, das hier geschehen sein muß, zu bewahren. Vier Kinder sind mitten in ihrem Spiel zusammengebrochen, einer von ihnen trägt noch die Eselsmütze des Häschers. Ein Mann mit schlohweißem Haar hockt stumm und steif auf einer Bank, von Ferne hätte man glauben können, er betrachte schweigend die schreckliche Szenerie, doch auch er ist tot, sein Körper ist gegen eine Hauswand gesunken, blicklos starren seine Augen aus tiefen Höhlen. Nicht eine menschliche Seele regt sich hier, nicht einer scheint dem mysteriösen Mörder entkommen zu sein.

Meisterinformation:

Eine genauere Untersuchung (Totenangstprobe - 7, zu scheußlich ist der Anblick der Dahingemordeten) führt folgendes zutage:

- es sind gut 70 Leichen, die hier liegen. In den Häusern finden sich drei weitere Tote, drei alte Leute, die offensichtlich zu gebrechlich waren, an dem Fest teilzunehmen
- unter den Toten befinden sich nur Kinder, Schwangere, gebrechliche und alte Leute. Alle wehrfähigen Männer und Frauen sind verschwunden.
- die meisten Leichen zeigen deutliche Anzeichen einer Vergiftung: Gräßlich verzerrte, entstellte Gesichter, geschwollene, verfärbte Zungen
- einige wenige (7) sind eines gewaltsamen Todes gestorben.

So die Helden die Speisen und Getränke untersuchen, können

sie mit einer gelungenen Probe Heilkunde Gift + 5 ermitteln, daß das Brunnenwasser vergiftet worden ist. Des weiteren sind Kampfspuren oberflächlich verwischt worden.

Damit du dir ein Bild von den Geschehnissen machen kannst, folgende erklärende Worte: Es war der Unhold von Ilgur, der das Dorf mit seinem Schrecken heimgesucht hat. Er hat die Dörfler getötet (die einen mit Gift, die wenigen, die kein Wasser getrunken hatten mit blanker Klinge), um sie seiner Untotenarmee hinzuzugesellen, die er im Begriff ist auszuheben, um sich den Rechtgläubigen entgegen zu stellen. Kraft seiner dämonischen Macht hat er Leichen, die ihm tauglich erschienen wiedererweckt.

Den Helden sollte kein plausibler Grund für eine solche Bluttat einfallen. Du solltest durch verschiedene (falsche) Spuren die Ratlosigkeit der Helden noch steigern: "Wer war es denn? Die Räuber, aber warum dann alle tot? Sind die Mittelreicher zu solchen Untaten fähig? Oder haben wir es hier mit einer wildgewordenen Boronssekte zu tun?"

Der Anblick der Dutzenden Toten sollte den Helden neben Spekulationen zu folgenden Gedanken verhelfen:

1. Wir sollten Hilfe aus Baburin, der Markgrafenstadt herbeiholen, denn dort sind Truppen und Tempel.
2. Sollten die Helden zurück zum nahen Ilgur reiten wollen (Gnosc gehört zum Herrschaftsbereich Ilgur), werden sie vom Sohn des Reuters gebeten, den Markgrafen in Baburin um Hilfe zu bitten. Er selbst werde versuchen mit der Aufklärung der entsetzlichen Tat vor Ort zu beginnen.
3. Sollten die Helden, aus welchem Grund auch immer, nach Wingst reiten (bzw. Richtung Grenze), kommen wir gleich zum Überfall in Wingst (dann informiert jemand anderes den Markgrafen in Baburin und mobilisiert die Truppen dort)
4. Sollten die Helden auf eine ganz andere Idee kommen, liegt die Aufgabe beim hochverehrten Meister, es hinzubiegen. Helden, die auf die Idee kommen, die Toten borongefällig zu begraben, haben sich 20 AP verdient. Machen sie ihnen aber klar, daß das ziemlich lange dauert und daß der Entschluß nach Baburin oder Ilgur zu reiten eigentlich keinen Aufschub duldet. Eine unserer Testgruppen trennte sich hier sogar.

Das unbedeutende Dorf Jasar

Auf dem Weg von Gnosc nach Baburin liegt das nette Bauerndorf Jasar. Hier gibt es wenig zu berichten. Die Dorfbewohner werden durch die Berichte von den Ereignissen in Gnosc in helle Aufregung versetzt. Sollten die Helden nach der Kutsche fragen, sie wurde in Jasar nie gesehen. Sollten

die Helden in Jasar noch vor Kraft strotzen, kann der geeignete Meister in dieser Umgebung den Überfall der Räuber einbauen, der für den Weg zwischen Wingst und Ilgur geplant war.

Die Markgrafenstadt Baburin

Baburin, die Trutz Araniens gegen das Mittelreich. Eine schwer befestigte Stadt, in der jedoch auch ein gerüttelt Maß an Handel zu finden ist. Doch am meisten ist die Stadt von den 3 Regimentern geprägt, die in der Festungsstadt einquartiert sind. Den Helden fallen schon im Vorfeld der Stadt die Zeltstädte der verschiedenen Banner auf.

Spezielle Informationen

In der Stadt herrscht militärischer Hochbetrieb, egal zu wel-

cher Zeit die Helden dort eintrudeln. Der Markgraf hat seine Truppen ebenfalls mobilisiert, um dem Aufmarsch an der Nordgrenze Araniens notfalls begegnen zu können. Allerdings hält er die Truppen von der Grenze zurück, um Eskalationen zu vermeiden.

Die Helden werden also direkt den Markgrafen aufsuchen oder in einem Tempel vorsprechen und von dort zum Markgrafen geschickt. Letztlich werden sie mit ihrer grauslichen Botschaft (und dem Ring des Grafen von Perricum) beim

Markgrafen von Baburin landen.

Das ist ein tatkräftiger Mann, der sofort einen Krisenstab zusammenruft, darunter auch die Meisterin des Bundes vom hiesigen Rondratempel. Während alles an den Plänen zur Bereinigung der Lage grübelt und arbeitet, bleibt besagte Hochgeweihte sonderbar einsilbig. Sollte der Markgraf durch die Helden von den starken Rondrakräften in der Region erfahren haben, so wird er die Meisterin des Bundes bitten, ebenfalls einzugreifen. Diese ist in die Pläne der Jerganer eingeweiht und versucht, deren Operationen geheimzuhalten. So sehr der Markgraf auch in sie dringt, sie zieht sich hinter einem "Bedaure, interne Angelegenheit" zurück. Was dem Markgrafen Zornesfalten bilden läßt. Nur notdürftig höflich entläßt er die Geweihte.

Der Markgraf bildet eine Eingreiftruppe (alle Borongeweihten, die sich in kürzester Zeit zusammenrufen lassen, begleitet von einem Banner Truppen), die er sofort gen Gnosc entsendet. Anschließend bittet er die Helden in einen separaten Raum. Er bestätigt, daß die Kutsche des Grafen von Perricum ihn nie erreicht hat. Auch ihm ist nicht an einem Krieg mit dem Reich gelegen, darum hält er seine Truppen in der Nähe von Baburin zurück.

Nun hat der Markgraf ein Problem: Er möchte ungern mit Truppen gen Norden aufklären, um die Mittelreicher nicht zu reizen. Er bittet daher die Helden eindringlich, in seinem Auftrag entlang der Transarania nach Marnion zu reiten, um

dort diskret die Ereignisse aufzuklären. Sie sollen allen Hinweisen oder Unregelmäßigkeiten nachgehen. Weiterhin sollen sie versuchen, im Lager der Rondratruppen bei Wingst den dortigen Befehlshaber um Hilfe zu bitten.

Die Bitte muß mit allem Nachdruck kommen, bitte Sorge dafür, daß den Helden der Auftrag plausibel erscheint, denn sie müssen nach Wingst, komme was da wolle.

Der Markgraf bietet den Helden eine komfortable Unterkunft und seinen Feldscher an, damit die eventuell gerufte Gruppe ein wenig zu Kräften kommt. Er besteht darauf, daß die Helden erst am nächsten Morgen über die Transarania gen Marnion losreiten. (Falls einige deiner Helden darauf bestanden haben, die Toten von Gnosc selber zu beerdigen, haben sie nun Zeit zur Gruppe aufzuschließen).

Sollten die Helden in der Bibliothek des Markgrafen Nachforschungen nach dem Kloster des Bundes des Wahren Glaubens anstellen, können sie ggf. unter Mithilfe des Sekretarius herausfinden, daß der Orden sich erst vor 9 Götterläufen in der Ruine einer ehemaligen Burg eines Rondraordens - dem Orden der Ewigen Schwerter - niedergelassen hat.

Der Orden der Ewigen Schwerter war ein kleiner Orden, der im Hauptbuch der Rondrakirche als aufgelöst geführt wird, nachdem ein Erdbeben vor 120 Götterläufen die Burg fast gänzlich zerstörte und fast alle Mitglieder dabei den Tod fanden.

Unbedeutende Dörfer an der Transarania



Nette Ansiedlungen an der Transarania. Hier ist von den Vorfällen in Gnosc ebensowenig bekannt wie von einer Kutsche aus Perricum. Einzig Gerüchte von Räubern sind in den Gastwirtschaften und Poststationen zu vernehmen, sowie Spekulationen darüber, ob es gar zum Krieg mit dem Mittelreich kommt.

Meisterinformation:

Die Helden sollten am späten Abend in Wingst ankommen.

Der Überfall in Wingst

Meisterinformation:

Der Überfall ist der zentrale Wendepunkt der Geschichte: Nun werden unsere Helden die wahre Bedrohlichkeit der Ereignisse schlagartig erkennen können. Und spätestens nach diesem Überfall sollten unseren Helden nach und nach die Zusammenhänge der Erlebnisse klar werden. Damit beginnt der dritte Teil der Geschichte: **"Das schwarze Herz"**.

Mithilfe seiner Untotenarmee drängt der unheilige Knabe, der - wider alle Gesetze Tsas - inzwischen zu einem stattlichen Jüngling aufgeschossen ist, des Ritualdolches habhaft zu werden, jener Klinge, die als einzige ihm gefährlich werden könnte. Er hat Kenntnis davon, daß sich der Hochgeweihte mit dem Dolch auf dem Weg nach Wingst befindet, ist es dem Rondrianer doch mithilfe der Neuigkeiten von seinen Ritterinnen mittlerweile gelungen, zumindest einen Teil der Prophezeiung richtig zu deuten: Der Knabe ist geboren!

Doch noch aus einem 2. Grund trachtet der Dämon danach, in den Besitz der geweihten Klinge zu kommen: Diener

Belhalhars, der er ist, bedeutete es einen immensen Sieg seines Herrn, wenn ein heiliger Dolch der Rondra zu dem vererbten Ritual der Initierung benützt und geschändet würde.

Musik: Soundtrack *Frankenstein* Titel 9 auf Replay

Allgemeine Informationen:

Die Heldengruppe hat sich in der schon bekannten Wirtschaft niedergelassen und sitzt beim Biere. Die Dorfbewohner wissen von nichts, alles war ruhig die letzten Tage. Nur der Wirt klagt über den geringen Reiseverkehr und seine geringen Umsätze.

Auf einmal schreckt der Hund am Kamin hoch, ein Holzbecher kippt aus unerfindlichen Gründen um, sein Inhalt ergießt sich auf den Tisch. Plötzlich herrscht Stille. Bedrohliche Stille. Totenstille. (Hier haben die Spieler die Möglichkeit, kurz zu reagieren, ihre Waffen ziehen, etc.). Der Wirt holt eine beeindruckende Axt unter dem Tresen hervor, am Nebentisch ziehen zwei Reisende ihre Kurzscherter, selbst

die Küchenmagd tritt mit einem beeindruckenden Holzschlegel aus der Küche. Auf einmal zerreißt ein spitzer, schriller Schrei die Stille der Nacht, er kommt von Süden...

Alle (wohl auch die Helden) stürmen aus der Gastwirtschaft auf den Platz in der Dorfmitte.

Schemenhafte Wiedergänger ziehen durch die Straßen, in ihren kalkweißen Gesichtern lodern feuerrote Augen. Sie fallen mit Schwertern und Äxten über euch her. Der hünenhafte Dorfschmied hält mit seinem Schmiedehammer schreckliche Ernte unter den Untoten, bis ein ehemaliger Büttel Ilgurs seine bleichen Hände von hinten in seinen Hals gräbt. Blut ergießt sich über die Lederschürze, der Schmied bricht gurgelnd vornüber. Der Wirt kämpft von einer Bank herunter, während ein Held über den abgetrennten Kopf der Magd stolpert. Deren Arme fignern zielstrebig nach ihrem Kopf, um ihn sich wieder auf den blutenden Hals zu setzen. Ein untoter Vater erschägt seine Tochter, welche sich kurz darauf erhebt und nun ihre Mutter attackiert, mit der sie eben noch Rücken an Rücken stand.

Der Schmied, mit aufgerissenem Hals, erschlägt seinen Sohn, den Kleinen mit der Strohpuppe, an den ihr euch wohl erinnert, von eurem ersten friedvollen Besuch in Wingst.

Spezielle Informationen:

Eine für die Helden unüberschaubare Zahl an Wiedergängern (es sind ca.50) überfallen das Dorf, um die Reihen der Untotenarmee zu füllen und mit gestärkter Macht den Träger des heiligen Dolches zu erwarten, dessen Weg ihn in Kürze durch Wingst führen wird. Die Untoten sind von Ephilkronons Macht geschützt. Selbst nach einem tödlichen Hieb erheben sie sich wieder, um jeden Sterblichen zu einem der ihren zu machen. Die Sterbenden stehen auf, um sich der Gegenseite anzuschließen.

Nach einer gelungenen (erschwerten) Sinnesschärfe Probe können in einiger Entfernung zwei Soldaten auf Pferden ausgemacht werden, die eine Uniform tragen, die die Helden schon einmal gesehen haben: Soldaten aus Ilgur. Sie sind offensichtlich keine Untoten und scheinen das Gemetzel abzuwarten.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, diese angreifen zu wollen, stellen sich ihnen 10 Untote in den Weg.

Meisterinformation:

In dieser und auch in auf der kommenden Flucht muß den Helden deutlich werden, daß Soldaten aus Ilgur allzeit bei den Untoten zu finden sind, als Verbündete!

Allgemeine Informationen:

Als die Schlacht schon verloren scheint, hört ihr auf einmal das Schlagen von vielen Hufen, die Erde scheint zu vibrieren. Dann eröffnet sich ein imposanter Anblick, den ihr mir Sicherheit nie wieder in eurem gesamten Leben vergessen werdet: Im Feuerschein brennender Scheunen galoppieren auf breiten Front Dutzende von Geweihten der Göttin in das Dorf ein, die blitzenden Klingen in die Höhe gereckt. "Für Rondra!" schreit es aus den Kehlen und schon erreichen die ersten rotweißen Kämpen das Schlachtfeld !

Ihr umfaßt nochmal fester euren Schwertknauf, neuer Mut steigt in euch auf und ungeahnte Kraftreserven pulsieren!

Noch nie habt ihr es so deutlich gefühlt: Die Göttin ist mit euch!

(Regeltechnisch: MU +2 für die Dauer des Kampfes).

Meisterinformation:

Falsch! Es wird kein Sieg, sondern ein greuliches Gemetzel, das selbst deine und meine schlimme Phantasie nur ganz unzureichend beschreiben kann. Darum genügt es, wenn du deinen Spielern beschreibst, daß der Fluch Ephilkronons sich als mächtiger erweist als der Glaube der Menschen. Jeder Gefallene findet sich auf der Seite der Nichtlebenden wieder. Das Grauen ist unermesslich, als sich auch gefallene Rondrakrieger - furchtbare Gegner, fürwahr - der Totenarmee anschließen. Das Zahlenverhältnis wird früher oder später so aussichtslos, daß selbst der inzwischen todwunde Hochgeweihte Asserian von Klapthor erkennt, daß ihm nur die Flucht bleibt. Er weiß, er muß den geheiligten Dolch, den er an seiner Brust trägt, retten. Von den Untoten gejagt, gelingt den Helden mit Asserian die Flucht z.B. in einen kleinen Wald.



Doch die Leichen bleiben ihnen auf den Fersen, als ahnten sie jeden Schritt der Gruppe voraus.

Wenn sich eine Gelegenheit zu einer kleinen Verschnaufpause bietet (z.B. eine Höhle), ist die Zeit für Asserian gekommen, in die Ruhmeshalle Rondras aufzusteigen. Gestalte diesen Augenblick mit dem nötigen Pathos, es ist ein großer Held der von uns geht. Übrigens wäre es ratsam, die beiden Geweihten Aralesce und Samia ebenfalls überleben zu lassen, damit sie die letzten Fragen der Helden beantworten können. Nun können sie von der Prophezeiung berichten (ein Pergament in der Heldenbrusttasche von Asserian), vom geheiligten Dolch und von Suche nach dem Knaben.

Schließlich müssen sie weiter fliehen. Es bleibt der Phantasie der Helden überlassen, wie sie aus dem Belagerungsring der Untoten ausbrechen (notfalls kannst du einen See am hinteren Ende Höhle einfügen, durch den man tauchend in eine andere Höhle kommt, von der aus man ungesehen weiter fliehen kann). Die Flucht führt zwangsläufig nach Baburin (E. läßt die Verfolgung abbrechen, da er sich ausrechnet, daß Truppen in Ilgur frühestens am Tag seiner Initialisierung sein können.) In großer Hast erreicht man Baburin. Dort können die Hel-

den von den Greueln berichten und erfahren zudem, daß der Vortrupp nach Gnosc vermißt wird und general mobil gemacht wird.

Der Markgraf von Baburin entsendet seine Streitmacht nunmehr gen Ilgur, denn dahin deuten die Zeichen, daß dort die Wurzel des Unheils zu suchen ist.

Das schwarze Herz

Hilfe bieten die Truppenkontingente Baburins, zusätzlich befindet sich in der Stadt ein großer Borontempel, deren Geweihten durch die Macht ihres Gottes dafür sorgen könnten, daß die Toten borongefälligen Frieden finden. Auch die anderen Tempel werden ihren Beistand nicht verweigern, selbst die Meisterin des Bundes ist nun bereit, sich dem Aufgebot anzuschließen. Baburin beherbergt zudem eine Reihe Ma-

gier, deren Hilfe sinnvoll sein könnte. Die Helden sind bei allen Beratungen des Generalstabs des Markgrafen zugegen, ihr Wort zählt viel in der erlauchten Runde. Laß deine Spieler einen echten "Kreuzzug" auf die Beine stellen, dessen Ziel der Machtbereich Ephilkronons ist: Ilgur, das schwarze Herz.

Der schwarze Kämpfer Ephilkronon

E. ist ein mächtiger Diener des Erzdämons Belhalhars. Dieser trachtet danach, den schwarzen Kämpfen an Borbarads Seite zu bringen, um dort sein Eisen im Feuer zu haben. Teils, um Rondra in den zu erwartenden Kämpfen zu schwächen, teils um Einfluß auf Borbarad zu bekommen.

Der Knabe hat mittlerweile das biologische Alter von 16 Jahren erreicht. Mit einem Initialisierungsritus, zu dem er das Blut eines Opfers aus nächster Verwandtschaft braucht, erlangt er seine volle Macht und überragende Kämpfereigenschaften. Bis dahin hat er zum Selbstschutz Macht über

die unvorbereiteten menschlichen Geister (nicht über Geweihte, Elfen und Zwerge) und alle Toten in seiner Nähe bekommen. Noch ist sein Körper verwundbar gegen den geweihten Dolch. Dies wird nach dem vollzogenen Ritual vorbei sein. Der Knabe hat ungestört die letzten Wochen in der Burg des Reuters verbracht, um sich auf das Ritual vorzubereiten. Er erfährt von der Suche der Helden nach der Kutsche, von der Suche der Rondrakrieger und schließlich auch von den Truppenverschiebungen des Markgrafen. Es ist also an der Zeit, den finalen Ritus zu vollziehen.

Auf nach Ilgur !

In Baburin werden die Truppen zusammengestellt: ein Regiment schwerer Reiterei zusammen mit einem Banner Baburiner Freischützen. Ein aranischer Oberst erhält das Kommando, aber auch die Helden können gewichtigen Einfluß nehmen. Sind sie doch inzwischen so etwas wie Experten in dieser Sache geworden. Auch die beiden Rondrakriegerinnen begleiten den Zug gen Ilgur. Dazu kommen einige Borongeweihte, von denen man sich zu Recht Wirkung gegen die Untotenarmeen verspricht.

Allgemeine Information:

Ihr betretet den Raum, in dem gerade die Stabsbesprechung angehalten wird:

"Ah, meine lieben Freunde, ich hoffe, ihr seid wieder ganz bei Kräften. Ich habe meinen Offizieren schon geschildert, welches Bravourstück ihr geleistet habt." Er winkt euch an die Karte Nordaraniens heran, die auf einem großen Tisch ausliegt und über die die Anwesenden geneigt sind: Ein Fähnchen ist in Jasar eingesteckt. "Bitte, Pottwitz, schildert den Herrschaften die Lage." - "Nun, die 4. Schwadron des IV. Regiments der Aranischen Schweren Reiterei ist bereits gestern nach Jasar entsandt worden und müßte heute dort eingetroffen sein. Das 1. Banner der Baburiner Freischützen ist heute morgen nach Norden in Marsch gesetzt worden. Das 2. Banner der Freischützen sowie die 1. bis 3. Schwadron der Schweren Reiterei ist in einer Stunde aufbruchbereit. Sie werden zusammen mit dem 1. Banner des III. Fürstlich Aranischen Garderegimentes, welches gestern nach Gnosc entsandt worden ist, den Sturm auf Ilgur zu unternehmen. Unterstützt werden diese Truppen durch ein Banner Rondrakrieger, die die Meisterin des Bundes dem Markgra-

fen zur Verfügung gestellt hat. Angesichts dieses Truppenaufgebotes dürfte dem Spuk bald ein Ende bereitet sein."

Meisterinformation:

Dies sollte als kleiner Einblick in die Gläubigkeit der Militärs in die eigene Macht genügen.

Die Helden sollten schnell merken, daß es wenig Sinn hat hier Zweifel anzumelden. Und zugegeben, die Aufzählung der zur Verfügung stehenden Truppen klingt beeindruckend. Aber der Feind hat einen entscheidenden Vorteil, seine Truppen kennen keine Furcht, sie verbreiten Furcht, jeder tote Soldat des Markgrafen, wird innerhalb einer Minute zu einem neuen Gegner. Sollte einer der Helden solche Einwände geltend machen wollen, wäre eine mögliche Antwort: "Nun sicher, wir wissen, was Ihr in Wingst durchgemacht habt, doch dort war es dunkel, sie waren in großer Überzahl, glaubt Ihr nicht, daß die Sache bei Tageslicht anders aussehen wird?"

Meisterinformation:

Bei Gnosc stellt sich dem Heer ein großes Kontingent von Untoten, das vermutlich ohne den Beistand der Boroni sogar siegen würde. Aber durch die Gebete der Schweigsamen wird ein Wiederauferstehen der Toten verhindert, die Soldaten können nach einigen Verlusten Herr der Lage werden.

Je nach Wunsch, kannst du es hier zu dramatischen Kämpfen kommen lassen, bis die Truppen obsiegen. Oder auch nicht ... Es gibt den Vorfällen eine besondere tragische Gewichtung, wenn auch diesmal die Truppen zum Rückzug gezwungen werden, um sich auf verstohlenen Pfaden nach Ilgur durchzuschlagen, den Sturm auf die Feste zu wagen.

Ilgur - Ort der Verwüstung

Allgemeine Informationen:

Öliger, blakender Rauch mit einem bestialisch-süßlichem Geruch steigt aus großen Töpfen. Leichname schwimmen in einer siedenden, öligen Flüssigkeit. Ein Arm hängt knusprig aus dem Topf, Flammen züngeln an ihm empor. Menschenteile, skelettiert oder von fetten, gelben Maden zerfressen. Tiefhängende, unheilverkündende Wolken drohen. In der Düsternis vermögt ihr dahinhuschende Schemen wahrzunehmen.

men. Widernatürliche, grüne Blitze schlagen ohne einen Donner vom Himmel, alles vernichtend, was sie treffen. Das Zentrum der dämonischen Macht ist erreicht ...

Meisterinformation:

Hier und da darf es gerne zu kleineren Scharmützeln zwischen Lebenden und Toten kommen, doch sollten unsere "Guten" bis zur Reuterburg vordringen.

Das Ende vor der Reutersburg?

Meisterinformation:

Nach all den Plagen sollte es der Streitmacht schließlich doch gelingen sich zur Reuterburg durchzuschlagen.

Allgemeine Informationen:

Auch hier hängt der ekle Geruch nach verbranntem Menschenfleisch zwischen den verkohlten Häusern. Auf den Straßen finden sich Pfützen von Blut, in manchen bewegt sich etwas. Auch der Sitz des Reuters bietet einen Anblick des Schreckens: Männer und Frauen hängen aufgeknüpft und verstümmelt von den Zinnen herab. Wie viele sind geschändet worden? Die kalte Wut steigt in euch auf. Vereinzelte Rufe: "Nein!" oder "Ihr Götter! Das kann doch nicht sein!" kommen aus den Reihen der Truppen. Um die Moral der Soldaten steht es nicht zum Besten.

Spezielle Infomationen:

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, etwas zu unternehmen, um die Moral der Soldaten zu heben, gebührt dem Spieler am Ende des Abends (wahrscheinlicher morgens) ein ausdrückliches Lob - und seinem Helden zusätzliche 30 AP notieren.

Bleiben die Helden stumm geschieht folgendes:

Allgemeine Informationen:

Plötzlich hört ihr eine Soldatin mit heller Frauenstimme ein altes Kriegslied anstimmen, und dann mehr und mehr Soldatenstimmen mit einstimmen. Schließlich singen alle, auch ihr, und die Truppen kehren in ihre Ordnung zurück. Trotzige Wut erfüllt die Reihen.

Meisterinformation:

Es kommt nun zur Belagerung der kleinen Baronsburg. Diese ist, trotz einiger Versuche, nicht zu nehmen, dazu ist Ephilkronons Macht zu stark, die Zinnen zu dicht mit Untoten besetzt. Die Macht der Boroni erstreckt sich gerade auf die eigenen Truppen. Auf den Zinne der Burg kann man hingegen beobachten, wie sich untote Rondrageweihete die Pfeile mit Lust aus dem Halse ziehen, um die Geschosse sogleich wieder gegen die Baburiner zu wenden.

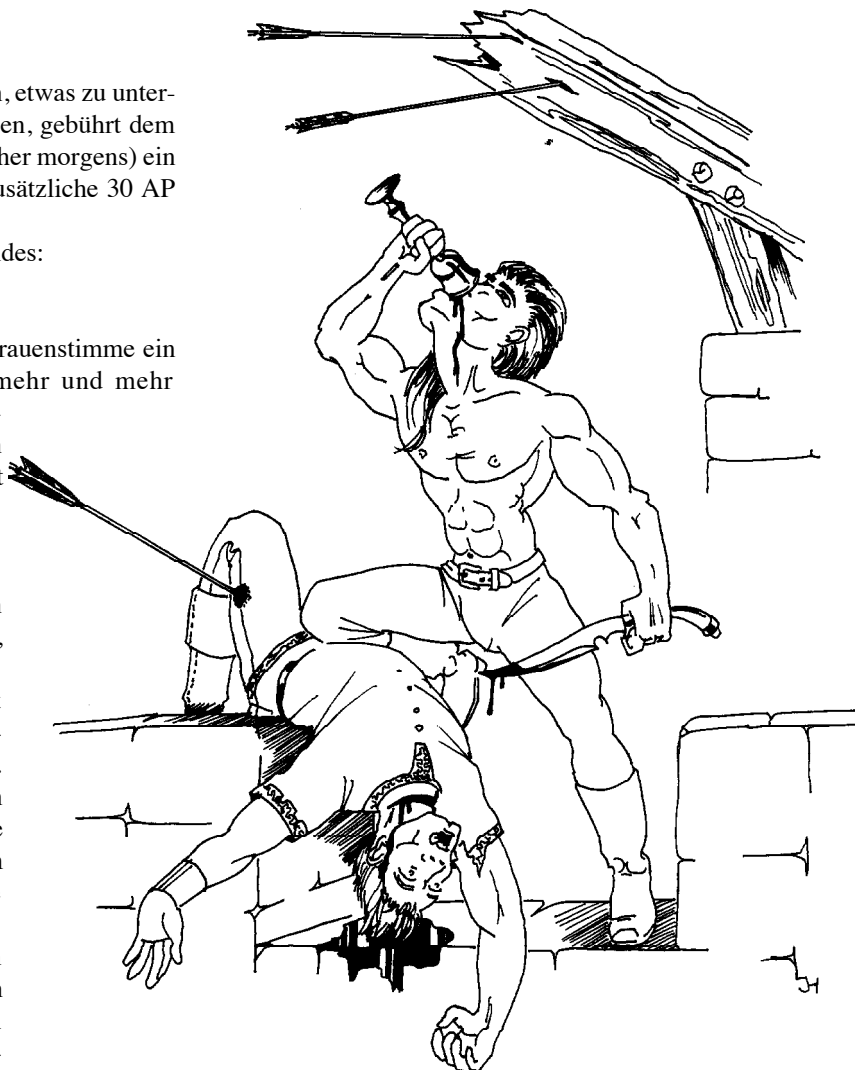
Daher bleibt nur der Einsatz eines kleinen Kommandos, das sich in die Burg schleichen soll, um Ephilkronon zu richten. Natürlich sind die Helden dazu gerade ideal. (Minde-

stens) 2 Meisterpersonen begleiten die Helden, Aralesce und Samia, die den Dolch mit sich führen. Auf dieser Klinge liegt die ganze Hoffnung, was sonst sollte den Unhold zur Strecke bringen.

Dieser zeigt sich mehrfach auf den Zinnen, wo selbst ganze Schwärme wohlgezielter Pfeile ihn verfehlen.

Verehrter Meister, hier gibt es die Chance, einen Charakter heldenhaft abtreten zu lassen, wenn nämlich dieser die Aufgabe übernimmt, den tödlichen Hieb wider den Knaben zu führen.

Es ist an dir, zu improvisieren, wie es den Helden gelingt, in die Burg zu gelangen, vorbei an untoten Wächtern. Mache es den Spielern nicht zu leicht, einmal könnte ein Untoter schon ganz "intuitiv" nachschauen, ob da nicht etwas hinter der Tür



Ende eines Sommers

ist. Letztlich jedoch muß es ihnen gelingen, in die Burg vorzudringen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr den Innenhof erreicht, erkennt ihr, daß ihr zu spät seid. Ihr entdeckt den Jüngling mit dem Sohn des Reuters (**Meisterinformation:** seinem eigenen Vater also!) offen auf der Wehrmauer stehend, während der Reuter selbst im Hof offensichtlich als Gefangener von Untoten bewacht wird.

Spezielle Informationen:

Der Jüngling mag an die 16 Jahre alt sein. Er steht, jede Gefahr ignorierend, in dem Pfeilhagel auf der Zinne.

Noch bevor die Helden eingreifen können, schneidet er mit schnellen Schnitt seinem Vater die Kehle durch, fängt das Blut in einem Becher auf und trinkt es. Ihr werdet Zeuge einer der unsäglichsten Blasphemien.

Doch immerhin murmelt eine der Rondrakriegerinnen: "Dafür bekommt der Lästler seine Strafe, die Götter sind nicht fern!" Falls die beiden schon tot sind, sollte einen der Helden ein unerklärliches Gefühl der göttlichen Nähe diese Worte eingeben.

Plötzlich fährt ein einzelner roter Blitz aus dem Himmel, trifft den Knaben. Er wankt, sinkt in die Knie. Seine Macht scheint gebrochen: Die Untoten fallen in sich zusammen. Die Menschen brechen in Jubel aus: "Die Leuin hat ihn gerichtet" - allgemeines Abommen und Götterpreisen!

Meisterinformation:

Falls die Helden den Reuter nicht von sich aus befreien, wird eine der Meisterpersonen dies anregen. Nun ist die Stunde des Trägers des Dolches gekommen, Ephilkronons vermeintliche Schwäche auszunutzen und der unheiligen Kreatur sein verdientes Ende zu bereiten. Es ist wichtig, hier schon das Gefühl von "Das Gute siegt wieder einmal" zu verbreiten. Räume die Meisterwürfel zusammen, ordne die Papiere, was man eben so tut, wenn das Abenteuer zu Ende zu gehen pflegt.

Allgemeine Information:

Gerade als der Dolchträger die Zinnen heraufgestürzt ist, erhebt sich der Jüngling, taumelnd zunächst, doch dann strafft

sich seine Gestalt. Der allgemeine Jubel er stirbt schlagartig, weicht verwundertem Rumoren. Ein Schrei: "Ihr Götter, DAS WESEN lebt noch ..."

Dann fällt des Schwarzen Blick auf den Dolchträger: "Aha, die Rache der Götter, nehme ich an. Nun, so sei es!". Er sagt es in einem gespielt überraschten Ton und mustert dabei den Dolchträger. Dann präsentiert er seine Brust: "Mach schon, Gesandter der Göttin, laß es schnell hinter uns bringen." Seine Stimme trieft vor Abscheu und Herablassung.

Meisterinformation:

Die Meisterperson wird sofort zustechen. Sollte zu befürchten sein, daß ein heldischer Dolchträger angesichts dieser Situation zögern wird, kannst du die obige Szene auch kürzen, der Held stürmt auf den Jüngling zu, erst als die Klinge niederfährt, strafft sich der Knabe, ein triumphierendes Grinsen auf den Lippen.

Die Helden werden Zeuge wie der Dolch tief in Ephilkronons Brust fährt, dieser erwartungsgemäß schwer aufstöhnt und sterbend zusammensackt. Erneuter Jubel brandet empor, als der Verhaßte ein zweites Mal fällt. Auch der Dolchträger jubelt, bis er erkennen muß: EPHILKRONON LEBT!

Den Dolchträger erwartet ein schnelles Ende. Der Unhold wird mit unglaublicher Geschwindigkeit den Dolch aus oder an sich reißen und ihn dann in der Brust des Dolchträgers versenken. Das blüht auch ALLEN anderen, die sich noch zu nah an Ephilkronon heranwagen möchten. Denn nun ist er unsterblich und er ist geringfügig gereizt ...

Ja, du liest richtig, kein Happy-End, das Böse siegt, es wird ja noch gebraucht.

Allgemeine Informationen:

Die Soldaten fliehen in heilloser Flucht. Ephilkronon scheint sich in Luft aufgelöst zu haben. Immerhin, die Untoten erheben sich kein weiteres Mal, ihre Kraft scheint gebrochen. Die wenigen menschlichen Truppen, die der Dämon beherrschte, sind von ihrem Bann erlöst, fassungslos taumeln sie dahin, unfähig zu begreifen, was sie getan haben ...

Epilog

Nachdem der Knabe verschwunden ist, können die Helden die Burg durchsuchen. Sie finden das Tagebuch der Tochter, wenn du magst, kannst du den Helden auch weitere Informationen zukommen lassen, z.B. durch Bedienstete.

Die Reuter ist ein gebrochener Mann, beide Kinder tot, ein Ungeheuer von seinem Blute wurde gezeugt. Die Helden wissen, daß ihn keine Schuld trifft. Und wer auf den Gedanken kommt, den armen Mann davor zu bewahren, Hand an

sich zu legen, sollte mit 50 AP extra belohnt werden. Sonst kümmert sich ein NSC um den Reuter, dessen Überleben für den weiteren Verlauf der Kampagne überaus wichtig ist.

Auch der Auftrag des Grafen ist nicht vergessen, die Helden können z.B. mit Hilfe der Strauchdiebe oder der von dem Jüngling beherrschten Soldaten die Kutsche finden und die wertvolle Fracht bergen.

Ach ja, wir schlagen 400 AP als heldische Belohnung vor.

Ausblick

Der Schwarze Kämpfer macht sich auf die Suche nach einem mächtigen Verbündeten, um seinen Plan, ersonnen in den Niederhöhlen, in die Tat umzusetzen. Doch dabei hat er wohl nicht mit den Helden gerechnet, deren Weg er noch einmal kreuzen wird

Man sollte einiges an Zeit verstreichen lassen, bis die Borbarad-Kampagne richtig hochgekocht ist und der Schwar-

ze Kämpfer sich einen Namen gemacht hat.

Dann können die Helden entweder selbst auf die Idee kommen, daß sie helfen könnten den Schwarzen Kämpfer endgültig zu überwinden oder sie werden durch das Schwert der Schwerter dazu aufgefordert.

Es wird ihre Aufgabe sein, die Prophezeiung genau zu studieren, nach Fehlern in der Auslegung zu suchen und schließ-

lich auf eine der Lösungsmöglichkeiten zu kommen. Und vielleicht wird es ihnen gar gelingen, der Geschichte doch noch einen glücklicheren Ausgang zu bescheren.

Alles weitere lest ihr im nächsten Teil dieser Geschichte, hier im: **THORWAL STANDARD!**

Anhang

Wichtige Personen

Joost, Gaukler der 13.Stufe (mit Moosäffchen Timi)

Joost Krenneman ist vor 35 Jahren in Grangor geboren worden. Er wuchs als einziges Kind einer Fischerfamilie auf. Schon in frühen Jahren kehrte er dem elterlichen Fischen den Rücken und begab sich mit einer fahrenden Gauklertuppe auf Reisen. Auf diesen hat er schon am Hofe des Königs von Albernia, auf der Festwoche im Lieblichen Feld und beim Grafen Almadas sein Kunst zum Besten geben können. Im Moment befindet er sich auf die Einladung des Hofmeisters auf dem Weg nach Perricum. Sein größter Wunsch ist an den Hof der Horas berufen zu werden.

Joost ist kleinwüchsig, grauhaarig und hat ein verschmitzes, faltenreiches Gesicht, dessen braune Hautfarbe immer durch die hervorstechende Mimik betont wird. Im übrigen ist latent magisch begabt und in der Lage, eine Art von schwachem Telekinesezauber zu wirken. Das ist, neben seinen schnellen Fingern, die Grundlage seiner hohen Gaukelkunst.

Graf Paligan von Perricum

Ein etwa 40-jähriger Mann, mittelgroß und weißhaarig. Man

sieht ihm die Ähnlichkeit zum Hause Paligan an. Seine Loyalität gilt mehr seinem Lehen als dem Reich. Sein wettergegerbtes Gesicht zeugt von großer Lebenserfahrung. Tatsächlich hat auch er ein Abenteuererleben hinter sich und schon viele Jahre auf dem Rücken eines Pferdes verbracht.

Asserian von Klapthor, Hochgeweihter der Rondra

Ein arroganter, verblendeter Rondra-Fanatiker, der aber durchaus das Charisma besitzt, Menschen zu begeistern. Ungefähr 32 Jahre alt und von beeindruckender Statur trägt er offene, lange schwarze Haare, so daß er mit übergeschnallten Rondrakamm wie eine Statue in der Halle der Helden von Perricum aussieht.

Der geheiligte Dolch, Artefakt des Sendboten Rigdael

Ein schmuckloser Kurzdolch, doch ist die göttliche Aura selbst für den Laien spürbar. Ein Odem oder Occulus offenbart, daß die Waffe von göttlichen Wirken durchwoben ist wie der Himmel vom Sonnenlicht am ersten Praios.

Die Hyphokryphen des Gardian Sturmklänge

Schon vor 250 Jahren versuchte der Geweihte Gardian Sturmklänge sich daran, die Prophezeiung des Alveraniars zu deuten, doch, wie alle anderen auch, erfolglos.

Doch sandte Rondra ihm., als er gebeugt von der Last seines

hohen Alters war, eine Vision, die vom wahren Kommen des Schwarzen Kriegers, des Allesverderbenden, berichtete. Eine Abschrift davon wird in Perricum und Baburin (und anderen großen Rondratempeln) aufbewahrt.

Sein Sommer wird Erfüllung sein
Kämpfe gar von finstrem Schein
Wer auf geradem Wege kommt Ihm bei
Eine Macht gar schrecklich frei

Wenn das Böse will den fremden Leib
Was nicht zu töten wird vertrieben
Verzweifelt anderorten Mann und Weib
Ob der Gabe, kindlich rein, zu lieben

Für Formalisten erkennbar: Die Lösungsansätze sind in den Kreuzreimstrophen, die Beschreibungen weiterer Begebenheiten in den alternierenden Paarreimstrophen untergebracht. Kommata sind nur direkt bei den Lösungsmöglichkeiten ge-

setzt. Weitere Tips oder Fehlsuren könnten in Beschreibungen der historischen Gegebenheiten aus der Zeit der Entstehung der Weissagung gegeben werden. Erläuterungen dann in der Fortsetzung ...

Das Tagebuch der Reuterstochter

1. PRA

Weh mir, gnädige Tsa, was ist mir widerfahren? Wie konnte mein Bruder mir dies antun? Was für eine Sünde habe ich auf mich geladen, daß die Götter mich so strafen?

Ich will mich in göttergefälligem Gebet ergehen und für seine Seele beten, wiewohl er mir all das angetan.

Wenn mein lieber Vater dies erführe, das Herz würde ihm brechen. Ich kann es ihm nicht offenbaren, liebe Herrin Tsa, Güti-ge, ich will nicht auch noch daran schuld sein, daß die verfluchte Tat auch ihn zerstört. Ich will dies Geheimnis in mir bergen.

Doch sollte er es noch einmal wagen, sich mir auf schändliche Art zu nähern, bei allen Göttern, ich will ihn mit blanker Klinge empfangen, und wenn es mein eigener Tod sei.

Nun will ich beten, zu allen Zwölfen, und vor allem zu Dir, liebe, gute Herrin, daß ich vergessen möge.

14. PRA

Ich bin verflucht, verflucht, verflucht! Mein Leib rundet sich, die schändliche Tat hat böse Frucht getragen. Guter Herr Praios, steh mir bei. Das Kind - nein, ich will es nicht Kind nennen, es kann nichts tsagewolltes sein, das da in mir reift, gezeugt im Schatten des Verfluchten, es wächst auf widernatürliche Art. Schon kann ich meiner Zofe meinen Zustand kaum noch verhehlen, ich spüre, wie ihre Blicken wissend auf meinem Leibe ruhn. Weh mir, was hat nur Besitz von mir ergriffen? Was ist es, das in mir wächst, so atemberaubend heranreift. Ist dies die Strafe, daß ich die Blutschande geschehen ließ? Was konnt ich tun, denn mich zur Wehr setzen? Er hätte mich totgeschlagen. Ach! Ich hätte mich totschiagen lassen sollen. Ich habe gefehlt, anders kann ich mir diese Strafe nicht erklären, die die Götter mir auferlegen. Oh Herrin Tsa, was soll ich tun?

25. PRA

Ich fühle es, bald ist meine Stunde gekommen. Nun ist es jedem offenkundig, die Tochter des Reuters hat sich in Schande niedergelegt. Wenn sie nur ahnten, wem ich dies Unglück zu verdanken habe. Wenn sie nur wüßten. Doch ich kann mich keinem offenbaren, auch nicht Kira, die sucht in mich zu dringen. Sie weiß, daß ich mich nie einem Mann freiwillig hingegeben hätte, nicht aus reiner Fleischeslust. Ob sie etwas argwöhnt.

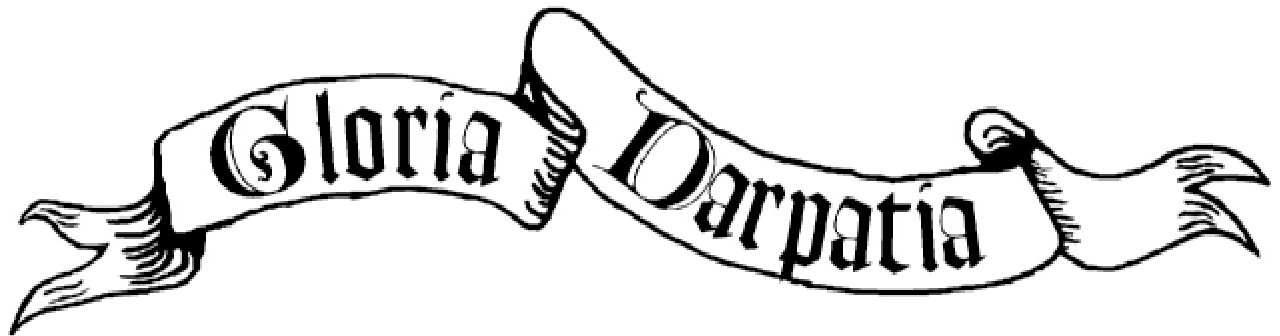
Seine Blicke verfolgen mich, sie sind auch jetzt noch gierig, wie die eines Tiers. Er hat gedroht, mich umzubringen, wenn ich irgendjemandem ein Sterbenswörtchen verrate. Ach, hätte er mich doch schon damals gerichtet, in dieser unseligen, unheiligen Nacht.

28. PRA

Ich kann nicht länger bleiben. Ich spüre mehr und mehr, welch Grauen sich in meinem Leibe regt. Ich will mich aufmachen, geheiligten Boden der Mutter Tsa aufzusuchen. Vielleicht kann man dort dem Übel Einhalt gebieten. Auch wenn ich dann alles offenbaren muß.

Oh Herrin, mach, daß alles sich zum Guten fügt!

Aventurische Regionen



Das Fürstentum Darpatien

1. Teil

Land und Leute (1. Teil)

Sagen und Legenden (1. Teil)

Ausgewählte Baronien (1. Teil)

Das Haus Rabenmund (1. Teil)

Von

Ragnar Schwefel (Hrsg.)

Frank Hagenhoff, Andreas Kötting, Michelle Melchers, Holger Ruhloff

unter Mitarbeit von
und Reinhard Bär, Udo Kaiser, Ulrich Kenter



In dieser und den folgenden Ausgaben des Thorwal Standard wird eine Regionalbeschreibung des Fürstentums Darpatien erscheinen. Geplant sind zunächst zwei weitere Teile. Für die nächste Ausgabe sind die Kapitel: Geschichte, Stadt Rommilys, Baronie Neuborn, Reisen und der 2. Teil des Hauses Rabenmund vorgesehen.

Von Land und Leuten

Sitten und Gebräuche

Der Stierflug

»...und so kam es, daß ich einige darpatische Eigentümlichkeiten entdeckte, als ich die große Baerfarnebene bereiste, die man zu Recht das Land der Darpatullen nennt.

In einem Dorfe mit Namen Ochsenried wurde ich an einem Praiostage, da die Arbeit auf den Feldern ruhte, Zeuge eines ganz besonderen Schauspiels, dessentgleichen ich auf all meinen Reisen durch die nördlichen Reiche noch nie zuvor zuteil wurde.

Die Einwohner des Weilers und wohl auch viele Zugereiste aus der Umgebung, herrschte doch ein arges Gedränge, hatten sich auf dem girlandengeschmückten, blumenverzierten Dorfplatze versammelt. Auf diesem hatte man hohe, hölzerne Barrikaden errichtet, so daß ein etwa 30 Schritt durchmessender Zirkel umfriedet wurde. Das Volk ringsum trug seine beste Festtagstracht, wie es an einem hohen Feiertage wohl anstand, doch wußte ich mich nicht zu entsinnen, welch göttergefälligen Anlaß es wohl geben mochte. Doch war ich nach langer, entbehrlicher Reise nur zu gern bereit, mich von der fröhlichen Laune der Leute anstecken zu lassen. Ein dralles Mädchen in darpatischer Tracht bot Wein feil, guten roten, der Stierblut geheißener ward, und der guten Zuspruch fand. Etliche Kinder hatten Blumenkränze gewunden, die sie für wenige Heller anboten.

Ich aber drängte mich neugierig an den Rand der Ballustrade, gespannt, welchem Behufe all die Vorbereitungen dienen mochten.

Plötzlich hob ein Raunen und Rufen an, und ein junger Mann trat in den Kreis, dessen eingeölter Körper in den Strahlen Praios' glänzte. Nur ein Lendentuch zur Bedeckung seiner Männlichkeit hatte er an sich. Mit zuversichtlichem Lächeln grüßte er die Menge.

Und dann hub ein Jubeln und Handgeklapper an, wie ich es bis dahin nur in den Stadien in Festum oder Havena gehört hatte. Im selben Momente ward ein prächtiger Darpatulle in den Kreis getrieben. Wie wenig jedoch hatte das stolze Tier mit den duldsamen Tieren zu tun, die man allenthalben im Fürstentum brav ihr Pflüge und Karren ziehen oder auf den saftigen Wiesen grasen sah: Mit stolz aufgeworfenem Haupte präsentierte sich der Stier in energischem Trabe dem jubelnden Volke.

Das Spiel seiner Muskeln unter dem rotbraunen Fell war beeindruckend, und mich beschlich ein Gefühl der Beklommenheit angesichts der zwar kurzen aber spitzen Hörnerpaars, das den massigen Schädel des Tieres zierte.

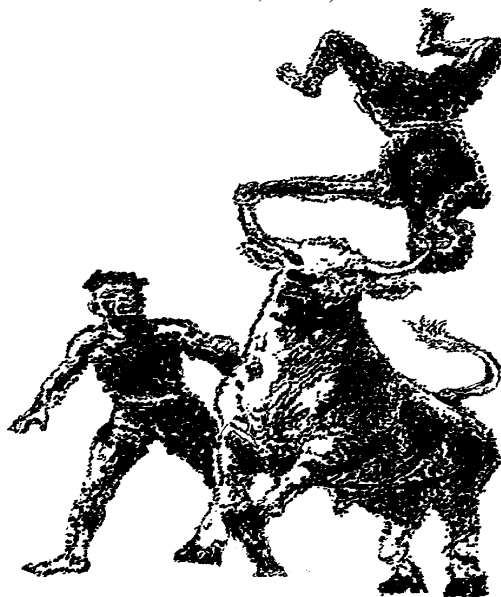
Offenkundig befand sich der Bulle in einem Zustand höchster Erregung: Er scharrte gereizt mit den Hufen, warf mit seinen Hörnern die Erde auf. Schaum quoll aus Maul und Nüstern, gerade so, als habe ihn die Wilde Wut befallen. Mich überkam Angst ob des Jünglings in dem Kreise, denn dieser, anstatt sich zu bewaffnen oder fortzulaufen, näherte sich mit federndem Schritte dem wütenden Stier, was die Menge mit einem schallenden „Gloria Darpatia“ bedachte.

Da! Schnell wie ein Pfeil von Firuns Bogen griff der Stier an,

der Donner seiner Hufe mischte sich mit dem Applaus der Menschen. Schnell schmolz die Entfernung zu dem Manne. Ich hielt die Luft an und betete zu der gütt'gen Marbo, auf daß sie den Burschen gnädig aufnehmen würde, denn daß er noch an diesem Tage Golgaris Schwingen hören würde, daran bestand für mich kein Zweifel.

Doch der Jüngling, lief ohne zu zögern geradewegs auf den Stier zu! Geschickt sprang er vom Boden ab, landete mit den Händen auf dem Nacken des Bullen, vollführte einen Lidschlag lang auf dem Rücken des Tieres einen Handstand und stieß sich wiederum ab, um katzengleich mit beiden Beinen hinter dem Stier auf dem Boden zu landen! Nie sah ich solche Kühnheit, solche Grazie! Wie alles Volk fiel ich in die „Gloria Darpatia“-Rufe ein, während der Bursche noch zwei Male dieses Kunststück vorführte. Gleich darauf sprang eine junge Maid in die Arena, in ihren Händen trug sie Blumenkränze und Bänder. Doch nicht dem wackeren Helden wollte sie den Schmuck präsentieren, nein, zu meinem Staunen war es nun an dem Mädchen, die Aufmerksamkeit durch Rufen und Winken auf sich zu lenken. Ich schloß die Augen, als das massige Tier sich herumwarf, die Maid unter seinen Hufen zu zerstampfen. Erst als ich die Hurra-Rufe der Menge vernahm, wagte ich einen erneuten Blick: Die wackere Frau hatte eine ihrer Blumenflechten dem Stier um die Hörner geworfen, nun schickte sie sich an, den Bullen mit den Bändern zu bekränzen. Und auch sie scheute sich nicht, den wagemutigen Salto über den Stierrücken zu versuchen. Wie sehr donnerte der Jubel aber erst, als beide zur gleichen Zeit den Sprung wagten ...

Dieses Treiben hielt noch den ganzen Tag an, Bulle um Bulle wurde in das Rund getrieben, sich mit den Wagemutigen zu messen. Wohl mehr als ein Dutzend Männer und Frauen stellten an diesem Tage ihren Mut beim „Stierflug“ (wie man das Schauspiel dieser Orten nennt) unter Beweis ...«
(aus dem Reisetagebuch des Gandor Harnischmacher, Kaufmann aus dem Bornlande, 2 Hal)





Hochzeit

In einem Land, über das die gütige Travia; Patronin der ehelichen Liebe und der Familie wacht, ist es nicht verwunderlich, daß die Verbindung zweier Menschen besonders feierlich von statten geht.

Schon am Vortage gibt es ein gemeinsames Fest beider Familien, an dem sich die Sippenmitglieder, deren Blut sich miteinander verbindet, kennenlernen können. Braut und Bräutigam ist die Teilnahme an dieser Feier jedoch nicht erlaubt, sie haben den Tag vor der Hochzeit in stiller Andacht und in Besinnung auf den ihnen vorbestehenden Schwur zu verleben. Vor allem in wohlhabenderen Familien kommt es nicht selten vor, daß sich die zukünftigen Eheleute erst am Tage der Vermählung kennenlernen.

Der Trauung voran geht ein langer Trauzug vom Hause der Braut, in dem sich die Hochzeitsgesellschaft versammelt, zum Tempel. Anführer des Zuges bilden die Blumenkinder, die Blüten auf dem Pfad der künftigen Eheleute ausstreuen und kleine Sträußchen an Passanten und Zuschauer austeilen. Ihnen folgt der Stabmann, oft ein Geschwister eines der Brautleute. In seiner Hand hält er den Hochzeiterstecken, einen gut mannshohen, derben Stock, der an einem Ende eine Klapper trägt. Eifrig die Klapper drehend, tut er den Leuten das Nahen der Hochzeiter kund. Zudem fällt es ihm zu, eventuelle Nebenbuhler und andere Störenfriede, die die Hochzeit zu vereiteln trachten mögen, fernzuhalten, ihre Klage- oder Schmähreden durch den Lärm der Klapper zu übertönen oder ihnen notfalls auch einmal mit ein paar Stockhieben zu verjagen.

Als nächstes kommen Verwandte und Freunde des Paares, die solche Dinge wie Töpfe und Pfannen, Wäsche, Spindeln, Handwerkszeug, Sichel, Tiegel und andere Gerätschaften des Hausstandes tragen, als Zeichen dafür, daß der Haushalt wohl bereitet ist.

Inmitten dieses Zuges schreitet das künftige Paar, beide barhäuptig, Traujungfern und -burschen tragen ihnen Blütenkränze (in manchen Regionen auch Haube und Kappe) als Zeichen der Verheirateten hinterher.

Zu diesem hohen Festtage im Leben zweier Menschen, da beider Lebenswege mit dem Segen der Göttin zu einem gemeinsamen verflochten werden, tragen Frau und Mann kostbare Hochzeitsgewänder in leuchtendem Rotorange, der Farbe der Göttin. Die langen, kunstvoll bestickten Roben werden über Generationen in der Familie vererbt. Auch die Festgesellschaft kleidet sich in ihre prachtvollsten Gewänder, um der Göttin (und nicht zuletzt ihren Nachbarn) zu zeigen, daß die Ehe von Wohlstand gesegnet sein wird.

Erst am Ende des Zuges folgen die Eltern des Paares, bei wohlhabenderen Familien begleiten zudem Spielleute die Prozession

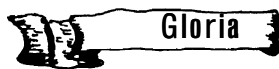
An der Tempelpforte, bildet das Gefolge für Braut und Bräutigam ein Spalier. Alsdann heißt sie die Geweihte im Namen der Göttin willkommen in IHREM Haus. Gemeinsam betritt das Paar die Tempelhalle, ininigem Abstand folgt ein enger Freund des Paares, Trautmann oder Trautfrau geheißen, dann erst die Brauteltern und die übrige Gesellschaft. Dieser Brauch stammt noch aus alten Tagen, als nicht selten die Braut mit

List oder Gewalt vom elterlichen Hofe geholt wurde, und der Trautmann die Aufgabe hatte, die Verfolger so lange aufzuhalten, bis das Paar in Sicherheit war.

Zum Anbeginn der Heiratszeremonie rezitiert die geweihte die Gebote Travias, erinnert die Brautleute an die Pflichten des Ehebundes, vergißt jedoch auch nicht die Wonnen zu preisen. Nach einer gemeinsamen Fürbitte, um den Segen der Gütigen hinabzubeschwören, tauschen die Brautleute Zeichen der Verbundenheit aus: sie setzen sich Kränze aus Ähren auf das Haupt, um die Einheit mit dem Lande zu zeigen, aber auch, um Fruchtbarkeit auf sich herabzuflehen. Der Bräutigam legt der Braut einen langen, wollenen, reichverzierten Umhang um die Schultern, damit sie sich seines Schutzes immer bewußt ist. Im Gegenzug übergibt die Braut ihm ein Horn, um den Mann daran zu erinnern, für genügend Nachwuchs zu sorgen, wie es seine Pflicht ist (denn das Horn ist in Darpatien das Zeichen der Manneskraft) ¹.

Mit dem Gelöbnis einander nach den Gesetzen der Mutter Travia zu achten und zu lieben, stechen sich beide in den vierten, den Traviafinger und lassen einige Tropfen Blutes auf den Boden fallen, um den Acker zu befruchten, das sie von nun an gemeinsam bebauen werden. Alsdann brechen sie einen gesegneten Laib Brot und trinken zusammen aus dem Ritualbecher. Die Geweihte segnet den mitgeführten Hausrat. Zum Abschluß der Zeremonie und als endgültige Besiegelung des Gelöbnisse reicht die Geweihte der Ehefrau einen brennenden Scheit vom heiligen Tempelfeuer, den diese unbeschadet zu ihrem eigenen Herd tragen muß, dort das traviagefällige Herdfeuer zu entfachen. Dem Ehemann hingegen gibt sie eine Schale voll Korn, mit dem er eine der Tempelgänse über die Schwelle seines Heimes locken muß. Erst wenn diese beiden Handlungen vollzogen sind, gilt der Bund als geschlossen und die ausgelassenen Hochzeitsfeierlichkeiten können beginnen.

Das Hochzeitsritual in den Trollzacken unterscheidet sich, wie nicht anders zu erwarten, von dem der Tiefländer. So sich dort ein Paar zur Hochzeit anschickt, gehen sie allein zu einem der Zwölfe geweihten Ort (denn im Gebirge gibt es nicht überall Schreine oder gar Tempel der Travia!). Dort schneiden sich die Liebenden in die Handflächen und zeichnen sich gegenseitig mit ihrem Blute, von dem sie auch ein wenig auf Sumus Leib tropfen lassen. Damit wird symbolisiert, daß das Paar bereit ist, sein Blut füreinander und für die Heimat zu geben. Dann übergibt der Bräutigam der Braut einen Dolch, den sie für das erstgeborene Kind aufbewahren soll, denn schon als Kleinkind soll ein Trollberger sich an Waffen gewöhnen. Die Braut übergibt in Gegenzug dem Manne einen Schild, der als Symbol steht für die Pflicht, die Familie als höchstes Gut stets zu schützen. Hernach wickeln sich die Brautleute in eine große wollene Decke, um die Wärme der Liebe füreinander zu zeigen, aber auch den Schutz, den sie sich von nun an angedeihen lassen werden. Mit einem Gebet auf den Lippen verharren sie noch eine Weile, bevor sie in ihr Dorf zurückkehren und eine ausgelassene Feier beginnt.



Land und Leute

¹ Man mag sich vorstellen, daß eine Zeremonie nach althergebrachtem Ritual unfreiwillig erheiternd wirkt, so es eine wohlgewachsene Rondrareckin oder eine wackere Schmiedin ist, der von ihrem - womöglich schmächtigeren - Gemahl der Schutz vor Feinden zugesichert wird.

So wird bisweilen von der Tradition abgewichen und beide versprechen sich gegenseitig Schutz und Schild, wie auch beide sich Symbole der Fruchtbarkeit überreichen, für die Frau ist das üblicherweise ein Ährenstrauß.

Tod

Die Bestattungsrituale im darpatischen Tiefland unterscheiden sich wenig von denen, wie der Reisende sie aus dem restlichen Mittelreich kennt. Je nach Stand (und nach Jahreszeit) wird der Leichnam ein oder mehrere Tage aufgebahrt, bewacht von den Tempeldienern des Rabengottes und seinen trauernden Anverwandten und Freunden. Schweigen ist während der Totenwache oberstes Gebot, will man doch den Boten des Herrn Boron, Golgari, nicht durch das Geschwätz der Lebenden verärgern.

Ob der Tote zu seiner letzten Ruhe in ein schlichtes, schwarzes Gewand oder in seine prächtigste Robe gehüllt wird, hängt vom Glauben des Verstorbenen ab. So mag selbst eine Königin, die auf Deren allen Reichtum ihr eigen nannte, verfügen, daß sie in einfachem schwarzen Kleide den letzten Pfad beschreite, ist es doch zunächst der unbestechliche Boron, den nicht eitler Tand noch weltliche Macht zu bestechen weiß, vor dem sie auf ihrem Wege in eines der zwölfgöttlichen Paradiese zu bestehen hat. Doch mag sie sich ebenso entscheiden, in ihrem prächtigsten Gewand und mit kostbaren Grabbeigaben zur letzten Ruhe gebettet zu werden, um sich für ihren Herrn Praios zu bereiten, und die Rondragläubige wird in der Regel verfügen, in voller Rüstung und mit ihrer Waffe bestattet zu werden.

Am folgenden Praioslauf, noch ehe der güldene Herr sein Antlitz zur Gänze über den Horizont erhoben hat, wird der Verstorbene auf den Boronanger gebracht ¹ und unter Klagesängern der Leidtragenden ² in Sumus Leib gebettet.

In einigen Regionen, so zum Beispiel in Rommilys, ist man zu der Sitte übergegangen, die Toten auch in sogenannten Beinhäusern zur letzten Ruhe zu betten, tiefen unterirdischen Gewölben, in denen sich Steinkammer an Steinkammer reiht, in der die Toten aufgebahrt werden. Völlig unüblich hingegen ist die Einbalsamierung von Toten.

Dem Grab werden oftmals Gaben beigegeben, die Zwölfe der Seele des Verstorbenen gewogen zu machen, auf daß sie sich ihrer annehmen werden. Die Gaben werden gemäß der Natur des Gottes, dem sich der Tote anbefohlen hat, ausgewählt. So werden einem Perainegläubigen Feldfrüchte mitgegeben, einem Anhänger des Ingerimm wird sein Handwerkszeug ins Grab gelegt. Auch eine üppige Spende an den entsprechenden Tempel soll die Götter gnädig stimmen.

Auch für den letzten derischen Weg eines Menschen haben sich unter den rauen Trollbergern Riten herausgebildet, die diesem stolzen und rauen Menschenschlag entsprechen.

Allzuoft kann es passieren, daß kein Geweihter zur Hand ist, um einem Toten das letzte Geleit zu geben. Alsdann ist es an den Verwandten und Freunden des Verstorbenen, die Totenriten durchzuführen.

In der Nähe eines jeden Dorfes gibt es ein Tal, das von den Bewohnern als Boronanger benutzt wird. Der Tote wird von den engsten Angehörigen und Gefährten in dieses Tal gebracht, wo er auf den steinigen Boden gelegt wird. Während man die traditionellen heiligen Gesänge, die von Sippe zu Sippe sich im Wortlaut unterscheiden, intoniert, wird der Leichnam mit schweren Felsen bedeckt, damit die Ghule und wilden Tiere seine Ruhe nicht zu stören vermögen. Danach wird ein gemeinsames Gebet mit der Bitte an Boron gerichtet, dem Toten eine schnelle Reise in das Paradies der Gottheit zu gewähren, die er am innigsten verehrte.

Seltener wird eine Feuerbestattung vollzogen, so z.B. von den Zwergensippen, die in den Trollzacken siedeln, aber auch von einigen Trollberger Geschlechtern

War der Verstorbene ein wackerer Krieger oder Jäger, der im Kampfe gefallen ist, stimmen seine Freunde die Kriegs- und Totenhymnen der Trollberger an, um vom Tode eines geehrten Helden zu künden. Bisweilen schallen diese schwermütigen und stolzen Gesänge tagelang durch die tiefen Bergtäler; dem verlorenen Freund die Ehre zu erweisen. Sehr selten einmal kommt es vor, daß die Bergmenschen diese hohe Ehre auch einem außergewöhnlich tapferen Feind angedeihen lassen.

¹ Bei Verstorbenen hohen Standes ist es zudem üblich, einen feierlichen Leichenzug durchzuführen, bei dem der verhüllte Leichnam in einer Trauerprozession durch die Stadt zu seiner letzten Ruhestätte getragen wird.

² Das Amt der Leidtragenden wird zumeist von den engsten Angehörigen und Freunden übernommen, doch gibt es auch "professionelle" Klagemänner und -frauen. Diese beweinen den Verstorbenen, singen die rituellen Klagelieder und preisen die Verdienste und Taten des Toten.

Gastfreundschaft

Die Gastfreundschaft ist in den streng traviagläubigen darpater Landen ein heiliges Gebot, das von jedem frommen Menschen treulich befolgt wird. Gleich ob in den Bergen oder dem Tiefland, gleich ob man an einer elenden Hütte oder einer prachtvollen Burg um Gastung ersucht, der traviafürchtige Wanderer wird allzeit freundliche Aufnahme finden. Die

Darpatier glauben fest, daß ein jedes Heim und jedes Herdfeuer unter dem persönlichen Schutz der Travia steht, und daß es Pflicht eines jedem ist, Ihrem Willen zu folgen, indem er keinem Gast den Schutz seines Hauses verwehrt.

Ohne zwingenden Grund darf niemandem dem Bittenden die Gastung verwehren. Einem Feind mag man die Gnade versa-

gen, nicht jedoch, wenn er sich in höchster Todesnot befindet. Dann darf ihm Aufnahme und Quartier nicht verweigert werden, und sei er auch der ärgste Todfeind.

Wenn die Aufnahme eines Gastes die Familie des Gastgebers in bitterste Not stürzen würde, darf dieser die Gastung verwehren¹. Er muß dem Hilfesuchenden aber behilflich sein, ein anderes Quartier zu finden.

Wird Gastung gewährt, sind Gast und Gastgeber an Regeln gebunden. Sie müssen Frieden halten, auch wenn sich plötzlich herausstellen sollte, daß sie Feinde sind. Der Herdfrieden ist heilig und darf nicht gebrochen werden. Zwar können die Gegner hinausgehen und kämpfen, oder der Gast verabschiedet sich und kehrt später zum Angriff zurück, aber solange sie sich im Haus befinden, muß Friede gehalten werden. Sogar noch mehr: wird das Haus angegriffen, muß der Gast dem Besitzer zu Hilfe eilen! Der Gastgeber darf seinen Gast niemals angreifen, sondern muß ihn mit Respekt behandeln und gegebenenfalls vor Angriffen schützen, selbst wenn sie von einem anderen Gast ausgehen. Ein Gast wiederum muß sich geziemend verhalten und darf weder Waffe noch Hand wider den Gastgeber und die Seinen erheben, es sei denn, um sein eigenes Leben ob eines Angriffs zu schützen. Er ist gehalten, den Herdfrieden zu wahren und Streitigkeiten zu vermeiden. Er soll mäßigend eingreifen, so ein Handel entsteht.

Diese Regeln gelten auch für zwei Gäste in einem Haus: Sie müssen Frieden halten und einander und dem Gastgeber helfen, so das Haus angegriffen wird, selbst wenn sie sich danach beide verabschieden und vor dem Tor ihre Schwerter gegeneinander ziehen!²

Gast und Gastgeber sind zu höflichem Umgang verpflichtet. So darf sich der Gast sich nicht unschicklich betragen, nicht unziemliche Rede führen, noch sonstwedes tun, was den Gastgeber oder einen der seinen oder einen anderen Gast erzürnen oder beleidigen würde. Auch darf der Gast nichts tun, was dem Gastgeber schaden könnte. Er darf nicht aufrührerische, frevlerische oder verleumderische Rede führen, noch darf er sonstwede Gefahr wissentlich in das Haus seines Gastgebers tragen, so wenn er beispielsweise ob eines Vergehens verfolgt werde. Er hat die Sitten des Gastgebers zu achten und sich seinen Gebräuchen und Regeln unterzuordnen, es sei denn, sie seien nicht göttergefällig. Er darf nicht nach dem Besitz seines Gastgebers trachten oder versuchen, sich an seinem Gastgeber zu bereichern. Das gilt auch für jede Art des Handels, dieser ist erst dann wieder erlaubt, wenn der Gast ein anderes Obdach genommen hat, und somit als Fremder in das Haus des Gastgebers zurückkehrt.

Diese Gebote haben auch der Gastgeber und die seinen zu befolgen, wollen sie göttergefällig handeln.

Die Gastung wird aus freien Stücken in Namen der Göttin gewährt, doch ist es üblich, daß der Gast sein Eigentum mit dem Gastgeber teilt, ihm seine Güte zu vergelten. Es gilt als selbstverständlich, daß der Gast sich, so er denn dazu in der Lage ist, für die ihm erwiesenen Dienste in gebührendem Maße erkenntlich zeigt, will der Gast nicht durch seine Unverschämtheit den Zorn der Gütigen auf sich ziehen. Diese Gabe soll dem Gastgeber als Geschenk überreicht werden, auf eine Art, daß er nicht beleidigt wird. Am Lagerfeuer gilt

es als Selbstverständlichkeit, daß der Proviant geschwisterlich geteilt wird.³

Ein Bruch der Gesetze der Gastfreundschaft bedeutet, sich wider die Herrin zu versündigen. Man sollte sich davor hüten, den Zorn der Gütigen zu unterschätzen: So milde Travia sich ihren Gläubigen auch präsentiert, weiß sie doch den Frevler auch ohne gleißende Schwerter oder Blitzstrahlen zu geißeln. Wer ihre Gesetze bricht, soll sich dessen gewahr sein, welch schwere Strafe ihn treffen kann: Vergeblich hofft er fürderhin auf den Segen der Göttin, in der Not wird sich ihm keine rettende Zuflucht mehr offenbaren, in der Wildnis soll es ihm nicht länger gelingen, ein wärmendes Feuer zu entfachen und seine Freunde werden sich wider ihn wenden.

Ein guter Gast wird übrigens niemals Güte seines Gastgebers über Gebühr strapazieren und länger als drei Tage unter seinem Dache verweilen, es sei denn, er wird ausdrücklich dazu aufgefordert oder eine Notlage zwänge ihn dazu. Wie ein altes Sprichwort sagt: „Gäste sind wie Fische, nach kurzer Zeit fangen sie an zu stinken.“ Natürlich wird kein Gastgeber seinen Gast einfach vor die Tür setzen, aber kleine, subtile „Hinweise“ mögen anzeigen, daß man nicht mehr willkommen ist: die Tafel wird weniger üppig bereitet, das Bett wird nicht mehr gemacht bzw. es gibt kein neues Stroh; die Diener gehorchen nur zögerlich auf Anweisungen des Gastes etc.

¹ Zwar mag es dem Wanderer in den zivilisierten Gegenden des Fürstentumes nur selten widerfahren, in Handel verwickelt zu werden, und ihm deshalb die just aufgeführten Gebote befremdlich erscheinen, eine Reise in die wilden Trollzacken jedoch wird ihn schnell lehren, daß diese Gesetze nicht allein Worthülsen sind.

Der Herdfrieden gilt im übrigen auch für das Lagerfeuer, so daß die heilige Gastfreundschaft auch in der Wildnis gewahrt wird. In einem Umkreis von 12 Schritt um das Feuer gilt Travias Schutz.

² Gerade dieser Passus hat schon zu einigem Ärger und Mißverständnissen geführt, wie in dem weithin bekannten Fall der Baronin Chassea von Neuborn, die im Jahre 35 vor Hal den ungeliebten und für ihre Praßsucht bekannten kaiserlichen Geschwistern Bardo und Cella und ihrem Gefolge die Gastung mit der Begründung verweigerten, daß die göttergefällige und angemessene Bewirtung der hohen praiosgesalbten Gäste ohne Frage die Baronie in den Ruin treiben würde, eine bescheidenere Gastung jedoch würde seine Majestät unfraglich beleidigen. Zu wählen zwischen dem Eidbruch, viele Untertanen dem Hungertode preiszugeben oder dem an ein Sakrileg grenzendes Vergehen der Majestätsbeleidigung aber sei ein Dilemma, daß sich allein dadurch lösen lasse, daß seine Majestät an einem angemesseneren Ort um Aufnahme ersuche. Die beiden Potentaten, wiewohl ihr Zorn unermeßlich war, wußten diesen klugen Worten nichts entgegenzusetzen und zogen weiter. Noch bis auf den heutigen Tag nennt man es chassen, wenn man sich eines ungeliebten Gastes durch List entledigt.

Land und Leute

³ Wanderer, vor allem jene Glücksritter, die dato in Scharen über die Straßen des Reiches ziehen, aber seien gewarnt, die Gabe der Göttin allein aus phexischen Motiven zu beanspruchen: Wer um Gastung ersucht, um allein die paar Heller für Quartier in einem Gasthof zu sparen, möge sich vor Augen halten, daß solch Trachten ganz gewiß nicht im Sinne und mithin unter dem Segen der Gütigen steht.

Und, ganz profan, sei außerdem hinzugefügt, daß es reine Geschmackssache ist, ob es einem besser ansteht, in einem Gasthause mit munteren Fahrensleuten zusammenzusitzen, oder ob man es vorzieht, sich den Regeln des bauerlichen Gastgebers zu fügen.

Da ist es nichts mit fröhlichen Festen bis in die Nacht und ähnlichem lustigen Schabernack.

Tanz, Gesang und Theater

Kommt man in die Städte, so sind Theater nach altreichischem Vorbild wohl vorhanden und werden auch gern besucht. Zu dem Repertoire der Bühnen gehören neben Mysterien- und Historienspielen die weithin bekannten Farcen und Tragödien der Comedia Kuslikana. Die Charaktere sind ein wenig andere als aus dem Lieblichen Feld bekannt: Auf den hiesigen Bühnen tummelt sich der tapfere Edle Travian (wahlweise auch die wackere Ritterin Traviata), der (augenzwinkernd) ausgesprochen darpatische Züge trägt, neben seiner stets zu befreienden/erobernden Geliebten Liebholde (auch hier mag alternativ der hübsche Höfling Liebhold auftreten, um den die stolze Traviata minnt). Konterpart und Schurke mimt der almadanische Bösewicht Felian, gewitzt, durchtrieben und doch am Ende stets der Verlierer. Sein Handlanger ist, wie in Kuslik, der Novadi Artazun ibn Ghuramasch, der allzeit seine Frauen und Pferde lobt. Weitere Figuren sind die Weidensche Schönheit Walderia, die unglücklich in Travian verliebt ist und mit Hexerei und gutem Rat dem Helden beisteht (alternativ der albernische Minnesänger Cerdic), der Geweihten Mutter Thesia, die für die Moral von der Geschichte' zuständig ist und der dumme, aber gutmütige Tobrier Hammelfried Widderhold mit seinem (ungleich gewitzteren) Wollschaf Roppel, der sich in endlosen Monologen - bisweilen unterbrochen von einer schlaun Anmerkung des Bockes - über die Götter und die Welt ergeht, Die Handlung ist oft einfach gestrickt, denn anders wollen es die Leut nicht haben. Mag auch der Grangorer Theaterschreiber Beris Bertholdy fordern, daß es die Pflicht des Theaters sei, das Volk zu belehren, hier in Darpatien zieht das Publikum es vor, sich herzlich zu amüsieren. Der Gebildete mag monieren, daß fast alle Aufführungen rein propagandistischen Zwecken folgen, die einfachen Leute stört das nicht im Geringsten.

Die Fürstin aber weiß um den positiven Nutzen, den die vaterländisch geprägten Aufführungen haben, und so zeigt sie sich als großzügige Mäzenin. Die Theaterkompagnien aber sind ob des warmen Dukatenregen gerne bereit, ihre Aufführungen dem Gusto der Regentin anzupassen, so z.B. wenn plötzlich aus dem schurkischen Almadaner ein verräterischer Garetier wird. Zu einem Eklat kam es allerdings, als in einem Schauspiel ein Kaiser, dessen Darsteller dem Ursupator Answin ähnelte, von feigen Hofschranzen hinterrücks ermordet wurde, während er Reformen zum Wohle des Volkes plant. Jedoch zeigte die Fürstin sich weiland am tiefsten schockiert über die lästerliche Aufführung und wußte glaubhaft zu vermitteln, daß sie nicht im mindesten mit dem Schandspiel zu tun hatte.

An Instrumenten kennt man Laute, Fiedel, Trommel und Flö-

ten aller Art, dazu Krummhorn, Leier, Zimbel und - in Gebieten mit zwergischer Bevölkerung - Pfeifenbälge. Einfache Tänze und Reigen sind sehr beliebt, in der Umgebung Wehrheims dazu noch die Militärmusik. Bei Hofe hingegen geht es zu wie in Gareth, die fürstlichen Musikanten können sich wohl mit denen im Kaiserpalaste messen.

Auch Gaukler finden sich zu Jahrmärkten und Messen gerne auf den Plätzen der darpatischen Dörfer und Städte ein, ist die Bevölkerung doch für Kurzweil und Lustbarkeiten gern zu haben, und ebenso gern bereit, den Fahrensleuten ihre Kunst mit gütiger Gabe zu vergelten.



In die Trollzacken dagegen verirrt sich nur selten einmal eine fahrende Sängerin oder eine Gauklerschar, zu beschwerlich und gefährvoll ist die Fahrt, zu karg der Lohn, der sie erwartet. Doch kennt man dort anderen Kurzweil, den die fahrende Sängerin Freiin Iselde von Greifenberg wie folgt beschrieb: *"Das Volk der Trollberger, wiewohl ein rauher, ein ungefügiger Menschenschlag, verfügt doch über einen reichen Schatz von Liedern, wie man es sonst wohl nur aus dem albernischen*



kennt, Weisen voller Wehmut und Inbrunst, voller Kraft, Stolz und innerer Glut. Fast jeder Trollberger, so mag es einem erscheinen, ist ein Sänger, und so trifft man sich gerne abends am Feuer, um gemeinsam, untermalt von Flöte und Trommel, zu singen. Die Lieder sind von solch trauriger Süße oder, wenn es ein Rondrasang ist, von solch treibender Wildheit, daß es wohl kein Herz gibt, das nicht davon angerührt ist.

Trollbergisch weiter vorne erklären, ebenso wie die Trollberger

Die abendliche Unterhaltung besteht zumeist aus dem gemeinsamen Singen von Liedern (die fast immer im Trollbergisch, einer rauh klingenden Mischung aus Garethi und Rogolan, ergänzt durch trollische Lehnwörtern, vorgetragen werden),

Land des Rauhen Grases (Übersetzt aus dem Trollzackisch)

*Willkommen zu meinem Lied
Zu der Saat und der Frucht der Barden
Zur Ernte die wartet
Seit den Tagen der Jugend*

Willkommen in meiner Heimat

*Den reinen und unverdorbenen Bergen
An dem Platze der immer wird finden
seine Bedeutung und Wahrheit
Verschlossen in meinem Herzen*

*Willkommen in meiner Sprache
Der einen, die ich als Kind lernte
Der großen würdevollen Sprache der Berge
Die wie ein Banner steht
Täglich für mich*

*Obwohl sie uns zu vernichten suchten
Werden meine Kinder sie sehen
Die Landschaft unserer Ahnen
Obwohl meine Sprache
verwundet wurde im (Überlebens-)Kampfe
Wird sie weiterleben in diesem Lande*

*Komm und geh mit mir
an den Flanken der Hügel
Laß mich Dir zeigen
Das Land des Rauhen Grases*

Original: "Tir á mhurain" - Runrig
übersetzt von Jay

Wichtige Feste in ganz Darpatien

10. Praios: Gedenktag an die Ogerschlacht - Vor allem in Trollzacken und Ochsenwasser begangenes Fest zum Gedenken an den zweiten Ogerzug 10 Hal. Tagsüber Gebete an die Götter, am Abend Feiern und Verbrennung von ogerähnlichen Strohuppen.

25.-27 Praios: Rat des darpatischen Adels - Alle Adligen Darpatiens treffen sich traditionell in Rommilys, um über die Zukunft des Fürstentumes zu diskutieren, Entscheidungen zu fällen und Streitigkeiten zu schlichten. Großer Jahrmarkt.

1. - 3. Travia - Fest der eingebrachten Früchte
Erntedankfest mit feierlichen Prozessionen, Segnung der Ernte

12. Travia: Tag der Treue: U.a. Erneuerung der Eheschwüre

24. - 30 Travia: Fest des heiligen Travinian, vornehmlich in Rommilys und in den Trollzacken.

Mysterienspiele, in denen die verschiedenen Wundertaten des Schutzheiligen nachgespielt werden. Alle 12 Jahre wird mit großem Aufwand unter Mitwirkung der Rommilyser Akademie die Dämonenschlacht vor der Stadt nachgestellt. Prozessionen durch die Stadt, Lobpreisungen an Travia aber auch großes Volksfest mit Gauklern und allerlei Kurzweil.

30. Firun: Tag der Ifirn: In ganz Darpatien, vor allem aber in den Trollzacken traditionelle Armenspeisung.

30. Tsa und 1. Phex: Erneuerungsfest
Ein Mann und eine Frau (die symbolischen Träger aller Ver-

fehlungen) werden als Sündenböcke mit Ruten aus der Stadt getrieben (rituelles Bad im Fluß, um Sünden abzuwaschen). Alsdann kann das Jahr ohne die Last der alten Verfehlungen begonnen werden.

Die Zeit zwischen den Jahren:

Zu den Namenlosen Tagen wird dafür gesorgt, daß das Herdfeuer zu keiner Zeit verlöscht. Man trägt den sogenannten letzten Scheit des Winters, der vom Holz der Rotbuche, der Weide oder der Eiche geschlagen und zusätzlich mit Weißdornzweigen umwunden wird, am 30. RAH zu Segnung in den Traviatempel. Alsdann wird der Scheit in fünf Teile geschnitten, mit denen während der Dauer der verfluchten Tage das trostspendende Herdfeuer genährt wird. Die letzte Glut des Feuers wird bei Anbruch des 1. PRA in einer Feuerschale aufbewahrt, die Feuerstelle anschließend sorgfältig ausgekehrt. Die Asche des Feuers gilt als potenter Bestandteil, der für Heilmittel und Schutzzauber für Haus, Hof und Tiere verwendet wird. Mit der Glut wird das erste, das Praiosfeuer entzündet und es finden Dankesandachten statt. Ein Brauch, den man vor allem aus Gebieten mit besonders praiosgläubiger Bevölkerung kennt, wird uns wie folgt überliefert: Während der Namenlosen Tage werden hohe Holzstöße errichtet, die allnächtlich entzündet werden, um die Schrecken der besonders bedrohlichen Nacht zu vertreiben. Die wackeren Leute, denn nur die mutigsten und rein-gläubigsten wagen diesen Dienst, halten während dieser Zeit treulich Wacht, daß das Feuer; Zeichen, daß Herre Praios auch noch in den verfluchten Nächten den Menschen nahe ist, nicht verlöscht.

Sagen und Legenden

Die Entstehung des Ochsenwassers

”Vor Urzeiten aber, da die mächtigen Erdriesen noch über Derens Fluren wandelten, und die Welt beherrschten, da gab es einen unter ihnen, der Ochstan geheißen ward, der von gierigem, raublustigem Gemüte war und Schrecken und Leid verbreitete. So sehr trieb es ihn nach glitzerndem Golde und glänzendem Edelsteine, daß er nach Minen Ausschau hielt, da das kleine Volk nach Metall und Erzen schürfte, jedweden Zwerg, den er zu packen bekam, erschlug, und die Flanken der Berge mit seinen mächtigen Pranken aufriß, um Sumus Schoß die wertvollen Gaben zu entreißen und in seinen Hort im Raschtulswall zu schleppen. Den Zwergen war er ein geschworener Feind, doch waren sie nicht mächtig genug, sich wider ihn zu stellen.

Eines Tages begab es sich, daß Ochstan Kunde von dem legendären Sherdacor dem Guldernen bekam, einem uralten Drachen, der vor Zeiten in der Gegend lebte, die man heute das darpater Land nennt. Sherdacors Hort, so berichtete man sich, war unermesslich, Gold, Silber und Gemmen im Überfluß hatte der Drache über die Jahrhunderte in seiner Höhle an der Flanke der Trollzacken zusammengetragen, ein Schatz, wie er seinesgleichen suchte.

Und so machte sich der Riese, vom Goldfieber geschüttelt und schier von Sinnen, daß es einen gab, der einen noch prächtigeren Schatz sein eigen nannte als er selbst, auf den Weg, den Schatz Sherdacors zu erbeuten.

Über zwei Tage und zwei Nächte währte der verbissene Kampf der Giganten, bis Ochstan schließlich den Drachen besiegte. Sherdacors geschundener, zusammengekrümmter Leichnam aber ward, als die ersten Strahlen des Praioslichtes auf ihn fielen, zu schrundigem, zerklüftetem Gestein. Noch heute nennt man einen der Gipfel der Trollzacken die Drachenspitze oder auch, wie die Trollberger und die zwergischen Sippen es tun, Sherdas Zinne.

Ochstan aber, der gleichfalls schwer verletzt war, und aus vielen Wunden blutete, ließ sich in seiner Gier nicht beirren und grub voller Eifer nach dem verborgenen Schatz. Erde und Gestein flogen von mächtigen Pranken aufgeschleudert empor. Schließlich hatte er ein gewaltiges Loches ausgehoben, das wohl über 40 Meilen Länge und 20 Meilen Breite maß und eine Riesenlänge tief war, und bislang hatte er nichts gefunden außer ein paar (Riesen-) handvoll Silber. Zornig und enttäuscht warf er das für ihn wertvolle Metall fort, und mit solcher Wucht warf er es, daß es sich tief in die Flanken der Hügel bohrte, die man heute Zwercher Berge nennt.

All das Graben und Toben und der harte Kampf gegen den Drachen hatten Ochstan sehr ermattet, so daß er sich auf der

Stelle niederlegte, um bis zum Tagesanbruch zu ruhen .

Das aber sah Ingerimm, der dem Riesen für seinen Frevel an seinem Volke zürnte, und er schmiedete eine Kette, Ochstan an einen Felsen auf dem Grund des Loches zu fesseln. Doch wußte Ingerimm, daß es mehr bedürfte, den Sohn Sumus vom Antlitz Derens zu tilgen. Alsdann bat er seinen Bruder Efferd, seinen Segen über das Land zu breiten, auf daß das Loch voll Wasser liefe, und mit seinem Atem dafür zu sorgen, daß die Fluten des jungen Sees stets aufgewühlt und das Wasser trüb sei, so daß der Riese allzeit, so er die Augen aufschlüge, um zu sehen, ob der nächste Tag angebrochen sei, ob der Dunkelheit denken müsse, es sei noch immer Nacht. Nur selten einmal durchbrechen Praios' güldene Strahlen die trüben Wellen, dann aber, so geht die Mär, ist es dem Giganten, als stünden viele Sterne am Firmament. Und so kommt es, daß bis auf den heutigen Tage der Riese Ochstan auf dem Grunde des Ochsenwassers ruht.

Einmal allerdings, als schon die ersten Menschen rund um den Ochstan siedelten, begab es sich, daß den Riesen in seinem ewigen Schläfe ein Alp drückte und er wälzte sich heftig hin und her. In seiner Wut geschah es gar, daß ein heftiger Tritt den schmalen Grat am südwestlichen Ende des Sees traf, und das Gestein bröckelte und nachgab, so daß sich die Fluten ihren Weg suchten und eine Bresche in den Grat schlugen und donnernd in die Tiefe stürzten. Ob des Rumorens des Riesen schlugen die Wellen des Sees bis über die Ufer, und ertränkten Mensch und Vieh. Manch Fischer, der zu dieser Stunde hinaussegelt war, kehrte nicht mehr heim, hatte ihn doch die trübe Flut verschlungen.

Efferd aber, der das Wehklagen und Flehen der Menschen vernahm, sah sogleich, welch schreckliches Schicksal den Menschen dräute, so das Wasser weiter in breitem Strome aus dem Loche abfloß und erdachte einen Strom, ein munteres, reißendes Fließlein, auf daß immer Wasser nachflöße, Ochstans Gefängnis zu bedecken. Dies Fließlein wird von den Menschen Natter geheißen, der Wasserfall, den der Riese geschlagen hat, aber sind die Ochsenwasserfälle..

Bis auf den heutigen Tag wacht Efferd darüber, daß allzeit genügend Wasser zufließt, das Loch zu füllen und seine Fluten zu trüben, so daß Ochstan noch immer auf dem Grund des Ochsenwassers liegt und schläft. Doch dann und wann öffnet er die Augen und wundert sich, daß es noch immer Nacht ist.”

Wortlaut der Erzählung des Hohepriesters des Efferdtempels zu Schwanen, Efferdan Grottsplis, an die Kinder, beim alljährlichen Efferdfesttag in Schwanen (Beruhend auf einer Legende der Angroschim)

Die Nixe vom Ochsenwasser

Am nordöstlichen Ufer des Ochsenwassers aber, unweit der verfluchten Inseln, wo das Wasser voller düsterer Geheimnisse ist, lebt eine Wasserfee mit ihrem Gefolge.

Dorthin segelt man nicht ohne Not, denn die Fischer fürchten, den Zorn der Fee zu wecken, wenn man ungebeten in ihr Reich eindringt.

Niemand weiß ihren Namen, noch hat niemand, der noch lebt, jemals ihr liebliches Antlitz geschaut, wohl aber kann man in den Nächten, da das Mal der Mada voll und silbern am Himmel steht, ihre Sippschaft zwischen den Felsen und Klippen spielen sehen. Flußkinder sind's, Nixen, die sich da tummeln. Bei der Fischerschaft sind die feenhaften Wesen nicht gut



gelitten, weiß man doch, daß sie die Netze und Reusen zerreißen und bisweilen gar in ihrem Übermut ein Fischerboot zum Kentern bringen. Doch würde man niemals einem der Fischmenschen ein Leid tun, denn man weiß, daß sie den Segen Efferds tragen. Die Nixer verstehen halt die Natur des Menschen nicht recht, sind den elfischen oder den Kobolden näher, die ja auch zu allerlei Schabernack neigen.

Auch ist ihr Wesen nicht verschlagen oder böse. Es gibt Geschichten, die davon berichten, wie ein Jüngling mit grünblauer Haut und güldenem Haar eine Fischerin aus den Fluten errettet und ans sichere Ufer gebracht hat.

Die schönen Söhne und Töchter der Ufersiedlungen aber warnt man deshalb, sich in mondsilbrigen Nächten allein an den Strand zu wagen, gibt es doch Geschichten, daß manche der Nixen eine geheime Sehnsucht nach dem Menschengeschlechte hegen, und daß sie in solchen Nächten auf Sterbliche lauern, sie mit ihrem lieblichen Antlitz und ihrer schönen

Gestalt zu betören und mit sich zu locken, in ihr kühles, nas-ses Reich. Die Sterblichen aber, die dem Zauber der Feenhaf-ten erlegen sind, hat nimmermehr ein sterbliches Aug' er-blickt.

Denn auf dem Ochsenwasser, so heißt es, da findet sich eine Pforte in die Anderswelt.

Nicht immer aber nehmen die Fischmenschen die Derenkinder mit sich, doch ist das Schicksal dieser Unglücklichen wohl noch mehr zu beklagen als das jener, die mit dem Nix gin-gen. Hat sich doch der Anblick des süßen Feenleibes auf immer im Herzen des Menschen festgesetzt, und schafft eine bittersüße Sehnsucht. Solch Maiden und Jünglinge aber ver-fallen in eine Düsternis des Geistes und tiefe Traurigkeit be-herrscht ihr Herz, und sie können nimmermehr auf der Men-schen Art Freude finden, noch eine andere Lieb, denn die zu dem Nix und immerzu streben sie danach, ihrem Liebsten nahe zu sein, so daß schon mancher den Tod in den Fluten gefunden hat auf der Suche nach seinem Glück.

Travinian, Schutzheiliger Darpatiens

(Eine Sage, die aus den Trollzacken überliefert wird, auf-geschrieben im Alt-Garethischen um 500 v.H., aber sicher-lich noch viele Jahrhunderte älter)

„Es begab sich wol zuo der Zeiten, als nit herscht hätt ey-n Kayser noch ey-n Herzuog im Dahrpathschen, alz ey-n Reither unt sin Gefährten stritten widher die Rötröck gen Efferdin. Und die Frouwe Rondrha warz wol zufriden unt sægnete ihn überlich, so daz er konnt thûiten all sin Feind. Aper er war kîn braviglich Manne, denn daz Thûiten hatt ihn grausiglich werden laszt, so dasz er sic mer dem grîmm Kor als sin Frouwe Rondrha verpunden hat fûhlt. Er war grop wîter den infach Manne unt grausiglich wîter die Frouwen.

Da gîng er im Firunen wohl er in ey-n Hauz, dasz war die Hîmstatt für ey-n jung Weip. Sie that ihn gnädiglich grâzen, er aper stîsz sie weg unt that ihr ey-n Leides. Danne nahm îr letztes Ezzen unt legte sic in îr Betthe, si aber muszte elendig-lich darpen und uf dem Boden nâchtgen.

Doch alz er wurt wach, da war daz Hauz nîmmer und er war mittîgliche im Walde, ôhn Schwerthe, ôhn Ross, ôhn Rûstgewand. Und sîh, nît ey-n fromm Seel wôllt ihn mehr ga-stieren, und eynsam muszte er ziehn über die Straszen.

So tracht er ey-n Prayostags ân den Pasz, der iszt am Wulfskôpfe, unt weinte op sîn Schulth. Da vil er wohl in den Staupp unt flehte die heiliglich Travinia an, in von sîn Bann zu erlôsen. Alldiewîl die Heilge Frouwe sah, dasz in sîn That reute, thât si in befrey-n, der Manne aper baute der Frouwe Travinia ey-n Hîmstatt am Pasz.

Unt thut man hût gehn ûper den Wulfskôpfe, so kann man wôliglich ein Klôsther sehn, in dem der mûd Wandrer sic kann lâben. Unt Travinia selbst ist Schuz unt Schilt, denn niemals hatt ey-n Troll oder Verkînah die Statt gestûrmet.“

Der Mann, der das Kloster am Wolfskopf gebaut haben soll, ist als Travinian bekannt, Schutzheiliger des Fürstentumes Darpatien und insbesondere der Stadt Rommilys. Ihm wer-

den noch weitere Wunder, die im Zusammenhang mit dem Eingreifen Traviass stehen, zugeschrieben, so auch folgende Geschichte:

“Einstmals, als die Magi des Reiches gegeneinander kâmpf-ten, nach dem Verschwinden des weisen Rohal, da stand eine gewaltige Armee vor der Stadt Rommilys, die dortige Aka-demie zu nehmen. Deren Verteidiger waren zerschlagen und nur wenige hatten sich in die Stadt retten können, den An-sturm zu erwarten. Hinter den starken Mauern und ehernen Tore, so hoffte man, würde man auch der Übermacht der Fein-de widerstehen können. Grimmig erwarteten die Städter die Gegner, ihr Leben, ihre Familien und ihren Besitz zu vertei-digen. Und zunächst, so schien es, war das Kriegsglück mit ihnen, so oft der Feinde Schar auch gegen die Wälle anrann-te, sie konnten doch keinen Durchbruch erzwingen. Schon regte sich zaghafter Jubel auf den Zinnen der Stadt, doch zu früh. Der Feind war entschlossen, die Stadt war zu nehmen, die Akademie zu zerschlagen. Sie mußte vernichtet werden, wollte man das Darpatische beherrschen. Und so taten sich alle finsternen Zauberer zusammen und lange Tage rezitierten sie Sprüche in einer Sprache, die seit den Tagen des ersten Horas nicht mehr gehört worden war. Und siehe: eine finste-re Kreatur riefen sie herbei, einen Dämon aus der niedersten Niederhölle, einen Fürsten der Verdammnis! Ihm befahlen sie, ihnen den Weg in die Stadt zu eröffnen, die Seelen der Bürger sollten der Preis für seinen Dienst sein.

Es war eine Schneise der Verwüstung, die der Dämon schlug, seine titanischen Pranken rissen die Wälle nieder, als seien sie aus Reisig, zerfetzten die Leiber der armen Städter. In wildem Blutrausch tobte der Dunkle durch die Stadt, sandte tausende Seelen zu seinem Meister Xarfa.

Nichts vermochte die grauenvolle Kreatur aufzuhalten, die wenigen, die es versuchten, fanden in seinen Fängen einen schrecklichen Tod. Das einzige Heil war in der Flucht zu su-chen, sinnloser Flucht, denn wer wußte schon zu sagen, wann

Sagen und Legenden

die Gier des Götterfeindes befriedigt war? Da trat plötzlich ein einsamer Mann in der schlichten Robe eines Travia-Geweihten auf den Dämon zu, Lieder der Standhaftigkeit und des Schutzes singend.

Und alles Volk in der Stadt sah hörte ihn, und einer nach dem anderen fiel in seinen Gesang ein, bis die Stadt widerhallte von heiligen Gesängen.

Doch dieser Dämon war ein Fürst seiner Art und lachte nur über die Sterblichen. Doch als er den Geweihten packen wollte, um ihn in die dunklen Sphären hinabzuschleudern, da bebte mit einem Male Sumus Leib, daß die Menschen zu Boden geworfen wurden. Der Himmel verdunkelte sich zu rauchiger Schwärze, in dem sich ein gleißend-heller Spalt auftat. Der Dämon aber schrie vor Schmerzen, hellrote Flammen umzingelten den unheiligen Leib. Er wand sich unter einem unsichtbaren Sog. Doch alles Sträuben war vergebens, schließlich wurde die böse Kreatur emporgewirbelt, es tat einen Donnerhall - dann wurde es dunkel!

Als die Städter nun nach ihrem Erretter suchen, siehe, da war auch er nicht mehr da. Doch von dem Feuer, das den Dämon umlodert hatte, da sammelten sie die Glut und bewahrten es,

und schworen der Herrin einen Tempel zu bauen, es darin zu bewahren, denn das Feuer ist das himmlische Feuer der Gastfreundschaft, das den Rechtgläubigen schützt und wärmt, den Frevler aber zum Verderben wird"

Die Rommilyser haben ihren Schwur gehalten, und zum Dank für ihre Errettung der gütigen Herrin einen heiligen Tempel gebaut, den größten und prachtvollsten, den die Traviakirche kennt. Noch heute erinnern Wandfresken an die tapfere Tat des selbstlosen Geweihten, und in der Haupthalle des Tempels ist ihm ein Schrein gewidmet, an dem vor allem die Einheimischen fleißig beten und spenden.

Das Verhältnis des Darpatiers zu "seinem" Schutzheiligen Travinian ist ein überaus inniges. Von dem Gebet vor der Schlacht bis zur Hochzeitszeremonie, von dem Abschluß eines Handels bis zum Auskurieren von Warzen, es gibt kaum eine Gelegenheit, wo nicht der Beistand und der Schutz des Heiligen auf die Beteiligten herabgefleht wird.

Etwas eigen sind allerdings die Trollberger, wenn es um Travinian geht. Jemand der allzu freimütig und unbedacht den Namen des Heiligen in den Mund nimmt. Denn ungern sehen es die Bergmenschen, wenn "ihr" Heiliger für Nichtigkeiten angerufen wird.





Baronien und Vogteien

Die Mark Rommilys

Geschichte der Mark

1865 v. Hal:

erste befestigte Siedlung am Hohenstein

Nach der Errichtung eines ersten befestigten Lagers auf dem Hohenstein lassen sich die ersten Siedler nieder. Trotz der dräuenden Gefahr durch ständige Überfälle der Trolle und von Orks und Goblins (letzte bis ins Jahr 1776 v. H.), zieht es stetig mehr Menschen in das fruchtbare Land am Ochsenwasser, nicht zuletzt, weil Leibeigene in der Mark die Freiheit erwartet.

Die Besiedlung beschränkt sich vorerst auf den westlichsten Teil der heutigen Mark Rommilys.

1695 v. Hal:

Gründung von Rommilys

Wenige Jahre nach der Stadtgründung Rommilys wird die Besiedelung des Landes ausgeweitet. Wälder werden gerodet, weite Teile des Moores im Laufe der Jahrzehnte trockengelegt. Es gelingt, die wildlebenden Rinderherden zu domestizieren. Der große Orkensturm setzt der ersten Blütezeit der Mark ein blutiges Ende.

1246 v. Hal:

Beginn der Orkherrschaft

Die kaiserlichen Truppen können den Schwarzpelzhorden nicht widerstehen: Dörfer werden niedergebrannt, die Felder verwüstet. Die Menschen werden niedergemacht oder von den Orks versklavt und verschleppt. Nur wenigen gelingt die Flucht. Während der nächsten annähernd 100 Jahre bildet Rommilys eine leidlich sichere Enklave im Herrschaftsgebiet der Orken.

Mit dem Beistand der Elfen gelingt es, die Orks zu vertreiben.

1141 v. Hal:

Niederwerfung der Orks

Allmählich kehren Flüchtlinge in die Mark zurück, ein neuer Zustrom von Siedlern beginnt. Diesmal jedoch nicht als freie Bauern, sondern als Leibeigene von Adligen, die das Land unter sich aufteilen. Die Siedlungen Zwerch, Ebnet, Fischerdorf, Schwanen und Ochsenried entstehen.

Nach dem Silberfund bei Zwerch wächst und gedeiht die Siedlung. Der Edle Gernhold von Orkzwing, auf dessen Ländereien die Mine liegt, übergibt die Schürfrechte gegen Salär an eine Zwergensippe. Zudem schließt er mit dem Grafen von Rommilys einen Kontrakt: Gegen die Hälfte der Einkünfte aus der erhält Gernhold die Baronie Zwerch zum Lehen.

753 v. Hal:

Teilung des Landmark Rommilys in Baronie Zwerch und Mark Rommilys
Hohenstein bekommt die Stadtrechte verliehen

Melwin Garbor von Rabenmund, Burggraf von Hohenstein, wird erster Landvogt der Mark Rommilys. Seine Residenz Hohenstein bekommt die Stadtrechte verliehen, ein Privileg, daß der Siedlung Ebnet in Folge mehrfach verweigert wird. Als ein Begehren der Bürger auch während der Herrschaft der Praiospriester (618 - 527) abgelehnt wird - angeblich, weil die Einwohnerschaft nicht ausreichend praiosgläubig sei - versuchen die Ebneten die zuständigen Beamten dadurch zu überzeugen, daß sie große Praiosblumenfelder anpflanzen. Immerhin bekommt die Siedlung daraufhin das Markrecht verliehen.

619 v. Hal:

Ebnet und Schwanen erhalten das Markrecht

Die Feste Hohenstein wird weiter ausgebaut.

Ab 615 v. Hal:

Ausbau der Feste

Der Einfluß der rondragläubigen Rabenmunds ist der Praioskirche ein Dorn im Auge. Schließlich wird Antor von Rabenmund als Burggraf abgesetzt und durch einen Praiospriester ersetzt.

563 v. Hal:

Absetzung der Familie Rabenmund vom Amte des Burggrafen zu Hohenstein

Antor von Rabenmund begibt sich auf die Suche nach dem Schwert Gnorakhir. Er fällt im Kampf gegen einen Drachen im Bornland, nahe der heutigen Siedlung Drachenzwing.

Nach dem Ende der Herrschaft der Priesterkaiser wird das Amt des Landvogtes von dem des Burggrafen getrennt. Anstelle eines Burggrafen wird mit dem Burgvogt ein Statthalter des Grafen zu Rommilys eingesetzt.

Zum Burgvogt wird, wie auch in den kommenden Jahren, ein Offizier der Wehrheimer Akademie bestellt.

Ab 127 v. Hal:

Bau der Feenburg

Von 127 - 115 entsteht an der Nordgrenze der Mark die Feenburg. Fürst Garwin läßt bei Dommel einen fürstlichen Jagdforst anlegen.

Seine Nachfolgerin Thalandra überführt den Landvogt Gieselbald von Rommilys der Veruntreuung. Bevor sie ihn absetzen kann, ertränkt er sich im kleinen Muhr.

Erst im Jahr 81 v. Hal werden die Ämter des Land- und Burgvogtes zu Hohenstein wieder in einer Hand vereint, als die Fürstin Hornbald, einen Gefährten aus gemeinsamen Abenteuerertagen, damit betraut.

Mark Rommilys

Vogt Hornbald läßt 78 v. Hal zu Ebnet einen Sommersitz erbauen nur zwei Götterläufe später wird seine Leiche in der Kleinen Muhr gefunden, angeblich habe er sich, wie sein Vorgänger, selbst erntleibt. Doch bleiben die genauen Umstände seines Todes ungeklärt. Im Volksmund heißt das unselige Moor seitdem Totenmuhr. Sehr zur Verwunderung seiner Edlen ernennt der neue Fürst Gerhelm II. die b is dato bei Hofe unbekannte Magierin Elidya zur Land- und Burgvogtin. Wiewohl es heftige Proteste gibt, zeigt sich der Fürst unnachgiebig. Vor allem das Volk hegt Argwohn gegen die ungeliebte und unheimliche Herrin. Als die Gerüchte immer lauter werden, daß Elidya auf der Festung Hohenstein unheilige Rituale vollzieht, drängt Helmbrecht, der Sohn und Nachfolger des Fürsten, zur Tat: Mit der Unterstützung der Adligen gelingt es ihm, seinen Vater davon zu überzeugen, auf die Krone zu verzichten. Elidya wird abgesetzt. Beim Sturm auf den Hohenstein findet man jedoch die Tore offen, die Magierin ist verschwunden. Eine anschließende Untersuchung ergibt keinen Hinweis auf Freveltaten der Magistra, doch halten sich im Volksmund Schauer Märchen bis auf den heutigen Tag.

Im Jahre 37 v. Hal setzt Fürst Helmbrecht seinen Waffenfreund Morwulf von Ugdanba als Burg- und Landvogt ein. Im Auftrage Helmbrechts baut er das Schloß Neuschwanen in der Nähe des Wasserfalls.

Als Morwulf 9 v. Hal überraschend stirbt, wird Gernot von Streitzig, genannt der Graf ohne Land, ein Freund Answins d.Ä., sein Nachfolger und erstmals wieder mit dem Titel eines Burggrafen bedacht.

Answin und sein Neffe Corelian sind oft auf der Festung zu Besuch. Erst später erfährt man, daß hier die Pläne für die Machtergreifung Answins geschmiedet werden.

Als Gernot von Streitzig vor den Loyalisten fliehen muß, legt er Feuer auf der Festung. Fast alle Adligen der Mark folgen unter Gernot dem Banner Answins Rabenmunds. Sie ziehen mit der Landwehr der Mark bis zum Kosch, wo sie vernichtend geschlagen werden.

Im Jahre 21 Hal wird der jüngere Bruder der Fürstin, Mukus v. Rabenmund, Vogt der Mark und der Festung Hohenstein.

Bei Instandsetzungsarbeiten an der Burg werden im Frühjahr 25 Hal Beweise gefunden, daß Gernot seinen Vorgänger ermorden ließ.

Bis heuer sind folgende Adlige wieder in Mark ansässig:

Ignatz, Edler von Ertelhain

Davide vom Hasselhof, Junker von Hohenstein

Boronian von Rabenmund, Junker von Schwarzmann

Landschaft

Das Ochsenwasser, größter See des Mittelreiches, ist in eine Hochebene eingebettet, die ca. 10 - 15 Meilen vom Westufer entfernt in sanften Hügeln, vereinzelt auch in steilen felsigen Abhängen ausläuft. Unweit des Ostufers des Sees erheben sich stolz und majestätisch die Trollzacken, Heimat dieser fabelumwobenen Spezies, ein rauhes, wildes Land, daß seine Bewohner nachhaltig geprägt hat.

Einst waren große Gebiete der tieferliegenden Regionen rings um den See durch weite Mooregebiete geprägt, doch haben viele Generationen der Erschließung und Bebauung dafür gesorgt, daß dort heutzutage grünes Weideland und fruchtbare Äcker lachen. Einzig in der Region von Zwerch und am südwestlichen Ufer des Ochsenwasser finden sich auch heute noch von flachen Seen durchzogene Moore.

Doch künden alljährliche Überschwemmungen im Frühsommer auch heute noch von der Gewalt des Wassers, das die fruchtbaren Auen überspült, und wäre die Straße zwischen dem Schwanen Neuschwanen nicht auf einem Damm gebaut, man könnte sie für viele Wochen im Jahr nicht passieren..

Seit 78 v. Hal:

Sommersitz der Landvogte in Ebnet

25 v. Hal:

Bau des Schlosses Neuschwanen

18 Hal:

Festung Hohenstein wird z.T. durch ein Feuer zerstört. Ebnet dient bis 25 Hal als Sitz des Vogtes

Dann, wenn es heißt "Land unter", und sich der Große Muhr und das Ochsenwasser sich wieder zu vereinen suchen, dann ist das Land wie ein glatter Spiegel, und es ist eine gefährliche Angelegenheit, bedarf großer Geschicklichkeit, sich seinen Weg durch Sumpflöcher und Moorflächen zu suchen. Nördlich des großen Moorees (Muhr), bis zur Grenze nach



Zwerch, fanden sich einst ausgedehnte Wälder, doch inzwischen steht nur noch beim Schwarztann ein kleiner Nadelwald. Der sehr fruchtbare Boden hat einen für das Kernland des Traviaglaubens ungewöhnlich ausgeprägten Peraineglauben genährt.

An den Hängen bei Feeingen wächst ein passabler Wein, der aber zum Großteil gebrannt wird.

Südlich des Muhr erstreckt sich das Hochmoor, welches aber kontinuierlich in den letzten 800 Jahren vom Ufer des Darpats auf eine Länge von 15 Meilen trockengelegt wurde. Wald gibt es auch auf dieser Seite des großen Moorsees kaum, allein um die felsigen Höhen der Schloßburg Neuschwanen erstrecken sich einige Rechtmeilen. Ackerbau prägt auch hier wie im Norden - das Landschaftsbild.

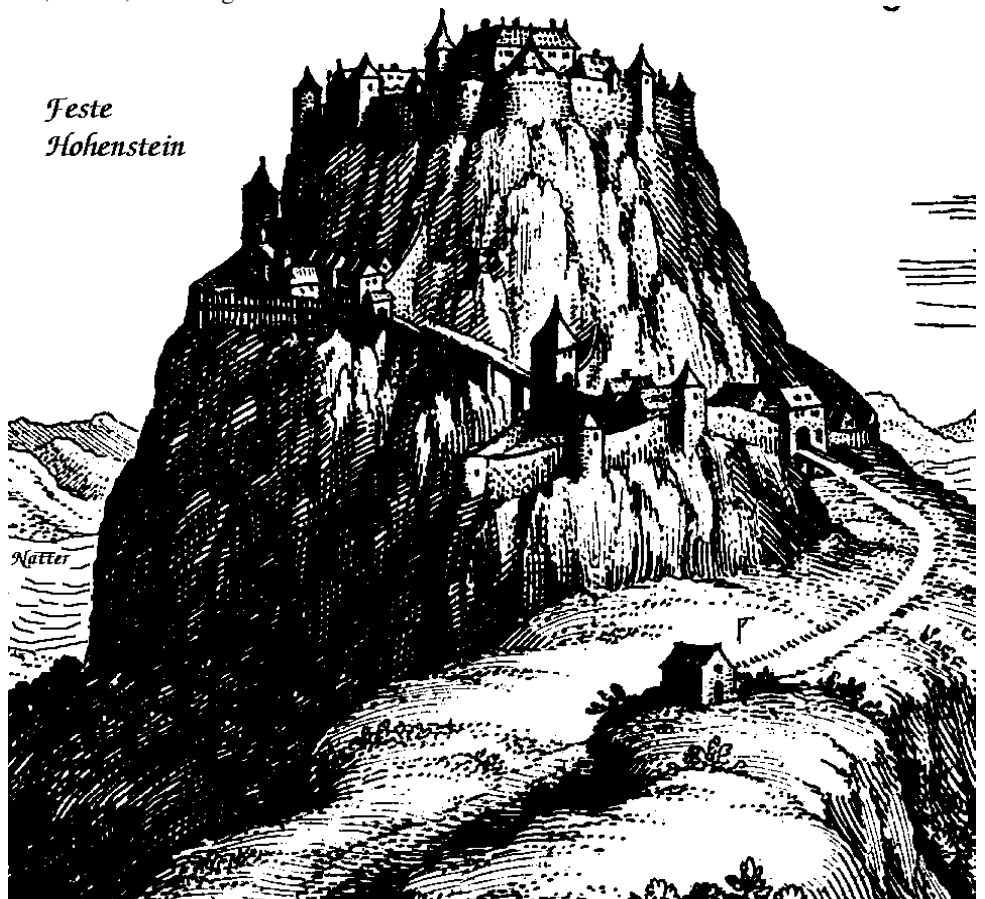
Der große Moorsee ("Die große Muhr") geht über in das sogenannte Totenmuhr, einen unheimlichen und sagenumwobenen Ort, von dem es heißt, daß dort nicht allein die Geister der beiden Vögte der Mark umgingen, die dort so tragisch den Tod fanden. Über die Bewohner des Dorfes Hundskopp ranken sich denn auch die dunkelsten Geschichten.

An der Westgrenze der Mark ist vor 150 Jahren ein kleiner Wald angelegt worden, in dem das Fürstengeschlecht zur Jagd geht. Es ist bei Strafe jedem einfachen Mann verboten, dort dem Wild nachzustellen, dies ist ein streng bewachtes Privileg des Adels. Nicht wenige Einwohner Dommels stehen in Diensten der Fürstin, das Jagdrecht zu wahren.

In den Auen entlang der Natter hat u.a. eine Elfensippe ihre Heimat gefunden. Das Auengebiet erstreckt sich bis zum Zusammenfluß von Natter und Darpat, wo sich der mächtige Hohenstein, höchster Berg der Mark, erhebt, mit der gleichnamigen uralten Festung.

Die restliche Fläche der Mark besteht aus der für Darpatien so typischen sanfthügigen Graslandschaft, wo bis vor einigen Jahrhunderten noch die berühmten Darpatrinder frei und ungezügelt in großen Herden umherstreiften. Doch hier wie überall hat die zunehmende Besiedelung ihre Spuren hinterlassen: Wo einst lichte Auwälder und düstere Moorgebiete das Bild prägten, findet der Reisende nun mehr oder minder große Höfe, auf deren fetten Äckern die Bauern Korn und Gemüse anbauen. Nur noch kleine Gruppen wildlebender Rinder durchstreifen das Gebiet, das Gros der Tiere jedoch wird von Viehhirten auf die Weiden getrieben. Schafe jedoch findet man auf den Wiesen Darpatiens nahezu keine, hält sich doch hartnäckig der Aberglaube, daß Rinder und Schafe sich nicht vertragen, und daß Schafe die Weiden verdürben.

*Feste
Hohenstein*



Die Siedlungen der Vogtei

Hohenstein

930 E.

Tempel: **Travia**, Boron; Rondra und Praios (jeweils ein Schrein auf der Feste)

Am Fuße des schroffen Berges Hohenstein und der gleichnamigen Festung liegt die Residenzstadt des Vogtes der Mark. Am süd-östlichen Stadtrand befindet sich ein großer Gutshof, Sitz des Junkers Davide von Hohenstein. Unter seiner Aufsicht wurde die Festung restauriert.

An der Reichsstraße, die mitten durch die Stadt führt, befinden sich 2 Gasthäuser. Im "Zollhof" kann man in sauberen Betten und Heulagern übernachten, im einfachen "Travias Dank" halten sich vornehmlich Einheimische auf.

Hier in Hohenstein findet alle 2 Jahre auch der Pferdemarkt des fürstlichen Gestütes statt; der Füllenmarkt am 20. Travia und der Einjährigenmarkt am 20. Phex. Die Tiere, die nicht von den Einkäufern der Beilunker Boten erworben werden, finden hier ihre Abnehmer. So kann man schon für 80 Dukaten ein passables einjähriges Pferd aus dem fürstlichen Gestüt erwerben.

Auf dem Wochenmarkt findet man zuweilen auch Vertreter der Elfensippen, die sich entlang der Natter angesiedelt haben. Sie tauschen und verkaufen hier Bausch und Handarbeiten (allerdings keine Bögen - die gibt es offiziell nur bei der fürstlichen Langbognerei in Rommilys für solche zu kaufen, die dazu berechtigt sind).

Etwas außerhalb, an der Abzweigung der Reichsstraße, steht die Zollstation. Hier müssen Fahrensleute und Händler, die

Mark Rommilys

von Hartenstein oder Perricum kommen Grenz- bzw. Brückenzoll entrichten. Ersterer beträgt 10 % des mitgeführten Warenwertes, letzterer 1 Heller pro Bein und 5 Heller pro Rad. Nicht zuletzt achten die hier stationierten Zollbüttel auf die Einhaltung darpatischen Rechts. Für jeden Spann, den eine Waffe mißt, gilt es einen Kreuzer Waffenzoll zu zahlen. Zudem kann so auch gleich überprüft werden, ob der Reisende wider das Waffentrageverbot verstößt, wiewohl nur selten ein Verstoß geahndet werden muß, gelten doch in Garetien ähnliche Verordnungen, die gewiß mehrfach überprüft worden sind



Niederberg

120 E (50% Elfen)

Das bemerkenswerteste an diesem Ort am Zusammenfluß von Natter und Darpat sind die Elfen, die sich dort niedergelassen haben.

Viele Angehörige der Auelfensippe arbeiten für die fürstlich-darpatische Langbognerei (weshalb sie auch an Durchreisende keine Bögen verkaufen). Die menschliche Bevölkerung besteht fast ausschließlich aus freien Bauern, die gute Geschäfte auf dem Markt von Rommilys und Hohenstein machen. Neben den Bauern leben hier noch eine Schmiedin und ein Seiler.

Darpadingen

100 E

Tempel: **Efferd** (liegt außerhalb des Ortes am Fuß des Wasserfalls)

Bauern und Fischer leben hier zwischen der großen Stadt und dem Wasserfall. Die Fischer müssen hohe Pacht für das Recht zahlen, hier nach den fetten Lachsen und anderen Edelfischen zu fischen. Zwei Wassermühlen des Markvogtes stehen nah des Dorfes an einem Einschnitt im felsigen Ufer. Im Frühjahr während des alljährlichen Hochwasser, verlassen die Müller ihre flutbedrohten Arbeitsstätten und ziehen für diese Zeit ins Dorf.

Der Efferdtempel Darpadingens zählt zu einem der bedeutenderen Heiligtümer des Efferdkultes, wacht er doch über eines der größten Efferdwunder - die Ochsenwasserfälle.

Neuschwanen

60 E

Ein noch junger Ort. Vor 50 Jahren siedelten hier nur einige wenige Bauern in armseligen Katen, doch seit Fürst Helmbrecht hier ein Lustschloß errichten ließ, ist der Ort stetig gewachsen. Neben leibeigenen Bauernfamilien leben hier auch einige unfreie Muschelfischer.

Fischerdorf

190 E

Tempel: Travia, Efferd

Der Name verrät es, hier siedeln ausschließlich Fischer. Wiewohl freie Frauen und Männer, müssen die Fischer dem Markvogt eine Pacht für das Fischereiprivileg zahlen.

Südlich des Ortes schlägt in jedem Spätherbst eine große Norbardensippe ihr Lager auf, um hier zu überwintern.

Die Einheimischen und die Fahrensleute leben in freidvoller Eintracht, es kommt fast nie zu Zusammenstößen.

Die Gastwirtschaft des ehemaligen Fischers Millsiepen bietet nur notdürftige Übernachtungsmöglichkeiten.

Schwanen

460 E

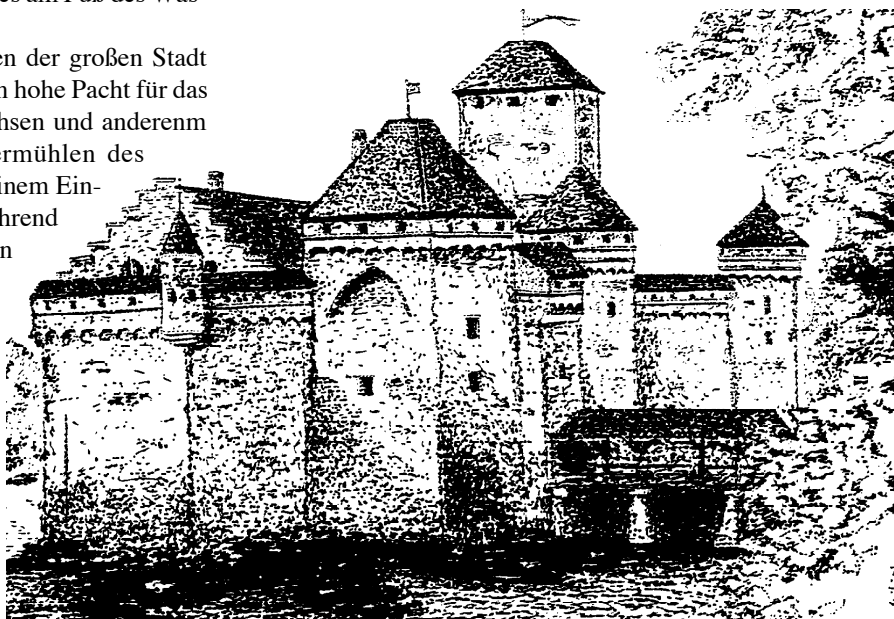
Tempel: **Efferd, Peraine**

Neben Flußschiffen, Fischern und Flößern sind hier auch viele Handwerker und freie Bauern anzutreffen.

Schwanen ist Sitz der fürstlichen Werft, um die sich entsprechendes Handwerk angesiedelt hat. Das zum Schiffsbau benötigte Holz wird von Flößern aus Dettenhofen herbeigeschafft.

Zwei Gasthäuser gibt es am Ort. Das "Ochstan" gehört dem Markvogt, der es an einen ehemaligen Weibel seiner Truppen verpachtet hat. "Die Goldene Gans" läßt auf fürstliche und travuagefällige Gastung schließen, und tatsächlich wartet das Haus auf Adelige und wohlhabende Händler, die die Uferstraße bereisen.

Zum Wochenmarkt kommen Händler und Fischer von rund um den See, da Schwanen einer der wenigen Häfen am See mit Marktrecht ist. Hier kaufen auch Händler aus Rommilys ihren Fisch für den Markt in der Hauptstadt.



Schwarzttann

150 E

Tempel: Peraineschrein

Hier hat der Junker Boronian von Rabenmund seinen Sitz. Auf seinem Gutshof leben 60 Leibeigene, die ihm zu Spann und Frondiensten zur Verfügung stehen. Bewirtschaftet wird der Hof von einem freien Bauern, da Boronian als frisch ernannter Obrist der fürstlichen Truppen selten in Schwarzttann weilt.

Im Dorf gibt es desweiteren einen Heiler, der in einem einstmals respektablen Haus lebt. Doch vom ehemaligen Glanz ist nichts übriggeblieben. Dorint Gönnerknecht macht einen heruntergekommenen, erbärmlichen Eindruck. Er verlor im Jahr 17 Hal seine Frau und 3 Kinder, die an einer rätselhaften Krankheit starben, aller Kunst des Heilers zum Trotz, ein Verlust, den der Mann nie verwunden hat. Doch versteht er sich sehr gut auf sein Handwerk. Für seine Behandlungen verlangt er kein Geld, im Austausch wird er von den Einheimischen mit Lebensmitteln versorgt. Im EFF 25 Hal gab es einiges Aufsehen, als die Gemahlin des Vogts mit einem Magus nach Schwarzttann kam und den Heiler längere Zeit verhörte. Einige wollen wissen, daß es sich bei dem Heiler in Wirklichkeit um einen finsternen Druiden handelt, andere behaupten, er sei das schwarze Schaf einer Adelsfamilie, da er so gebildet sei, wieder andere wissen zu berichten, er sei ein finsterner Magus. Was die Leute auch erzählen, wenn sie krank sind gehen sie doch zu ihm, da er sie für Götterlohn und milde Gaben bislang immer gut versorgt hat.

Feeingen

280 E

Tempel: **Peraine, Rondrakapelle** (auf der Burg)

Inmitten des Ortes, auf einem Hügel, steht die Feenburg. Hier führt der Burgvogt Ritter Geppert Treublatt von Orelan seit dem Jahr 22 Hal ein strenges Regiment. Er ist ein Krieger und Soldat durch und durch. Als Veteran der Ogerschlacht und der Orkkriege genießt er hohes Ansehen. Doch mit seinen 38 Jahren ist auch etwas müde geworden und das jährliche Exerzieren mit der Landwehr ist ihm mittlerweile eher Last als Vergnügen. Ihm unterstehen die Vögtlichen Soldaten und die Landwehr. Das tägliche Geschäft überläßt er seinem Hauptmann Arve Wandradsen. Oft weilt von Orelan beim Edlen von Ertelhain.



Hundskopp

80 E

Hier leben ausschließlich Leibeigene, die im Auftrag des Markvogts Torf abbauen. Das Dorf und auch seine Bewohner genießen in der Mark einen üblen Ruf, und etliche abergläubische Geschichten ranken sich um die armen Moorbewohner. Man munkelt von Hexen, entlaufenen Mördern, gar widernatürlichen Kreaturen, die sich dort, fern jeglicher anderen menschlichen Siedlung, niedergelassen haben, um ungestört ihre finsternen Pläne zu verfolgen.

Wann immer in der Umgegend ein Unglück geschieht, man ist sich schnell einig: Dahinter steckt ein Hundskopper!

Bilgrund

80 E

Seit der Edle von Bilgrund mit Gernot von Streitig gegen die Loyalisten zog, ist der Gutshof verwaist. Die Leibeigenen, die noch hier verblieben sind, bestellen die Felder nun für den Vogt. Da der Markvogt in den letzten Jahren aber nicht sehr oft im Lande war und der Verwalter mit den übrigen Geschäften viel zu tun hat, ist in Bilgrund weder großer Arbeitseifer noch großer Respekt vor den Autoritäten anzutreffen. Einige Einwohner sind weggezogen, um sich im nahen Rommilys in Jahr und Tag die Freiheit zu erwerben.

Dreilinden

220 E

Tempel: Travia

In diesem Grenzort zur Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch gibt es eine befestigte Garnison, in der mal vögtliche Soldaten, mal eine Abteilung fürstlicher Truppen stationiert sind. Vor allem in jüngster Zeit sorgt man für eine ansehnliche Besatzung, ist es doch zu einigen Spannungen zwischen Ragnar der Roten und der Fürstin gekommen.

Im Ort sind sowohl Handwerker als auch Leibeigene und Kleinpächter anzutreffen.

Die Schenke des Ortes, "Zwerchwacht", wird von den Einheimischen gemieden, wenn die Soldaten mal wieder im Ort verweilen.

Dommel

150 E

Tempel: Firunschrein

Der Ort existiert erst seit 150 Jahren, seit hier ein Jagdforst angelegt worden ist, und das Land an freie Bauern verpachtet wurde.

Der größte Teil der Bevölkerung arbeitet in vögtlichen Diensten, als Waldbauer oder als Wildhüter.

Es wird streng darauf geachtet, daß niemand das fürstliche Jagdprivileg bricht, ein Vergehen, das schwer geahndet wird.

Im Ort gibt es ein Haus der Fürstenfamilie, wo diese einkehrt, wenn man sich zur Jagd begibt. Wohlhabende Reisende sind hier als Gäste ebenfalls willkommen.

Eine Besonderheit des Weilers ist der erstklassige Honig - Dommeler Wildsüß - , der hier gewonnen wird.

Mark Rommilys

Ebnet

650 E

Tempel: **Travia, Boron**, Praioskapelle, Rondra- und Rahjaschrein (letztere jeweils auf dem Sommersitz des Vogtes)

Hier befinden sich der Gutshof und Sommersitz des Markvogts. In dem weitläufigen, hübschen Landgut läßt es sich wohl leben, und die Familie des Vogtes genießt es, nach den Wintermonaten auf der düsteren Burg hier die Sommerfrische zu genießen. Im Ort sind drei Gasthäuser zu finden. Das "Zum prächtigen Helmbrecht" gehört der fürstlichen Familie, wo durchreisende hohe Herrschaften aber auch Gäste des Vogtes angemessene Logis finden. In der Gaststube verkehren ansonsten die Offiziere, Angestellten und Bürger, die es sich leisten können.

In der Herberge "Weißer Fuchs" kommen einmal die Woche die Händler und Fahrensleute unter, die am Wochenmarkt teilnehmen.

Neben allen möglichen Handwerkern gibt es in der Stadt auch einen alten Heiler. Stiman Plötzbogen war früher Feldscher im fürstlichen Regiment.

Vom Sommersitz des Vogtes aus wacht der Verwalter des Prinzen über die Mark.

Birken

120 E

Tempel: Traviashrein

Hier leben vor allem kleine Landpächter.

Der freie Bauer Merquart unterhält in seinem Haus auch eine kleine Schenke.

Ertelhain

160 E

Tempel: Travia, Rondraschrein (auf dem Sitz des Edlen)

Der Edle Ignatz von Ertelhain war der einzige Edle, der sich nicht dem ehemaligen Vogt Graf von Streitzig anschloß, als dieser im Bürgerkrieg für Answin gen Kosch zog.

Der ehemalige Obrist des fürstlichen Heeres ließ sich 18 Hal in den Ruhestand versetzen, und mit seinen mittlerweile 63 Jahren geht es ihm gesundheitlich nicht mehr so gut. Er ist froh über jeden Besuch, auch wenn seine Gäste dies anfangs kaum merken werden, da er sich in der Rolle des zackigen Obristen immer noch sehr gut gefällt.

Doch weiß der alte Kämpe, wenn erst einmal der Funke überschlagen ist, Geschichten zu erzählen, wie kein zweiter - zumindest, wenn man ein offenes Ohr für Rondrataten und Schwerterklang hat.

Wolfseck

70 E

Der Weiler Wolfseck beherbergt den fürstlichen Gutshof mit der fürstlichen Pferdezucht: Heimat der begehrten Beilunker Botenpferde. Sechs Soldaten der Leibgarde arbeiten hier als Zureiter und zur Bewachung des Hofes gegen Pferdediebe. Pferdediebstahl und Brandzeichenfälschung wird mit Erhängen bestraft.

Die Verwaltung des Gutshofes obliegt dem Vogt der Mark,

der Tarvin Maurenbrecher, einen weithin berühmten Pferdekennner und ehemaligen Stallmeister der Beilunker Reiter einen sachkundigen und loyalen Verwalter bestellt hat.

Neben den vielen Leibeigenen, die hier unter anderem als Knechte arbeiten und Felder für das benötigte Pferdefutter bestellen, gehören ein tulamidischer Zureiter und eine Expertin der Beilunker Reiter zum Gesinde des Hofes.

Feste in der Mark

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

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

12. Peraine Fruchtbarkeitsfest in Schwanen:

Alle Frauen versammeln sich im Perainetempel, um einen Tag in gemeinsamem Gebet zu verbringen. Männer sind von dieser Zeremonie strikt ausgeschlossen.

Wichtige Personen in der Mark Rommilys

Der Vogt und seine Familie

Seine Prinzliche Durchlaucht, Mukus von Rabenmund-Greifenberg zu Rommilys und Greifenberg, Vogt der Mark Rommilys, Edler von Festum, Ritter zu Baburin. Wahrer des Glaubens an den Götterfürsten Praios.

Der viertgeborene Sohn Fürstin Hildelinds verbrachte seine Jugend als Page bei Markgraf Hagen dem Dunklen. Hagen sprach Mukus träumerisches Gemüt an und war für ihn wie ein Vater. Es kam für ihn völlig überraschend, als Hagens Waffenmeister ihn eines schönen Praiostages im Jahre 18 Hal einem wenig respektablen Ritter als Knappe anvertraute.

Erst später verstand er, daß dies eine notwendige Entscheidung war, um zu vereiteln, daß er in die Machenschaften seiner Mutter und seines Onkels hineingezogen werden würde. Nachdem er seinen neuen Herrn nach einem schweren Gefecht gegen übles Gelicht tot wähnte, galt es für den Jüngling, eine neue Aufgabe und Heimat zu finden.

Der Name Rabenmund, durch den Verrat Answins übel befleckt, machte es ihm unmöglich, nach Darpatien zurückzukehren. So verschlug es ihn nach Greifenberg, wo er trotz der inzwischen auch hier bekannten Schande seiner Familie herzlich aufgenommen wurde. Er kämpfte im Greifenberger Jungbanner als Knappe der Rondrageweihten und Baronin Ayla von Schattengrund gegen die Orks, allzeit erpicht,





sich und dem Reich zu beweisen, daß der Name Rabenmund nicht allein Verrat, sondern Heldenmut und Reichstreue bedeuten konnte.

Mukus verliebte sich in die 3 Jahre ältere Baronin von Greifenberg, deren Herz er erobern konnte. Als er im Jahr 21 aufgrund falscher Anschuldigungen als Hochverräter verhaftet werden sollte, flohen die beiden frisch Verlobten und heirateten in Rommilys in aller Heimlichkeit. Doch zum Hoftag des Königs stellten sich die beiden der göttlichen Gerechtigkeit. Da ihre Schuld nicht bewiesen werden konnte, sollte ein Gottesurteil die Entscheidung bringen. Doch blieb es den beiden Beklagten verwehrt, selbst mit der Klinge für ihre Ehre und ihr Leben einzustehen, hatten sie doch beide noch nicht die Ritterwürde errungen. So wurde ausgerechnet Bren-Di Cren, der Reichsverräter, ein Freund der Baronin, der sich heimlich nach Gareth geschlichen hatte, ihr Verteidiger, ihre Aufrichtigkeit vor den Göttern zu beweisen.

Die Göttin Rondra selbst ließ mit einem Donnerschlag das Schwert des Streiters der Anklage, Baron Avon Nordfalk von Moosgrund, Gewinner des Hoftagsturniers und ein geachteter Rondrarecke, zerbersten. Das Urteil war gesprochen, Mukus' und Duridanya' Ruf jungfräulich wie zuvor. In der Folgezeit diente Mukus Freiherr Irian von Vierok als Knappe und kämpfte in Weiden abermals gegen die Schwarzpelze.

Ein Abenteuer in Aranien brachte ihm den Ritterschlag. Im Jahr 23/24 begab er sich mit seiner Gemahlin Magisterin Khurrem al 'Quivir für einen Götterlauf auf eine Rondraqueste, drei legendäre Schwerter der Kriegsgöttin, die in der Zeit der Kämpfe der Praios- gegen die Rondrakirche geschmiedet worden waren, zu finden.

Seine bitteren Erfahrungen mit finstersten Borbardianern, nicht zuletzt auf dieser Queste, haben ihn schon früh zu einem feurigen Anhänger Praios' werden lassen.

Auf dem Kronrat HES 25 Hal beschloß Königin Emer ein Zeichen zu setzen, um die alte Verbundenheit des Kaiserhauses mit dem Haus Rabenmund zu dokumentieren und nahm das jüngste Kind von Duridanya und Mukus als Mündel an.

Seine bitteren Erfahrungen mit finstersten Borbardianern, nicht zuletzt auf dieser Queste, haben ihn schon früh zu einem feurigen Anhänger Praios' werden lassen.

Auf dem Kronrat HES 25 Hal beschloß Königin Emer ein Zeichen zu setzen, um die alte Verbundenheit des Kaiserhauses mit dem Haus Rabenmund zu dokumentieren und nahm das jüngste Kind von Duridanya und Mukus als Mündel an.

14. Praios 4 Hal: geboren als Sohn der Fürstin von Darpattien, Hildelind von Rabenmund zu Rommilys

12 bis 18 Hal: Page am Hofe des Markgrafen Hagen der Dunkle von Beilunk

18 Hal: Knappe des Ritters Ragnör vom Fluß

19 Hal: Knappe der Rondrageweihten Baronin Ayla von Schattengrund, dem heutigen Schwert der Schwerter Dienst im Jungbanner der Baronin von Greifenberg

21 Hal: gesucht als Hochverräter

Hochzeit mit der Baronin Duridanya von Greifenberg
Rehabilitierung durch Gottesurteil beim Hoftag zu Gareth.

Einsetzung als Vogt der Mark Rommilys.

Knappe des Barons Irian von Vierok

22 Hal: Ritterschlag durch den Markgrafen von Baburin

23 Hal: Edler von Festum

Größe: 1 Schritt, 3 Spann, 9 Finger

Gewicht: 72 Stein

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: blau

ST: 11

LE: 75

MR: 8/10 (mit Praiosamulett)

MU: 15

AG: 2

KL: 12

HA: 6

IN: 14

RA: 4

CH: 14

TA: 3

FF: 11

NG: 5

GE: 14

GG: 3

KK: 17

JZ: 3

AT/PA: 16/14

TP: 1W+8 (mit "Strahl", einem praiosgeweihten Schwert)

RS: 7 (Spiegelpanzer, Federhelm)

Herausragende Talente:

Schwerter 15, Zweihänder 13, Lanzenreiten 10, Reiten 10, Bekehren/Überzeugen 10, Etikette 10, Götter/Kulte 8, Staatskunst 7, Rechtskunde 7, Singen 8, Minnekunst 7

Typische Zitate:

"Praios ist mit uns!"

"Ich kenne den Unterschied zwischen einem Schwarzmagier und einem Borbaradianer, werte Khurrem! Aber können wir das vielleicht besprechen, nachdem wir uns seiner entledigt haben?"

Baronin Duridanya von Greifenberg-Rabenmund zu Greifenberg und Rommilys, Edle und Ritterin von Weiden, Edle von Festum

"Baronin Duridanya? Hah, ich geb Euch Baronin ... Tief ist das Reich gesunken, wenn sich heutzutage schon der Bankett einer Elfe adelig nennen darf ..." (Thilion von Rommilys, Leibgardist und Vertrauter der Fürstin von Rommilys)

"Sie ist ein wackeres Mädchen, hat Mut. Aber zu frech ist sie. Ich hätt sie halt doch öfter einmal übers Knie legen sollen." (Freiherr Irian von Vierok)

"Ich glaube, daß der Blick der Herrin auf ihr ruht." (Ayla von Schattengrund)

Wiewohl noch jung an Jahren, hat die einzige Tochter des Barons Ulfis von Greifenberg, Sproß einer leidenschaftlichen Liason mit der Halbelfe Silanis, schon mehr geschaut, als macher anderer in enem langen Leben.

Sie wuchs behütet in der Kate ihrer Mutter, einer Heilerin auf. Doch schon früh regte sich in ihr die Überzeugung, daß es nicht ihre Bestimmung war, der Mutter in ihrem Handwerk zu folgen. Ihr stand der Sinn nach andern Dingen, nach Schwerterklang und Kriegertruhm.

Mark Rommilys

Schließlich kam das Schicksal ihr zu Hilfe, denn der Ehe ihres Vaters blieb der ersehnte Erbe verwehrt. So holte Baron Ulfis sie an seinen Hof, um sie in den wesentlichen Dingen für einen Adeligen unterrichten zu lassen. Er betraute seinen Freund und Waffenbruder Tamius von Rondrahag mit der Unterweisung des Mädchens, und lange Zeit wurde gar verbreitet, Duridanya sei seine Tochter. Als Tamius in einem



Gefecht gegen Räuber fiel, gab Ulfis seine Tochter in die Obhut Irians von Vierok, wo sie als Knappin treulich diente.

Schon damals empfand die Jungkriegerin eine starke Hingabe zu Rondra, der herrlichen Leuin. Doch gab es einen Makel, der sie, vermeintlich, der Kriegsgöttin fernhielt: ihre geringe arkane Begabung.

Lange suchte Duridanya ihre Gabe zu unterdrücken, hoffte, daß sie eines Tages gar einschlummern würde, doch vergebens. So sehr sie sich sträubte, sie mußte lernen, dieses Erbe zu akzeptieren.

Als der Ork über das Reich herfiel, hieß es für Duridanya Vierok, das ihr zur zweiten Heimat geworden war, zu verlassen.

Der Baron mußte seiner Gattin den Fehltritt offenbaren, einen Tort, den die Baronin ihm und vor allem seiner Tochter nie verzeihen sollte. Wenig später fiel Ulfis in der Schlacht am Finsterbach, Duridanya ward zur Baronin von Greifenberg. Auf sie wartete ein schweres Erbe, die Baronie bar jeder Verteidiger und heftig von Orken heimgesucht, dazu das Gesinde ihres Vaters daß die neue Herrin argwöhnisch beäugte. Seine Witwe tat ein übriges, ließ keine Gelegenheit aus, es "dem Bankert" schwerzumachen.

Doch Duridanya ließ sich nicht schrecken. Es gelang ihr auf dem Hoftag zu Gareth Unterstützung zu finden, darunter niemand Geringeres als Ayla von Schattengrund, dem heutigen Schwert der Schwerter, damals einfache Rondrageweihete.

Unter ihrer tatkräftigen Leitung gelang es, das "Greifenberger Jungbanner" auszuheben, eine Schar unerschrockener Jünglinge und Maiden, von denen die meisten kaum mehr als 16 Lenze zählten. Wiewohl mancher den Kopf über die Grünschnäbel schüttelte, wußten die wackeren Jungsoldaten sich doch bald zu bewähren.

Und noch einen Verbündeten spielte der Zufall ihr zu: Ein kecker Rittersmann hatte allzu spitzbübisches Lied über die Orken vorgetragen, über daß sich die Baronin arg erboste. Als Sühne gelobte der Ritter ihr Gefolgschaft im Kampf wider die Schwarzpelze, es war dies der Edle Hesindian von Drachenzahn auf Edeltreu.

Während des Krieges bat ein Jüngling um Aufnahme in das

Banner, den Namen seiner Familie von der Schande reinzuwaschen, die andere darauf geladen hatten. Es war dies der junge Prinz Mukus Rabenmund, in den sich die Baronin verliebte. Seit diesem Tag sind die beiden Liebenden unzertrennlich (siehe deshalb auch die Beschreibung des Prinzen für die weiteren Ereignisse).

Im Jahre 21 erwies die Baronin Herzog Waldemar von Weiden einen Dienst und wurde dafür zur Edlen von Weiden ernannt und erhielt den langersehnten Ritterschlag.

Düstere Ereignisse umranken die Geburt ihrer Erstgeborenen Töchter, bei denen der Hofmagus der Baronin, Magnillion der Graue, eine nicht unerhebliche Rolle spielte, war es doch seine Person, die Duridanya und ihre Kinder unwillentlich in große Gefahr brachten.

Nicht zuletzt die Geschehnisse der Jahre 22 u. 23 Hal, als sie sich auf der Suche nach den Schwertern Sora, Solina und Scaberi befand, haben die Baronin zu einer tiefgläubigen Anhängerin der Rondra werden lassen. Bisweilen spielte sie gar mit dem Gedanken, sich ganz der Leuin zu weihen.

Duridanya ist von fröhlichem, unkompliziertem und aufgeschlossenem Wesen. Allerdings macht ihr ihr Jähzorn bisweilen zu schaffen. Nicht immer kann sie ihre Kinderstube in der Kate ihrer Mutter verhehlen, doch schlägt sie sich redlich. Vor allem am Hofe der Fürstin ist sie nicht gut gelitten, hat sich diese doch eine bessere Partie für ihren Bruder erhofft, als eine arme Marksbaronin.

Neugier und Unerschrockenheit zählen zu ihren herausragendsten Eigenschaften, ebenso wie ihre unerschütterliche Zwölfgöttertreue. Feigheit ist ein Begriff, der in ihrem Wortschatz nicht vorzukommen scheint, eine Haltung, die sie schon oft in äußerst bedrohliche Situationen gebracht hat. Wie gut nur, daß sie Gefährten an ihrer Seite weiß, auf die sie vertrauen kann.

19. Rondra 1 Hal: geboren als uneheliche Tochter des Barons von Greifenberg und der Halbelfe Silanis.

13 Hal: Knappin des Barons Irian von Vierok

17 Hal: Als Erbin des Barons v. Greifenberg anerkannt

18 Hal: Tod des Vaters, Baronin von Greifenberg

21 Hal: gesucht wegen Beihilfe zum Hochverrat

Hochzeit mit Prinz Mukus von Rabenmund

Rehabilitierung am Hoftag durch Gottesurteil

Edle und Ritterin von Weiden

23 Hal: Edle von Festum

Größe: 1,70

ST: 10

Augenfarbe: rehbraun

LE: 75

Haarfarbe: dunkelbraun

AE: 28

MR: 9

MU: 16

AG: 2

KL: 13

HA: 4

IN: 15

RA: 5

CH: 13

TA: 4

FF: 11

NG: 7

GE: 16

GG: 4

KK: 14

JZ: 5

AT/PA: 17/16

TP: 1W+6 (mit "Solina")

RS: 4 (Kettenhemd)

Astrale Fähigkeiten:

Duridanya kann ihre Magie kaum willentlich lenken. Einzig den BALSAM SALABUNDE beherrscht sie leidlich (ZF 5). Alle anderen (Auelfen-)Zauber "geschehen" rein intuitiv, nach Meisterwunsch.

Herausragende Talente:

Schwerter 15, Lanzenreiten 11, Reiten 11, Selbstbeherrschung 10, Heilkunde Wunden 10

Typische Zitate:

"Für die Herrin, für Rondra!"

"Hah, Bube, ich werde dich lehren, wozu eine Frau imstande ist!"

Kronprinzessin Swantje Rahjandraël und Prinzessin Amrei Carïel



Geboren am 4. Boron 22 Hal

Die Geburt der Zwillinge ist von einem dunklen Geheimnis umwoben, das bis auf den Tag noch nicht aufgedeckt wurde. Im letzten Mond ihrer Schwangerschaft wurde die Baronin von einem finsternen Magus entführt der ein unheiliges Ritual an

ihr zu vollziehen trachtete, ein Plan, der im letzten Augenblick vereitelt werden konnte. Doch ahnt zumindest die Mutter der Baronin, daß diese Geschichte noch lange nicht zu Ende erzählt ist.

Wiewohl sich die Mädchen sonst bis aufs (weißblonde) Haar gleichen, gibt es doch zwei Unterschiede: während Swantjes Augen tiefblau sind, schimmern Amreis in einem sanften Braun. Und dann ist da noch die arkane Gabe der Zweitgeborenen, die sie nicht mit ihrer Schwester teilt.

Die fröhliche, aufgeschlossene Swantje ist Anwärtlerin auf den Fürstenthron von Darpatien, falls Irmegunde nicht selbst noch nachwuchs bekommen sollte.

Die Fürstin hat schon des öfteren zu verstehen gegeben, daß sie ihre Schwägerin nicht nur für die falsche Wahl ihres Bruders gehalten hat, sondern, daß Duridanya auch nicht in der Lage, sei die Kronprinzessin entsprechend zu erziehen und auf das hohe Amt vorzubereiten, eine Ansicht, die Mukus insgeheim teilt.

Amrei ist eine kecke, kleine Person, die schon jetzt vor Entdeckungslust strotzt. Allerdings ist sie auch launenhaft, was den Umgang mit ihr nicht leicht macht. Schon sehr früh

wurde offenkundig, das das Kind über eine für ihr Alter ungewöhnlich stark ausgeprägte arkane begabung verfügt.

Ihr Vater hat sie im Jahr 25 bei der Akademie zu Beilunk angemeldet, gegen den Willen und ohne Wissen seiner Gemahlin, die sie lieber in der Obhut eines einzelnen Magisters in ihrer Nähe oder auf einer elfisch geprägten Akademie sähe. "Da ist das letzte Wort noch nicht gesprochen", pflegt Baronin Duridanya - auf das Thema angesprochen - zu sagen.

Prinzessin Ayla Duridanya

Geboren am 20. Rondra 24 Hal

Rotbraunes Haar und dunkle Augen

Als Baronin Duridanya auf dem Höhepunkt ihrer gefährlichen und beschwerlichen Suche nach den heiligen Rondraschwertern bemerken mußte, daß Tsa sie gesegnet hatte, zeigte sie sich zuerst wenig glücklich, schien ihr die Schwangerschaft doch mehr wie ein Fluch, denn wie ein Segen. Ihr Gemahl jedoch beharrte schon damals fest auf seiner Ansicht, daß dies im Gegenteil nur ein Zeichen für die besondere Gnade der Zwölfe sei.

Mittlerweile stimmt seine Gattin ihm zu, die kleine Ayla, die ihren Namen nach der großen Ayla von Schattengrund trägt, ist ihr ganzer Stolz.

Prinz Tsayan Godefried

Geboren am 29. Tsa 25 Hal

Dunkles Haar und braune Augen.

Noch weiß der kleine Tsayan noch nichts von der besonderen Ehre, die ihm schon in so zartem Alter zuteil geworden ist, Königin Emer hat ihn zu seinem Mündel auserkoren.

Weitere Persönlichkeiten:

Hauptmann Arve Wandrasen

Der Sohn einer thorwalschen Schmiedin und eines thorwalschen Skalden lebt seit seinem 11. Lebensjahr in der Mark Rommilys, da seine Mutter sich nach dem Tode ihres Mannes in Ebnet als vögtliche Schmiedin niederließ.

Arve bekam vom damaligen Vogt ein Stipendium für die Wehrheimer Akademie und diente zunächst als Weibel in der fürstlichen Armee, später als Weibel der vögtlichen Truppen. In den ersten Monaten hielt er treu zu Graf von Streitzig, doch als dieser seine Leute in einen aussichtslosen Kampf zu führen gedachte, desertierte er und gab den Loyalisten wertvolle Hinweise, die Abtrünnigen zu stellen. Bis zur Einsetzung des neuen Vogtes sorgte er im Auftrage des Stadtvogtes von Rommilys mit drei Bütteln in der Mark für Ordnung.

Mukus von Rabenmund ernannte ihn zum Hauptmann seiner Truppen, was Arve zwar als gerechten Lohn für seine guten Dienste empfand, ihn aber auch nicht mit übergroßer Dankbarkeit erfüllt. Ehrgeiz ist ihm fremd, und sein Traum ist es, einmal ins Heimatland seiner Eltern zu reisen. Seinen Lehnsherrn liebt er nicht, doch bringt er ihm die gebührende Achtung entgegen, auch wenn er sich nicht scheut auch gegenüber Fremden Kritik zu äußern (z.B., daß der Vogt sich die ersten 4 Jahre zu wenig um die Mark gekümmert habe).

Er ist eben doch zu sehr Thorwaler, als daß alleindie Konvention seinen Schnabel im Zaume halten könnte. So behandelt er die Unfreien nicht schlechter als einen Großgrundbe-

Mark Rommilys

sitzer, was schon des öfteren dazu geführt hat, daß der Vogt gedrängt wurde den Thorwaler abzusetzen. Doch der Prinz denkt nicht daran, er schätzt die Objektivität des Hauptmanns sehr, und holt sich bei ihm genauso oft Rat wie bei seinem Verwalter.

Die jährlichen Landwehrübungen sind Arve ein Greuel, da er dann dem Burgvogt von Feeingen unterstellt ist, der unermüdlich versucht aus den Bauern und Leibeigenen eine schlagkräftige Truppe zu machen. Ein hoffnungsloses Unterfangen wie Arve findet, denn welches Interesse sollten die Unfreien an der Verteidigung einer Heimat haben, die nicht die ihre ist (doch diese fast ketzerischen Gedanken vertraut er nicht jedem an).

Inzwischen ist er glücklich verheiratet mit der Tochter eines Zimmermannes, aber seine ganz große unerreichbare Liebe gehört der Gemahlin des Vogtes.

Typische Zitate:

"Ach, bleib mir doch vom Leibe mit deiner edlen Geburt. Komm her, stell dich meinem Schwert. Wir wollen sehen, ob dein Blut nicht genauso rot ist, wie meines ..."

"Nur ein freier Mann kämpft voller Inbrunst, denn nur ein solcher hat wirklich etwas zu verlieren ... seine Freiheit!"

"Aus Thorwal kommst du? Dann erzähl mal ..."

Davide vom Haselhoff Junker und Ritter zu Hohenstein

Davide stammt aus Almada, wo er 4 Hal geboren wurde. Seine Eltern waren bei den Auseinandersetzungen zwischen Answinisten und Kaisertreuen ums Leben gekommen.

Ziellos streunte er umher, bis ihn Duridanya von Greifenberg in der Nähe Greifenfurts auffas. Sie bot ihm an, in Greifenberg als Knappe zu dienen. Davide überlegte nicht lang und nahm an. Auf dem Greifenstein lernte er Mukus von Rabenmund kennen und wurde sein bester Freund.

Der junge Almadaner ist von einnehmend schönem Aussehen, sein südländischer Flair läßt die Damen (und auch manchen Herren, wiewohl Davide davon nichts wissen will) in Scharen dahinschmelzen läßt. Sein Ruf als Schürzenjäger kommt nicht von ungefähr. Er singt nicht gut, aber gern und immer von der Liebe.

Doch selbst ein erfahrener Herzensbrecher, der Damen jedwedens Standes um den Finger zu wickeln wußte, vermag nicht allen Fallstricken der Liebe zu entgehen. Er hat sich vor einiger Zeit heftig in die Zofe Duridanyas, die Tochter des Verwalters des Markvogtes, verliebt, eine Halbtulamidin. Was er nicht weiß ist, daß Ayshabith ihn schon vor drei Jahren als ihren Gemahl auserkoren hat und seitdem sehr subtil

versucht, ihn einzufangen. Und es scheint, als sollte ihr dieses Bravourstück gelingen.

Davide beherrscht einige höchst phexgefällige Kunststücke, die ihm ein Streuner beigebracht hat, und mit denen er andere immer zum Staunen zu bringen vermag. Davide genießt es, im Mittelpunkt zu stehen, wenn er Geschichten aus dem Streunerleben erzählt.

Im Jahr 21 lud er große Schande auf sich, als er mutlos zusah, wie eine Amazone mittels eines Zaubertrankes willfährig gemacht und anschließend von drei Strauchdieben vergewaltigt wurde. Die Amazone hatte bereits zwei der Halunken gefunden und bestraft, als sie Davide bei einem Fest des Vogtes stellte. Mukus bewog seine Schwester, Davide zum Junker zu ernennen, damit dieser satisfaktionsfähig wurde, auf daß die Amazone sich einem Duell stellen mußte, und den Jüngling nicht einfach richten durfte. In dem folgenden Kampf unterlag - erwartungsgemäß - Davide, doch überlebte er, wenngleich er dem Tode nur mit Mühe entkam. Beinahe ein Jahr folgte er daraufhin der Amazone als Wiedergutmachung und half ihr - gegen ihren Willen - den letzten der Halunken ausfindig zu machen.

Danach widmete er sich voll Tateneifer der ihm übertragenen Aufgabe, die Feste Hohenstein wieder instand zu setzen. Im Jahr 25 wurde er zum Abschluß der Reparaturarbeiten von der Fürstin zum Ritter geschlagen.

Typische Zitate:

"Die anderen Mädels haben es nicht verdient, daß ich mich für eine aufspare."

Ayshabith

Die junge Halbtulamidin wurde einst von Vogt Mukus als Zofe für seine Gemahlin in den Haushalt aufgenommen. Zwar zeigte sich Duridanya zunächst wenig erbaut, zumal nicht, als ihr Gemahl manche Stunde in der Gesellschaft der glutvollen Schönen verbrachte, um Tulamidy zu erlernen. Mittlerweile lachen sie beide über diese Geschichte, denn Aysha ist zu Duris enger Vertrauten und Freundin geworden.

Aysha kümmert sich mittlerweile vornehmlich um die Kinder. Vor allem die Zwillinge haben zu ihr ein weit innigeres Verhältnis als zu ihren Eltern, wen soll es wundern, wenn man bedenkt, daß sie diese während ihres noch jungen Lebens kaum zu Gesicht bekamen, mußten Mukus und Duridanya doch ihren Pflichten folgen, die sie für lange Zeit fern der Heimat hielten.

Aysha ist in heftiger Liebe zu dem hübschen Davide entbrannt, doch weiß sie ihre Sehnsucht zu zügeln. Noch ist ihr ihr Herzensliebster zu flatterhaft, als daß sie ihm ihre Liebe gestehen würde. Erst will sie den Vogel fest an ihrer Leimrute wissen.



Die Vogtei Dettenhofen

Die Geschichte der Vogtei:

Nach Gründung der Stadt Rommilys wurde bald auch das östliche Ufer des Ochsenwassers besiedelt. Überwiegend Fischer und Bauern zogen von Rommilys aus nördlich und gründeten zunächst die Ortschaft Freudenweiler am südöstlichen Ufer des Sees. 4 Jahre später ließen sich einige Fischerfamilien wenige Meilen nördlich nieder. Der neue Weiler ward Dettenhofen geheiß, vermutlich leitet sich der Name vom Kadettenfisch ab, einer kleinen aber wohlschmeckenden Speisefischart, die sich häufig im Ochsenwasser findet.

Die beiden benachbarten Ortschaften wachsen und gedeihen in den folgenden Jahren prächtig, wenngleich eine stete Konkurrenz zwischen ihnen besteht. So ist Dettenhofen von je her von Fischern bevölkert, wohingegen Freudenweiler ein Ort der Bauern und Leibeigenen war. Zeitweilig führte der Zwist zwischen den Ortschaften auch zu heftigen Auseinandersetzungen. Höhepunkt soll Überlieferungen zufolge - eine Massenschlägerei auf dem Weg zwischen den Ortschaften im Jahre 1320 v. Hal gewesen sein, bei der es zu 14 Toten und über hundert Verletzten kam. Mittlerweile ist die Fehde jedoch in friedlichere Bahnen gelenkt. Alljährlich treffen sich die Einwohner beider Orte zu einem Volksfest, um es bei einem Tauziehen unter sich auszumachen.

Der Orkensturm stürzt das Land in Chaos. Die Einwohner Dettenhofens geraten in Knechtschaft der Schwarzpelze oder flüchten sich auf die Inseln im Ochsenwasser. Freudenweiler wird vollständig von Orks eingenommen und besetzt. Die wenigen überlebenden Menschen flüchten in die Berge und gründen die Ortschaft Brambauer, benannt nach der einzigen Nutzpflanze der Landschaft, dem Brambusch.

Nach anfänglichen Auseinandersetzungen mit den in den Bergen beheimateten Trollen kommt es schließlich zu einem Bündnis zwischen Menschen und Trollen. Der bis heute gültige, wenngleich nie schriftlich fixierte Kontrakt sichert den Trollen absolute Freizügigkeit zu. Zudem verpflichten sich die Einwohner Brambauers zur Leistung von Tributzahlungen in Form von Nahrungsmitteln und Naschwerk. Als Gegenleistung standen vier Trolle den Menschen bei der Erstürmung des Orklagers bei Freudenweiler bei. Ein Blutbad sondergleichen war die Folge des geallten Hasses, der sich über die Schwarzpelze ergoß. Als die Tsapriesterin Freudenweilers Verwüstung ansichtig wurde, war sie zutiefst entsetzt. Auf Ihr Geheiß bekam der neuerrichtete Ort auf den Ruinen Freudenweilers den Namen Hassloch.

In der Folgezeit erstand die Region in neuer Blüte. Das besondere Verhältnis der Einwohner Brambauers und die Entdeckung ergiebiger Eisen und Zwergenkohleadern in den umgebenden Bergen verhalfen dem kleinen Ort als erstem in der Region zur Erlangung des Marktrechtes. Die Erzfunde führen auch zur Ansiedlung einer Zwergensippe in Brambauer - die einzigen Vertreter ihres Volkes in der Vogtei.

Die vorgelagerten Inseln im Ochsenwasser bleiben auch nach dem Rückzug der Schwarzpelze überwiegend unbewohnt. Die Inseln werden zu sehr mit unheimlichen Erscheinungen in Verbindung gebracht. Auf der nördlichsten und zugleich größten läßt der Edle Erlan von Rabenmund trotzdem von Leibeigenen eine Trutzburg errichten, die der Bevölkerung für die Zukunft eine sichere Zuflucht bieten soll. Wenig später ernennt ihn der Graf von Rommilys zum Landvogt des "Dettenhofener Landes".

Unter Erlans Führung dringen immer wieder Erkundungstrupps in die Berge der Trollzacken vor. Heftige Kämpfe mit verschiedenen Trollzacker-Stämmen verzögern die Besiedlung des Gebietes beträchtlich. Erst Erlans Enkel Goswin gelingt es, den Weg für die nachfolgenden Siedler und Waldbauern zu ebnen und die Region größtenteils zu sichern. Ein Wehrturm im Osten der Trollzacken ist seitdem Stützpunkt Dettenhofens zur Sicherung der Paßstraßen.

Nachdem Dardulan d. J. v. Rabenmund im Jahre 712 v. Hal Graf von Rommilys wird, erhält Hassloch das Marktrecht.

1658 v. Hal:

Siedler ziehen von Rommilys kommend am östlichen Ufer des Ochsenwassers nach Norden - Gründung des Weilers Freudenweiler

1654 v. Hal:

Gründung des Weilers Dettenhofen

1320 v. Hal:

Bei einer Massenschlägerei zwischen den Fischern aus Dettenhofen und den Bauern aus Freudenweiler kommt es zu zahlreichen Toten und Verletzten

1247 v. Hal:

Beginn der Orkherrschaft
Gründung Brambauers

1141 v. Hal:

Niederwerfung der Oks mittels der Hilfe von vier Trollen

1140 v. Hal:

Auf den Ruinen Freudenweilers entsteht die Siedlung Hassloch

945 v. Hal:

Zwergenkohle- und Erzfunde bei Brambauer, die Ortschaft erhält daraufhin Marktrecht

911 v. Hal:

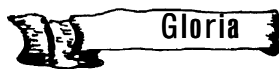
Erbauung der Feste Rabenstein
Erlan von Rabenmund wird Landvogt zu Ochsenwasser

879 v. Hal:

Erste urkundliche Erwähnung des Klosters Wolfskopf

712 v. Hal:

Das Dettenhofener Land wird Lehen der Grafen von Rommilys



Vogtei Dettenhofen

692 v. Hal:

Erbauung von Burg Corvinsruh als Stammburg derer von Rabenmund

566 v. Hal:

Absetzung der Familie Rabenmund vom Grafenamt. Rhufon von Rabenmund zieht sich auf die Feste Rabenstein zurück

216 v. Hal:

Einheiten des Grafen v. Ochsenwasser werden vor der Ruine Corvinsruh von Trollzackern vernichtend geschlagen

83 v. Hal:

Glorian v. Rabenmund verpachtet Burg Rabenstein auf 99 Jahre um seine Spielschulden zu begleichen

5 v. Hal:

Cordovan E. Galotta erwirbt die südlichste der Ochsenwasser-Inseln und läßt sich einen Turm errichten.

10 Hal:

Die Ogerschlacht fordert zahlreiche Opfer unter der Bevölkerung. Alle wehrfähigen Männer und Frauen sind im Kampf.

18 Hal:

Vogt Yesper von Mersingen zu Dettenhofen wird von den Loyalisten festgenommen und entmacht.

21 Hal:

Fürstin Irmegunde v. Rabenmund (äH.) setzt ihren Neffen Roderick v. Rabenmund (m.H.) als Vogt ein.

26 Hal:

20 Büttel und ebensoviele Wehrheimer Doggen werden in zwei Hundeführerstaffeln zusammen gefaßt und im Kampfhund-Einsatz geübt.

Dardulans Neffe Kedor wird 695 zum Landvogt ernannt. Dessen Vorhaben, inmitten der Trollzacken, Corvinsruh, eine mächtige Burg als Stammsitz der Familie zu errichten, treibt die gesamte Grafschaft an den Rand des Ruins. Der Einfluß der Rabenmunds erleidet einen heftigen Rückschlag.

Das ohnehin getrübe Vertrauen der Bevölkerung, die über Jahrzehnte unter immer neuen Abgaben leiden mußte, erleichtert der Praioskirche die Absetzung und Entmachtung der Rabenmunds in der Grafschaft Rommilys. Lediglich die Feste Rabenstein verbleibt in Besitz der Familie. Die Burg Corvinsruh ist verlassen und verfällt zur Ruine. Nach der Entmachtung der Priesterkaiser erlangt Swyno von Streitzig die Grafenwürde im Duell mit Malzan v. Rabenmund. Als Sitz des Vogtes fungiert zwischenzeitlich ein Gutshaus bei Hassloch. Von 172 v. Hal an wird die Vogtei direkt vom Sitz des Grafen von Ochsenwasser aus verwaltet.

Der Versuch, das Hinterland dichter zu besiedeln, indem die Feste Corvinsruh neu errichtet werden sollte, wird schließlich nach erbitterten Kämpfen mit Trollzacker-Kriegern wieder verworfen. Noch heute sollen in der Ruine Corvinsruh die ruhelosen Geister gefallener und zu Tode gefolterter Krieger des Grafen von Ochsenwasser umhergehen.

Die Familie Rabenmund verliert schließlich auch ihren letzten Besitz in Dettenhofen als Glorian v. Rabenmund, Burgherr von Rabenstein, die Feste auf 99 Jahre an den Edlen Mavrik v. Perricum beim Boltan-Spiel verliert. Erst durch die Heirat Hilgerts v. Rabenmund mit Praiadane v. Streitzig und die damit verbundene Mitgift, das Gut Hassloch, gelangen die Rabenmunds wieder zu Landbesitz in Dettenhofen.

Zu einer traurigen Berühmtheit kommt die Vogtei im Zusammenhang mit der Ogerschlacht. Der schurkische Erzmagier Cordovan E. Galotta ließ sich auf der südlichsten Insel im Ochsenwasser einen Turm errichten, von dem aus er seine düsteren Machenschaften koordinierte. Die Ogerschlacht selbst, von Galotta angezettelt und gesteuert, forderte auch unter der Dettenhofener Bevölkerung einen hohen Blutzoll. Erst nachdem die Schlacht geschlagen und Galotta von einem kleinen Trupp Freiwilliger unschädlich gemacht worden war, kehrte wieder Ruhe ein in der Vogtei. Die Insel des vermeintlich toten Magiers ging in den Besitz der Vogtei über, der Zutritt wurde unter Strafandrohung untersagt. Ein Beobachtungsturm auf dem gegenüberliegenden Ufer, der auf Geheiß des Kaisers errichtet wurde, zeugt noch heute von der Furcht und dem Mißtrauen, das man der "verfluchten Insel" noch heute entgegenbringt.

Während der Answinkrise steht die Vogtei Dettenhofen - wie auch die gesamte Grafschaft - bis zuletzt treu auf Seiten der Answinisten. Der alte Vogt Dettenhofens fällt, wie auch der Graf von Ochsenwasser in die Hände der Loyalisten und wird wenig später abgeurteilt. Der geschickten Politik der neuen Fürstin Darpatiens, Fürstin Irmegunde, ist es zu verdanken, daß auch in der Grafschaft Ochsenwasser der Name derer von Rabenmund neue Bedeutung erlangt. Neben den ohnehin in Rabenmundscher Hand ruhenden Baronien Echsmoos und Bohlenburg werden nun auch in Neuborn, Dettenhofen und in der Mark Rommilys Rabenmunds als Regenten eingesetzt. Roderick v. Rabenmund wird Vogt von Dettenhofen. Der Umstand, daß er sich während der Answinkrise im belagerten Lowangen aufhielt und somit nicht in den Verdacht geraten konnte, mit den Answinisten sympathisiert zu haben, begünstigt seine Ernennung.

Konsequentes Durchgreifen im Umgang mit Wegelagerern und Trollzackern bringt Vogt Roderick schnell die Anerkennung der Bevölkerung, wenngleich er sich auch den Ruf einer gewissen Grausamkeit einhandelt. Die Leidenschaft des Vogtes, die Zucht Wehrheimer Doggen, führt schließlich zur Gründung einer schlagkräftigen Truppe von Bütteln, die im Einsatz dieser Kampfhunde ausgebildet sind und somit zu einer ernsthaften Gefahr für jegliche Unruhestifter in der Region werden.



Landschaft und Menschen

Rauh ist das Land am östlichen Ufer des Ochsenwassers und ebenso rauh sind auch seine Bewohner. In der flächenmäßig größten Baronie der Grafschaft leben heute über 2700 Menschen, wobei ein großer Teil der Einwohner erst in den letzten Jahren aus den unruhigen Gebieten Tobriens und Weidens als Flüchtlinge in die Vogtei kamen.

Die Vogtei besteht zum überwiegenden Teil aus den hohen Gebirgszügen der Trollzacken. Dichte Wälder und hohe, oft schneebedeckte Berge bestimmen das Bild. Während das Ochsenwasser der umliegenden Küstenregion ein angenehm mildes Klima beschert, wird es in den Höhenlagen der Trollzacken selbst im Sommer mitunter unangenehm kühl. Im Winter sind die Berge stets und langanhaltend mit Schnee und Eis bedeckt. Der Weg durch die Vogtei über die Paßstraßen birgt dann so manches Risiko.

Der schmale Streifen am Ostufer des Ochsenwassers, der sich für den Ackerbau eignet, ist recht fruchtbar und ausreichend, um die Bevölkerung mit Feldfrüchten zu versorgen. Der größte Teil der Bewohner lebt vom Fischfang und dem Holzschlag in den Wäldern der Trollzacken. Hinzu kommt der Abbau von Zwergenkohle und deren Verarbeitung in der Ortschaft Brambauer.

So unterschiedlich die Berufe der Menschen in Dettenhofen, so unterschiedlich sind auch ihre Lebensgewohnheiten. Während die Fischer naturgemäß eher Efferd zugeneigt sind und das Ochsenwasser als ihr Refugium ansehen, besteht für die Bauern der Gegend die Welt aus dem schmalen Streifen Ackerland, den sie bewirtschaften. Die Verehrung Peraines findet sich hier in großer Intensität. Die Jäger, Holzfäller und Bergbauern aus den Trollzacken hingegen leben mit dem grimmigen Wetter, den Beschwerden und den Gefahren der Bergwelt. Kaum jemand von ihnen möchte dieses Leben gegen ein anderes eintauschen. Der Glaube an Firun findet sich hier, wie kaum sonst im Mittelreich. Und doch haben die Bewohner Dettenhofens vieles gemeinsam. Der Glaube an die Göttin der Gastfreundschaft ist so ausgeprägt, wie in ganz Darpattien auch. Und doch haben Fremde es nicht leicht. Rauh, mißtrauisch und verschlossen geben sich die Dettenhofener gegenüber Ortsunkundigen. Außenstehende würden sie als stur und humorlos charakterisieren, doch ist dies nur der erste Eindruck. Haben die Bewohner der Region erst einmal Vertrauen zu jemandem gefaßt, so tauen sie regelrecht auf und können sehr gesellig und humorvoll sein (so man einen etwas derben und trockenen Humor schätzt).

Die Siedlungen der Vogtei

Dettenhofen

540 E

Tempel: **Efferd**, Travia

Wenngleich der Ort der Vogtei den Namen gegeben hat, so handelt es sich dennoch nicht um den wichtigsten Ort in Dettenhofen. Überwiegend von Fischern bewohnt, hat die Ortschaft Dettenhofen vor allem als Verkehrsknotenpunkt Bedeutung erlangt. Straßen führen nach Hassloch und weiter in den Süden nach Neuborn sowie nach Norden über die Fähre nach Rabenstein und weiter nach Echsmoos. Auch die alte Paßstraße nach Corvinsruh und zum Kloster Wolfkopf nimmt hier ihren Anfang.

Die Einwohner Dettenhofens sind seit je her überwiegend Fischer. Dabei sind etwa die Hälfte der Fischer unfrei. Zudem machen freie Handwerker einen großen Teil der Bevölkerung aus.

Auch der Bau kleiner Segel- und Ruderboote gehört zu den Erwerbsquellen. Zudem besitzt Dettenhofen einen kleinen Hafen. Zudem schaffen (unfreie) Flößer seit Jahrzehnten das in den Trollzacken geschlagene Holz von hier aus über den See nach Schwanen. Treffpunkt der Fischer und Werftarbeiter ist die Schänke "Fischpfanne" (keine Übernachtungsmöglichkeiten) in der zahlreiche schmackhafte Fischgerichte angeboten werden. Der Wirt der "Fischpfanne", Answin Netzkeuper hat zugleich das Amt des Dorfschulzen inne. Der "Gasthof Seeblick" dient eher Durchreisenden und Kaufleuten als Station. Hier finden Reisende auch einige einfache aber gepflegte Zimmer. Besitzer des Gasthofs ist der Hasslocher Großgrundbesitzer J.C. Riemschneider.

Mit den Einwohnern der nahegelegenen Ortschaft Hassloch verbindet die Dettenhofener eine Jahrhunderte alte Rivalität. Noch immer hat man es nicht überwunden, daß Dettenhofen

kein Marktrecht erhalten. Über die Bewohner Hasslochs spricht man oft spöttelnd von "arslocher Kuhtheibern" und Fremde, die sich als Bauern, Landarbeiter oder ähnliches zu erkennen geben, werden es schwer haben, in Dettenhofen Freunde zu finden.

Hassloch

890 E

Tempel: **Peraine**, Boron, Traviashrein

Der größte Ort der Vogtei lebt fast ausschließlich von der Landwirtschaft. Die Gutshöfe, größeren Höfe und auch fast alle mittelgroßen Höfen sind um den Ort herum angesiedelt. Der eindeutig reichste und mächtigste Mann des Ortes ist J.C. Riemschneider (s.u.), dessen Neffe Gerin das Amt des Dorfschulzen bekleidet.

Zentrum des Ortes ist die große Markthalle (auch im Besitz der Riemschneiders), um die herum sich das örtliche Leben konzentriert. Die drei Schänken des Ortes, "Zum lustigen Landmann", "Bergefuß" und "Zum goldenen Pflug", sind in der Nähe der Markthalle zu finden, ebenso wie die meisten Krämerläden. Zwei Gasthäuser finden sich ebenfalls in Hassloch, das "Ochsenwasser" am Seeufer und das "Haus Wegzehrung" am Ortsausgang nach Brambauer. Beide Häuser bieten einfache, aber saubere und gepflegte Zimmer zu annehmbaren Preisen.

Die Hasslocher betrachten ihren Ort nicht ganz zu Unrecht als Hauptstadt der Vogtei. Vogt Roderick von Rabenmund genießt hier besonders großes Ansehen, leitete er doch zuvor hier das Gut seiner Familie, welches immer noch als eigene Domäne die Säcke des Vogtes füllt. Zudem hofft man insgeheim darauf, daß durch den Einfluß des Vogtes Hassloch endlich auch das Stadtrecht verliehen wird. So manch übereifri-

Vogtei Dettenhofen

ger Hasslocher Bürger träumt gar von einer Umbenennung der Vogtei. Die Einwohner Dettenhofens werden zumeist als "deppenhofer Fischköpfe" bezeichnet. Dabei darf man die Rivalität zwischen den Ortschaften im übrigen nicht allzu ernst nehmen. Die verbissenen Auseinandersetzungen früherer Jahrhunderte sind längst vorbei. Vielmehr pflegt man eine von Spötteleien und kleineren verbalen Auseinandersetzungen geprägte Nachbarschaft. Höhepunkt ist das jährliche Volksfest zwischen den Ortschaften. Gegenüber einer äußeren Bedrohung zeigen sich Hasslocher wie Dettenhofener in fester Einigkeit.

Brambauer

290 E (etwa 90 Zwerge)

Tempel: Ingerimm, Firun

Fast unmerklich hat sich aus dem kleinen Nest in einem Tal in den Bergen, das einst als Unterschlupf vor den Orken diente, ein beachtlicher Marktflecken gemausert, der von großer wirtschaftlicher Bedeutung für die Vogtei ist. Die Erzfunde und die Entdeckung ertragreicher Zwergenkohle-Minen führten schon früh zur Ansiedlung einer Zwergen-Sippe, deren Lebensweise die gesamte Ortschaft geprägt hat.

Von den Waldbauern in der Nähe und einigen Jägern abgesehen lebt Brambauer von der Gewinnung und Verarbeitung der Zwergenkohle. Die dabei entstehenden Rauchwolken legen sich oft wie eine Glocke über die Ortschaft und das Tal. Beißender Geruch aus den Öfen der Köhler machen das Leben nicht unbedingt angenehmer. Die Einwohner scheint dies nicht sonderlich zu stören, sichert der Handel mit Zwergenkohle doch einen gewissen Wohlstand.

Die beiden Schänken des Ortes "Angrosch' Bier" und "Schwarzes Loch" werden beide von Angehörigen des kleinen Volkes geleitet. Im "Angrosch' Bier" dürften menschliche Besucher ihre Schwierigkeiten haben, beträgt die Deckenhöhe doch gerade neun Spann. Dafür findet man hier eine erstaunlich große Auswahl verschiedener Biere und deftiges Essen zu kleinen Preisen. Im "Schwarzen Loch" läßt es sich ohne Probleme aufrecht gehen und auch ein Schlafplatz (im Gemeinschaftsschlafsaal auf Strohmatten) finden. Die Qualität der Speisen und Getränke reicht aber bei weitem nicht an die anderer Lokalitäten in der Vogtei heran.

Als Dorfschulze fungiert Bragulf, Sohn des Dorrek, der zugleich auch Ältester der Zwergensippe ist. Das Zusammenleben zwischen Menschen und Zwergen gestaltet sich relativ reibungslos, sogar von Verbindungen zwischen den beiden Völkern ist in Hassloch die Rede.

Statt wie die Menschen Efferd am 1. Efferd für die Bezwingung des Urriesen zu danken, ziehen die Zwerge in einer Prozession zum Ochsenwasser, Ingerim zu huldigen.

Rabenstein

90 E

Tempel: Rondraschrein

Nur wenige Häuser von unfreien Fischern liegen am Fuße der Trutzburg. In deren Innern leben der Vogt mitsamt seinem Gefolge, Bedienstete und einige Handwerker. Eine Seilfähre ver-

bindet die Insel mit dem Festland, so daß eine problemlose Verbindung zur Vogtei gewährleistet ist.

Während die Burg in der Zeit, als sie einer Edlenfamilie aus Perricum als Sommerresidenz diente, viel von ihrem wehrhaften Charakter verloren hatte, wurde sie in den letzten Jahren wieder in den ursprünglichen Zustand einer Trutzburg zurückversetzt. So ragt sie nunmehr eher bedrohlich denn einladend über der kleinen Insel auf. War die Burganlage einst dazu errichtet worden, in Zeiten der Gefahr die Einwohner der Vogtei aufzunehmen, wird sie diesem Ziel heute freilich nicht mehr gerecht. Zwar können einige hundert Menschen im Innern der Burgmauern Unterschlupf finden, doch ist die Zahl der Einwohner zu stark gewachsen.



KRTS 12.90

Kloster Wolfskopf

30 E

Tempel: Travia

Um das Kloster an der Paßstraße am Wolfskopf ranken sich zahlreiche Sagen und Legenden. Das genaue Datum der Entstehung, wie auch die Umstände, die zur Erbauung des Klosters führten, liegen im Dunkeln der Geschichte. Allgemein wird der heilige Travinian als Gründer des Klosters genannt. Rein optisch erinnert das Kloster eher an eine kleine Wehranlage von Ronda-Rittern, denn an einen Hort der Göttin der Gastfreundschaft. Doch wurde das Kloster noch nie in seiner Geschichte von Räubern, Trollzackern oder Schwarzpellen angegriffen oder belagert. Ein jeder Reisender, der um Gastfreundschaft bittet, bekommt diese gewährt. In den kalten Winternächten ist das Kloster zudem mit großen Leuchtfuern auf den beiden Türmen gut zu erkennen. So manch verirrter Wanderer hat diesem Umstand schon sein Leben zu verdanken. Der gute Ruf des Klosters sichert schließlich auch seine Existenz. Aus ganz Dettenhofen, aber auch aus vielen anderen Regionen Darpatiens kommen viele Spenden in die Klosterhallen.

Heute leben 14 Mönche in der Anlage. Sie werden von einigen Laien mit ihren Familien in der traviagefälligen Arbeit tatkräftig unterstützt.



Wehrturm der "Dettenhofener Bergjäger"

19 E

Tempel: -

Zehn Büttel und zwei Corporale sind hier unter dem Kommando des Weibels Trollgrimm Heckenschleicher stationiert. Die Einheit, die unter dem Namen "Dettenhofener Bergjäger" bekannt ist, sichert die Paßstraßen der Vogtei. Kleinere Scharmützel mit Trollzackern sind eher selten geworden, nachdem Vogt Roderick mit der gnadenlosen Verfolgung des Stammes begonnen hat. Dennoch sind die Soldaten stets gefordert. Wegelagerer, wilde Tiere und vor allem das kalte und rauhe Klima lassen den Dienst im Wehrturm zu einer harten Prüfung werden.

**Die Inseln im Ochsenwasser****Rabenstein**

Siehe Beschreibung der Siedlung Rabenstein.

Sunderdun

Eine spärlich bewachsene Sandbank, unbewohnt.

Bis vor kurzer Zeit hatte die Insel keinerlei Nutzen, doch ließ Vogt Roderick hier einen großen Übungsplatz für seine Wehrheimer Doggen errichten. Täglich fahren mehrere Büttel mit ihren Hunden hierherüber, um das Übungsprogramm zu absolvieren, daß der Vogt für sie entwickelt hat. Hierzu gehören vor allem Gehorsamsprüfungen, Fährtensuche und der Kampfeinsatz der Hunde.

Efferdsdank

16 E

Auf dieser Insel leben drei Fischer mit ihren Familien. Regel-

mäßig verkehren Boote zwischen der Insel und Dettenhofen. Da die Insel besonders in den Sommermonaten zu einem beliebten Ausflugsziel für Durchreisende geworden ist, haben die Fischer hierfür extra ein kleines Gästehaus auf dem Eiland errichtet, das für einen geringen Salär zu mieten ist. Das klare Wasser des Sees und ein breiter Strand machen Efferdsdank zu einem geeigneten Ort für unbeschwerte BadeFreuden. Der Markvogt von Rommilys ist schon zweimal mit seiner Gattin, der Baronin von Greifenberg hier zu Gast gewesen.

Efferdsgröll

Diese schroffe Insel ist unbewohnt und mit recht üppiger Vegetation ausgestattet. Der Sage nach soll im Innern eines Felsens auf der Insel ein Seeungeheuer hausen, jedoch findet sich niemand, der dieses schon einmal gesehen hat.

Nicht allgemein bekannt ist, daß sich hier ein Tor zur Anderswelt befindet, auch wenn der Volksmund einiges zu munkeln weiß (siehe auch "Koboldspiele" in diesem TS)

Galottas Insel

Die südlichste der zu Dettenhofen gehörenden Inseln mißt gut zehn Rechtheilen Fläche. Auf der aus Steilklippen bestehenden Nostseite der Insel stehen noch heute die Überreste des Magierturmes, den Galotta einst errichten ließ. Der südliche Teil der Insel ist weitaus flacher und stark bewaldet.

Wenngleich der ehemalige Garethor Hofmagus schon lange nicht mehr auf der Insel weilt, so trägt sie immer noch seinen Namen. Und auch der namenlose Schrecken, den die Insel einstmals verbreitete, ist bei den Einheimischen geblieben. Kein Fischerboot wagt sich nahe an die Insel heran, ein Umstand, der dem Vogt nur recht sein kann. Unmittelbar nach seiner Amtseinsetzung erklärte Vogt Roderick die Insel zum Sperrgebiet, dessen Betreten unter schweren Strafen steht. Der gegenüberliegende Beobachtungsturm dient der Überwachung dieses Verbotes.

Grund für diese strengen Sicherheitsmaßnahmen ist die auf der Insel vorkommende Kaleckenpopulation. Diese seltene Tierart, welche vom Erscheinungsbild an Menschenaffen erinnert, tatsächlich aber entfernt mit der Gattung der Vögel verwandt ist, soll jenseits des Ehernen Schwertes häufig vorkommen, in Aventurien findet man sie jedoch ausschließlich auf Beskan (Insel zwischen Maraskan und Jilaskan). Vermutlich wurden die gefährlichen Tiere von Galotta selbst auf der Insel angesiedelt. Wenn heute noch jemand die Insel mit einer offiziellen Genehmigung betreten darf, so handelt es sich hierbei überwiegend um Magier oder Tierforscher, die im Auftrage des Vogtes die Kalecken beobachten. (Nähere Informationen zu Kalecken siehe "Mehr als 1000 Oger.")

Feste in der Vogtei

11. Praios Volksfest auf den Auen:

Am Ufer des Ochsenwassers zwischen den Ortschaften Dettenhofen und Hassloch findet ein großer Jahrmarkt statt. Höhepunkt des Festes, das an die Massenschlägerei zwischen den Ortschaften erinnert, ist ein Tauziehen zwischen den

Mannschaften aus Dettenhofen und Hassloch.

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

Prozessionen mit kleinen Opfergaben, die dem See überge-

Vogtei Dettenhofen

ben werden zum Dank, daß Efferd den Urriesen noch immer See gefangen hält.

Hiesige Besonderheit: Die Prozession der Zwerge von Brambauer, die an diesem Tag demonstrativ Ingerimm danken, ohne daß dies jedoch irgendeinen Menschen stören würde.

18. Travia Travinian-Tag:

Angeblich Geburtstag des heiligen Travinian, dem Gründer des Klosters Wolfskopf. Oftmals treffen sich Familien am Abend zu einem Festmahl, alte Freunde werden eingeladen.

6. Firun Tag der Großen Hatz:

Traditionelle große Jagdgesellschaft. Am Abend des 5. Firun findet in der Feste Rabenstein ein großes Bankett für alle Jagdgäste statt. Die Jagd selbst beginnt in den frühen Morgenstunden und kann sich mehrere Tage hinziehen. Die Treibjagd durch die rauhe Berglandschaft der Trollzacken geht vor allem auf Wölfe, jedoch sind alle Arten von Raubtieren ein begehrtes Wild. In jüngster Zeit soll die Hundemeute von den Jägern auch immer wieder auf Trollzacker gehetzt worden sein.

Wichtige Persönlichkeiten in Dettenhofen

Roderick Hlûthâr Garbit von Rabenmund zu Dettenhofen, Vogt von Dettenhofen, Junker von Hassloch



Von früher Jugend an wurde Roderick erzogen im Sinne der Rabenmund'schen Familientradition: Traditionsbewußt, götterfürchtig, vaterlandstreu, der Familie eng verbunden und in der Kriegskunst ausgebildet.

Als die ersten Orks im Jahre 17 ihren Beutezug begannen und die wahre Kampfkraft der Schwarz-

pelze noch gänzlich unterschätzt wurde, schloß sich Roderick einer eiligst zusammengestellten Aukläungs-Einheit an, die kurz vor Lowangen aufgerieben wurde. Die wenigen Überlebenden wurden gefangengenommen oder konnten sich - wie auch Roderick (wenngleich schwer verletzt) - bis Lowangen durchschlagen. Dort harrten sie in der belagerten Stadt aus. Erst nach der Niederlage der Orken kehrte Roderick in die heimischen Gefilde zurück.

Als er ins Mittelreich zurückkehrte, fand er seine Heimat verändert. Verachtung, gar Haß schlugen ihm entgegen, wenn er seinen Namen nannte. Zwar hatte er die Inthronisierung seines Oheims aus dem älteren Haus erlebt, doch nicht den Bürgerkrieg und dessen Ausgang. Sein Vater war in den Wirren des Bürgerkrieges umgekommen, das Reich gänzlich neu geordnet. So war es recht schwer für Roderick, sich neu zu orientieren. Schließlich hatte er nichts anderes gelernt, als ein Rabenmund zu sein...

Bekanntlich sind die Rabenmunds eine recht große Familie, und so verwundert es nicht, wenn ein Rabenmund seine Familie um Hilfe ersucht. Die Hilfe wurde ihm und seiner Schwester durch die Belehnung mit der Vogtei Dettenhofen; mit dem Auftrage wieder etwas von dem Ruhme vergangener Jahrhunderte in der Vogtei zu schaffen.

Gemeinsam mit seiner Schwester bezog er den ihm zugedachten Amtssitz - die Stammburg des mittleren Zweiges - Burg Rabenstein bei Corvinsruh.

Roderick ist ein eher verschlossener Mensch, durchaus diplomatisch und stets bemüht, die Familie Rabenmund im be-

sten Licht erscheinen zu lassen. Bei Gesellschaften zeichnet er sich durch Zurückhaltung und einen feinen aber spitzen Humor aus. Er trinkt gern, aber in Maßen. Auch ist er Damen gegenüber durchaus galant, jedoch geht er nie über das schickliche Maß hinaus.

Seine große Leidenschaft gilt vor allem der Zucht und Abrichtung Wehrheimer Doggen. Gut dreißig dieser mächtigen Tiere zählt seine private Zucht, deren Versorgung ihm langsam Probleme bereitet. Und auch wenn er meist ohne Eskorte reist, so doch in Begleitung zweier stattlicher Wehrheimer Doggen, die auf die Namen Reto und Perval hören. Die Tiere sind bestens abgerichtet und gehorchen ihm auf's Wort.

Roderick von Rabenmund war einer der ersten in seiner Familie, der nach der Answinkrise die bewährte Heiratspolitik wieder aufnahm. Er verheiratete seine Schwester Morella mit Baeromar Falk v. Geltring-Weiden Baron v. Mittenberge. Die beiden Geschwister verbindet eine sehr innige Liebe, böse Zungen behaupten gar, ihre Zuneigung ginge über das Erlaubte deutlich hinaus. Auf die sich anbahnende Ehe ließ Morella sich erst ein, nachdem Roderick ihr regelmäßige, gegenseitige Besuche versprach.

Der zweite Schritt in dieser Richtung war die Heirat mit Lucretia Hadarin von Rallerfeste, der Schwester Feron Hadarins. Der damalige Baron von Rallerfeste gehörte zu den wenigen wirklichen Freunden Rodericks. Seine Verurteilung wegen Hochverrats und die anschließende Hinrichtung traf den jungen Rabenmund tief. Schließlich war er die Ehe mit Lucretia zu einem großen Teil aus Freundschaft mit Feron eingegangen. Aus der Vernunftthe entsprang Rodericks bisher einziger Sohn Vincent Baeromar Feron.

Lucretia verstarb wenige Monde nach Feron Hadarins Hinrichtung bei einem mysteriösen Unfall. Laut offizieller Version betrat sie mit einer Katze auf dem Arm einen der Hundezwinger, woraufhin sie von den Doggen ihres Gemahls angefallen und tödlich verletzt wurde.

Größe: 1 Schritt 42 Finger

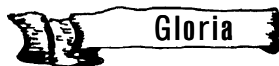
Gewicht 78 Stein

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: grün

Stufe 9

Lebensenergie: 62



Magieresistenz: 8

Mut: 13	Aberglaube: 2
Klugheit: 15	Höhenangst: 3
Intuition: 11	Raumangst: 6
Charisma: 11	Totenangst: 1
Fingerfertigkeit: 10	Neugier: 3
Gewandtheit: 14	Goldgier: 4
Körperkraft: 17	Jähzorn: 5

AT/PA: 17/12 (Schwert), 14/9 (Streitaxt),
Schußwaffen 20, Lanzenreiten 21
RS 5 (Iryanrüstung, Lederhelm)

Herausragende Talente:

Reiten 12, Zechen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 10, Etikette 7, Kriegskunst 11, Geschichtswissen 9, Staatskunst 9, Abrichten 14

6. Hesinde 2 v. Hal: geboren als Sohn des Yantur von Rabenmund (27 v. H. - 18 n. H.) und der Idra v. Felsmoos (25 v. H. - 10 n. H.)

8 bis 12 Hal: Kadettenausbildung in Wehrheim

13 bis 16 Hal: Knappe des Ritters Semper von Kaltenfels

16 Hal: Ritterschlag

18 bis 20 Hal: Kampf gegen die Orken in Lowangen

21 Hal: Vogt von Dettenhofen

22 Hal: Hochzeit mit Lucretia Hadarin von Rabenmund

1. Rahja 24 Hal: Geburt des Sohnes Vincent Baeromar Feron

3. Praios 26 Hal: Lucretia von Rabenmund stirbt an den Folgen eines tragischen Unfalls

Zitate:

“Das Haus Rabenmund war, ist und wird es immer sein - ein treuer Diener der Krone.”

“Was schert es die darpatische Eiche, wenn sich ein tobrisches Schwein an ihm kratzt?!”

“Eine gute Dogge ist dreimal besser als ein Soldat: Sie kostet weniger, kämpft tapferer und ist ihrem Herrn stets bis in den Tod treu!”

“Du kannst wählen Bursche: Erweise dem Adel den nötigen Respekt - oder baumle am nächsten Ast!”

“Reto - faß!”

Gorthin von Linnerz, Verwalter der Vogtei Dettenhofen

Gorthin von Linnerz gehört zu den ältesten Bekannten des Vogtes. Gemeinsam absolvierten sie die Kadettenschule in Wehrheim, gemeinsam lagerten sie in der von Schwarzpellen eingeschlossenen Stadt Lowangen. Gorthin hält aber bei weitem nicht so viel von Kämpfen, Turnieren oder der Jagd. Gorthin sieht es als seine Aufgabe an, Vogt Roderick soweit es irgend geht den Rücken frei zu halten von allen routinemäßigen Lasten der Verwaltung.

In seiner Arbeit ist der etwas schwächliche Endzwanziger ausgesprochen gewissenhaft. Sein Anliegen ist es, den Wohlstand in der Vogtei zu mehren und somit seinem Freund zu höherem Ansehen zu verhelfen. Bestechungsversuche sind bei dem Verwalter zwecklos, da er sich nicht sonderlich viel aus Reichtum macht. Das Angebot Rodericks, ihn für seine Verdienste mit einem eigenen Gut zu belehen, hat Gorthin

bereits zweimal mit der Begründung abgelehnt, die zusätzlichen Verwaltungsaufgaben könnten ihn zu sehr von seiner Hauptaufgabe ablenken.

Gorthin ist mit Selinde Riemschneider, der Tochter des einflußreichen Großbauern verheiratet und hat zwei Töchter.

Zitate:

“Bedaure, der Vogt ist für niemanden zu sprechen, wenn Ihr mir Euer Anliegen vortragen würdet...”

“Selbstverständlich sind wir an neuen Handelspartnern interessiert.”

“Keine Zeit - habe zu tun!”

Wulfger Brecher, Hauptmann der Darpatischen Landwehr

Der gebürtige Hasslocher hat sich vom einfachen Aushilfsbüttel der Landwehr bishin zum Hauptmann hoch gearbeitet. Auf diese Karriere ist der kräftige Mitvierziger reichlich stolz. Dabei folgt Wulfger stets blind der Autorität, auf die er eingeschworen ist. Während der Answinkrise focht er dementsprechend tapfer auf Seiten der Answinkisten und konnte die Welt nicht mehr recht verstehen, als sich immer mehr Provinzen gegen Gareth erhoben. Daß nunmehr wieder ein Rabenmund sein Befehlsggeber ist, hat für Wulfger Brecher die Welt wieder ins Lot gebracht. Dabei ist er keineswegs dumm. So mancher, der meinte, den Hauptmann der Landwehr über's Ohr hauen zu können, hat diesen Versuch bitter bereut.

Dem Vogt ist Brecher treu ergeben. Nicht nur, daß es sich um seinen rechtmäßigen Lehensherrn handelt, Roderick von Rabenmund hat Brecher erst zum Hauptmann ernannt und dessen Dankbarkeit ist ihm seither gewiß. Zudem schätzt Wulfger die klare Linie und die harte Hand, mit der der Vogt durchzugreifen versteht. Die Idee des Vogtes, die Wehrheimer Doggen für die Landwehr einzusetzen, hat Wulfger freudig aufgegriffen. Seither sieht man ihn selten ohne seine Dogge “Storko”, die aus der Dettenhofener Zucht stammt und ein Geschenk Rodericks ist.

Bei seinen Männern der Landwehr ist Wulfger recht beliebt. Zwar duldet er keine Disziplinlosigkeit, doch läßt er auf seine Mannen nichts kommen. Wer sich bei Wulfger Brecher bewährt hat, der kann sich auch mal einen Fehltritt erlauben oder über die Strenge schlagen. Die Landbevölkerung, insbesondere die unfreien Bauern und Fischer machen lieber einen großen Bogen um den Hauptmann. Nur sehr wenige wissen, daß Brecher bei J. C. Riemschneider hoch verschuldet ist. Der Junggeselle wirbt seit langer Zeit um die hübsche Tochter des Wirtes der “Fischpfanne” und hat Elwine Netzkneuper schon mit teuren Geschenken überhäuft. Dieser Umstand führte zu seiner hohen Verschuldung, brachte ihn seiner Angebeteten aber um keinen Deut näher.

Größe: 1 Schritt 46 Finger

Gewicht 90 Stein

Haarfarbe: rot

Augenfarbe: braun

Stufe 10

Vogtei Dettenhofen

Lebensenergie: 60

Magieresistenz: 4

Mut: 15
Klugheit: 11
Intuition: 14
Charisma: 9
Fingerfertigkeit: 10
Gewandtheit: 13
Körperkraft: 18

Aberglaube: 4
Höhenangst: 4
Raumangst: 4
Totenangst: 2
Neugier: 4
Goldgier: 4
Jähzorn: 6

AT/PA: 16/12 (Schwert), 13/12 (Streitaxt),
Schußwaffen 21
RS 6 (Kettenhemd, Topfhelm)

Herausragende Talente:

Reiten 10, Zechen 8, Klettern 9, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 11, Kriegskunst 10, Abrichten 9

Zitate:

"Vogt Roderick ist ein feiner Herr, der weiß, wie man mit Gesindel umzugehen hat. Endlich mal einer, der durchgreift!"
"Den Weg frei, faules Gesindel!"
"Schau nicht noch einmal Elwine auf diese Weise nach, sonst brech ich Dir den Hals! Sie ist meine Braut!"

Jartan Corelian Riemschneider

Der wohl reichste Bürger der Vogtei ist der Großbauer Jartan Corelian Riemschneider, dem neben einem Gut und mehreren Gehöften auch die Markthalle in Hassloch, zwei Krämerläden, die Schänke "Bergefuß" in Hassloch und das Gasthaus "Seeblick" in Dettenhofen gehören. Außerdem nennt er Anteile an der Zwergenkohlemine bei Brambauer sein Eigen. Er hat nicht nur seine Tochter mit dem Verwalter Dettenhofens, Gorthin von Linnerz, verheiratet, es ist auch kein Zufall, daß sein Neffe Gerin Riemschneider seit kurzem das Amt des Dorfschulzen in Hassloch bekleidet.

Geschickte Verhandlungen und vor allem zahlreiche Kredite an andere Bauern und Händler haben Riemschneiders Reichtum begründet. Seit Amtsantritt Vogt Rodericks wartet Riemschneider nun darauf, daß die Vogtei in finanzielle Schwierigkeiten gerät. Es wäre wohl keine Frage, wer dem Vogt dann mit einem großzügigen Kredit unter die Arme greifen würde - gegen entsprechendes Wohlwollen gegenüber Riemschneiders Expansionsgeschäften versteht sich.

Zitate:

"Geld braucht ihr? Da läßt sich etwas machen..."
"Jedes Geschäft, das Gewinn abwirft, ist ein gutes Geschäft."
"Mit Halunken, Herumtreibern und Tobiern mache ich keine Geschäfte - wenn es sich nicht vermeiden läßt."

Rovenna Hornhus

Die blutjunge, schlanke und gut aussehende Rovenna kommt aus dem einfachen Hause einer Waldbauernfamilie nahe Brambauer. Unter normalen Umständen fände die rassige Schwarzhaa-

rige an dieser Stelle keine Erwähnung - wäre sie nicht die heimliche Mätresse des Vogtes.

Nur wenige Eingeweihte wissen den wirklichen Grund, warum der Vogt Rovenna vor zwei Jahren als Zofe auf die Feste Rabenstein holte. Nichtsdestotrotz gibt es immer wieder Tratsch und Gerüchte unter der einfachen Bevölkerung und dem Personal auf der Burg. Tatsächlich hat Vogt Roderick mit der heute siebzehnjährigen Maid schon seit langem ein leidenschaftliches Verhältnis, wenngleich man sagen muß, daß Roderick kaum wirkliche Gefühle für sie hegt.

Rovenna ist nicht nur ausgesprochen hübsch sondern auch klug und verschlagen. Das Bett des Vogtes verhielt ihr einen Weg aus dem armseligen Zuhause ihrer Eltern.

In wie fern die jüngst verstorbene Gattin des Vogtes über das Verhältnis informiert war, läßt sich nur mutmaßen. Sicher ist, daß Rovenna alles andere als betrübt über den tödlichen Unfall der Vögtin war. Zwar rechnet sie sich keinerlei Chancen aus, selbst einmal die Frau Rodericks zu werden, doch lebt es sich nunmehr weitaus ungenierter. Mit ihrer Familie hat Rovenna hingegen keinerlei Kontakt mehr. Bitten, sie möge dem unseligen Tun abschwören und nach Hause zurückkehren, hat sie stets brüsk abgelehnt.

Größe: 1 Schritt 36 Finger

Gewicht 63 Stein

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Stufe 5

Lebensenergie: 42

Magieresistenz: 6

Mut: 10
Klugheit: 13
Intuition: 13
Charisma: 15
Fingerfertigkeit: 13
Gewandtheit: 12
Körperkraft: 09

Aberglaube: 4
Höhenangst: 2
Raumangst: 5
Totenangst: 4
Neugier: 6
Goldgier: 7
Jähzorn: 4

Herausragende Talente:

Betören 10, Tanzen 6, Körperbeherrschung 8, Selbstbeher. 7

Zitate:

"Was ich auf Burg Rabenstein tue und lasse geht niemanden etwas an!"

"Wagt es nicht, mich zu beleidigen, sonst wird Euch der Vogt den Hunden vorwerfen!"

"Ihr könnt mir alles anvertrauen, es bleibt unser süßes





Das Haus Rabenmund

"Und du, glückliches Haus Rabenmund, heirate!"

Ein von Hildelind scherzhaft abgewandeltes Zitat Helmbrechts von Rabenmund, der das Haus Rabenmund in die drei Häuser aufteilte.

Vor der Machtergreifung Answin d. Älteren schien es so, daß nichts und niemand die Ausbreitung und den Machtzugewinn des Hauses Rabenmund stoppen könnte. Man heiratete in die wichtigsten und größten Adelshäuser des Mittelreichs (mit Ausnahme derer vom Berg), stellt seit 8 Generationen das Oberhaupt der Traviakirche u.s.w.

Nach dem Attentat auf Brin im Jahr 8 Hal schwand zusehends der Einfluß der Rabenmunds. Im Jahr 16 gefiel es dem Kaiser sogar die ursprünglich kleine Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch die halbe Grafschaft Ochsenwasser zuzuteilen.

Und im Jahre 20 Hal schien alles vorbei zu sein. Hildelind von einem Bauer erschlagen, Answin im Kerker von Gareth, viele Familienmitglieder des älteren Hauses waren im Bürgerkrieg gestorben, wurden von den Siegern verfolgt oder nahmen sich nach der Niederlage das Leben.

Umso erstaunlicher ist es, daß heute, im Jahre 26 Hal, die Rabenmunds fast wieder die gleiche Bedeutung haben wie vor dem Fall.

„Allerdings muß immer noch mit weit verbreiteten Vorurteilen aufgeräumt werden. Die Usurpation Answins hat ein schlechtes Licht auf alle Rabenmunds geworfen, obwohl nur wenige aus der großen Familie sich aktiv am Kampf für ihn beteiligten, und das, obwohl der Clan nie auf seinen Anspruch auf den Thron verzichtet hat.

Im ganzen Reich wird man jedoch keine Familie treffen, die der Krone enger verbunden ist. Es wurde noch nie ein Fall

bekannt, in der ein Rabenmund das Neue Reich an Ausländer verriet oder an seine Feinde auslieferte. Die Loyalität zur Krone ist ungebeugt, es stellt sich nur die Frage, wer darunter sitzt ...

Es ist erklärte Absicht der Rabenmunds, die angerichteten Schäden wieder gutzumachen. Auf „legalem“ Weg versucht die Familie, ihren Ruf wieder aufzubessern und mit einer geschickten Heirats- und Bündnispolitik neue Verbündete zu gewinnen. Die Lehre aus dem Answin-Fiasko wurde gezogen, und so hat das neue Oberhaupt der Familie - Fürstion Irmegunde - nichts weniger im Sinne, als noch einmal mit Waffengewalt den Kaiserthron zu erringen. Jedoch, graue Eminenz hinter dem Thron zu sein, dagegen hätte keiner aus der Familie etwas einzuwenden ...

Die Rabenmunds sind sich bewußt, daß ihre größte Stärke in ihrer Zusammengehörigkeit liegt. Mögen sich einzelne Fraktionen und Parteien innerhalb des Familienclans bilden, so dringt doch wenig bis nichts davon an die Öffentlichkeit. Streitigkeiten werden intern geregelt, und es gilt als grober Bruch der Familien-Etikette, seinen Zorn auf ein Familienmitglied vor anderen auszuplaudern. Dadurch entsteht für Außenstehende der Eindruck einer einigen, kompakten Familie, wenn dieser Eindruck auch durchaus seine Risse bekommen kann, man sehe nur das Verhalten Answin des Jüngeren auf der Hochzeit Feron Hadarins (s.u.).

Eine Besonderheit der Rabenmunds: Wenn man sie sich zu Todfeinden gemacht, bekommt man eine Warnung zugestellt: Eines schönen Morgens findet man beim Erwachen eine Rabenfeder mit einem einzelnen Blutstropfen neben sich... Mehr als einer verließ daraufhin das Land oder kam nach Rommilys, um sich der Gnade des Familienpatriarchen zu unterwerfen, denn die Arme der Rabenmunds reichen weit...“

Die wichtigsten Vertreter der Häuser Rabenmund

Das ältere Haus:

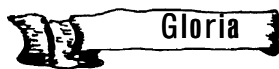
Answin (der Ältere) Garbild Hildebald von Rabenmund

Der meistgeaßte, meistverachtete, meistgehaßte Mann im ganzen Mittelreich. Die dunkle Geschichte des schurkischen Thronräubers ist hinlänglich bekannt, seine mehrfachen vergeblichen Versuche, den Thron zu usurpieren, sein feiger Mordanschlag auf den jugendlichen Thronfolger Brin, schließlich seine hinterhältige Machtübernahme im Jahre 17 Hal, als der Kaiser spurlos verschwunden und sein Sohn gen Norden gezogen war, das Reich vor der Bedrohung der Orken zu schützen.

Aus diesem Grunde soll an dieser Stelle ein kurzer Auszug aus dem Theaterstück Answinus Rex von Wilerian von Strattfurten zitiert werden, einem Stück, daß an allen mittelreichischen Bühnen verboten ist, zeigt es den Tyrannen Answin doch als tragischen Helden und wahren Freund des Reiches.

Im Verlauf der Handlung gelingt es Answin, seinen schwächlichen Vetter vom Thron zu stürzen und zu vereiteln, daß dessen sündenzerfressener Sohn und seine machtgierige Gemahlin, die eine Spionin des Feindes ist, sich die Krone aneignen. Durch militärische Brillanz und überragendes Charisma gelingt ihm das Aussichtslose: Er gewinnt die Krone und rettet damit das Reich vor dem sicheren Untergang. Doch nicht lange währt der Glanz, schon bald wird der Komplott geschmiedet.

Die Meuchelmörder kommen überraschend, Answins engster Vertrauter hat ihnen Einlaß gewährt und führt den ersten Streich. Dem Volke wird der Mord als Befreiungsschlag von einem Tyrannen präsentiert. Schlüsselszene ist das Rededuell zwischen Brin v. Gareth - einem der Verschwörer - und Corelian v. Rabenmund, in denen beide um die Gunst des Volkes buhlen.



Haus Rabenmund

Aus der Rede des Corelian Rabenmunds vor dem Grabe seines Oheims:

Ihr habt gehört des edlen Brin Wort, und Brin, das ist ein ehrenwerter Mann. Ein Verräter wurde gerichtet heut'. Ein Reichsfeind seinem gerechten Schicksal zugeführt.

Gerechtigkeit ward gesprochen heut, gerichtet wurde schändlicher Verrat.

Kein Zweifel gibt's an des Herrn Brinnen Wort, denn Brin, das ist ein ehrenwerter Mann, von untadelig' Blut, voll Mut und voller Treu, wer wollt dran zweifeln, der bei Sinnen wär. Und doch, wenn Herre Brin von Verrat spricht, den Rabenmund begangen haben soll, dann mag mein Hirn zwar trauen diesem Worte, und doch mein Herz, es will kein' Glauben schenken. Befragt mein Herz, es kann kein Schande finden, weiß nichts von Verrat, von Lug und Trug.

Herr Brin, er ist ein ehrenwerter Mann. An seinem Wort gibt's keinen Zweifel. Nicht mit dem Ratio, und doch, es regt sich mein Gefühl, das diesem Mann stets eng verbunden war. Es hat nicht Falschheit je empfunden. Noch Haß und anderes schandbar' Gefühl. Mein Herz erinnert Treue, Liebe und Pflichtgefühl. Ja, Bürger, lauscht nur, Answin Rex hat euch geliebt. Ich aber frage euch, wie kann aus Liebe je Verrat erwachsen? Seht meine Tränen, seht mein Leid.

Doch gibt's kein Zweifel, ihr habt Brinnens Wort, und Brin, das ist ein ehrenwerter Mann, daß Answin Rex euch stets gering geachtet, und nicht das Volk sah sondern grenzenlose Macht.

Ich aber frag mich, wenn es denn so wär, wie kann dann wahr sein, was ich weiß. daß Answin Rexens letzte Gedanken, alleine seinem Volke galten. Seht hier, ihr Bürger, dieses Pergament, es ist von seinem Blut befleckt. Auf ihm er schrieb sein Testament, sein Lebenssaft ihm als Tinte diente.

Hier schreibt er, der er doch ein Mörder, Tyrann und Reichs- verräter war, der euch nicht liebte, daß euch alles gehört, was er je sein eigen nannte. Einen jeden Taler vermacht er seinem Volk. Vermacht er euch, nebst allem seinem Besitze. Auf daß einer jeder von euch 10 Dukaten erhalt. Von schie- rem Golde und ihm zum Gedenken. Ich frag euch, ist das das letzte Wort eines Verräters? Eines Mannes, dem außer der Krone nichts am Heruzen lag? Würd ein solcher in seinem letzten Augenblicke sein Volk bedenken, wie's großmütiger vor ihm noch nie ein Herrscher tat? Nein, Volk von Gareth, es war Liebe, daß dieser Mann allzeit für euch empfand, Liebe und Sorge bis zum Tode, wenn das Verrat ist, will ich Verräter sein.

Ihr aber, Bürger Gareths, mögt nun richten, wer hier der wah- re Verräter ist. Wessen Zunge klar sprach wie eine Natter. Und wer tatsächlich Feind des Volke ist. Ich aber will nun gehn und Answin Rex begraben, bevor die ehrenwerten Leu- te seiner habhaft werden und ihn im Tod noch schänden ..."

Nach seiner Verhaftung im Jahre 20 Hal gelang es dem Usur- pator auf bis heute ungeklärte Weise, aus dem Kerker zu Gareth zu fliehen. Seitdem hat sich seine Spur verloren. Wohl wollen Augenzeugen ihn sowohl in Vinsalt als auch in Al'Anfa, dem Bornland, in Albernia und Phex weiß sont noch wo gesehen haben, einen verlässlichen Hinweis für den Ver- bleib des Verräters hat es bislang nicht gegeben.

Auch das Erscheinen des Wahren Boten, einer answinistischen Schandgazette, die von seinem Neffen und Vertrauten Corelian von Rabenmund verbreitet wird, wußte keine brauch- bare Spur zu ergeben, weder konnte man des renitenten Jüng- lings noch des Erzschorlen Answin habhaft werden. Man nimmt aber an, daß er sich außer Reiches befindet, womög- lich tatsächlich unter dem Schutz der selbsternannten Horas. Doch bleibt dies reine Spekulation.

Geboren im Jahre 37 v. Hal, hat der charismatische Answin noch nichts von seiner stattlichen, energischen Ausstrahlung eingebüßt. Selbst Gegner sprechen über seine Fähigkeit, Men- schen für sich und seine Sache einzunehmen, voller Hoch- achtung, wenngleich gepaart mit Abscheu.

Machtgier, Intriganz, skrupelloser Ehrgeiz ohne Grenzen, dies sind Attribute, die Answin v. Rabenmund durchaus treffend beschreiben, doch darf man auch das diplomatischem Ge- schick, das sichere politische Gespür und seine militärischen Fähigkeiten nicht vergessen. Und bei allem fehlgeleiteten Eifer, bei aller Schuld, die Answin v. Rabenmund unzweifel- haft auf sich geladen hat, beweist dies nicht, daß allein dunk- le Motive Answin leiteten. Man mag sich der Schwäche Hals erinnern, um die Zweifel zu verstehen, die der Rabenmund gehegt haben muß, daß ausgerechnet ihn die Götter zum Kai- ser hatten erkoren. Und litte nicht jeder aufrechte Diener des Reiches Qualen, wenn er sähe, wie das Reich zu seinem Nach- teil und Leid geführt wird?

Vielleicht, wer weiß, wäre aus Answin ein geliebter und fähi- ger Herrscher geworden, vom Volk verehrt, vom Adel ge- achtet, von den Feinden des Reiches gefürchtet, wenn das Schicksal nur ihn zu Retos Sohn gemacht hätte.

Das alles soll die Untaten des Thronräubers nicht beschöni- gen. Answin Rabenmunds Ehrgeiz hat manches wackeren Recken Blut und Leben gekostet. Und doch kann es nicht schaden, auch den ärgsten Feind von allen Seiten zu betrach- ten, soll er nicht zu einem Scherenschnitt verkommen.

Haarfarbe: schwarz

ST: 19

Augenfarbe: blau

MR: 13

Größe: 1,85

LE: 95

MU: 15

AG: 2

KL: 17

HA: 3

IN: 14

TA: 3

CH: 16

RA: 1

GE: 13

GG: 4

FF: 11

NG: 4

KK: 16

JZ: 1

AT/PA: 18/17 (Schwert) **TP:** 1W + 7

Herausragende Talente:

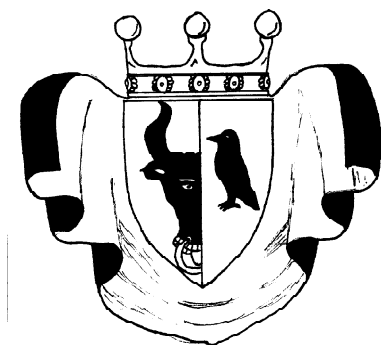
Schwerter 15, Reiten 14, Lügen 17, Menschenkenntnis 15. Geschichtswissen 12, Etikette 11, Staatskunst 16, Kriegskunst 14

Typische Zitate:

"Ich komme wieder."

Fürstin Irmegunde Miria von Rabenmund zu Rommilys

Gegner der Familie Rabenmund schreiben den neuerlichen Machtzugewinn der Rabenmünder der Raffinienesse der "Schlange" Irmegunde zu. Die Fürstin, anerkannte Streiterin für Hal und Brin, die in den Orkkriegen den linken Arm verlor, versteht es mit größtem Geschick und großer Geduld immer wieder zur rechten Zeit dafür zu sorgen, daß ein Rabenmund einen vakanten Posten bekleiden kann, so daß heute mehr Rabenmunds in Lehenwürde und Amt stehen als vor Answins Machtübernahme. Ihre nächsten Ziele bestehen darin, die Würde der Grafschaft Wehrheim für das Haus Rabenmund zurückzugewinnen und die Landgrafschaft Zweimühlen-Zwerch wieder zu verkleinern.



Irmegunde gilt als unumstrittenes Familienoberhaupt, und bisher wagte niemand in der Familie sich ihren Entscheidungen zu widersetzen.

Sie sorgte dafür, daß die junge Thyria m.H. sich mit dem zwielichtigen und inzwischen hingerichteten Baron Hadarin von Rallerfeste vermählte, um dafür 5000 Dukaten zu kassieren. Allerdings versteht sie es hervorragend unangenehme Pflichten mit kleinen Geschenken zu versüßen, so ernannte sie Thyrias älteren Bruder, Baron Goswin von Bohlenburg, dafür zu ihrem Haus-

hofmeister, um diesem Zweig der Familie genüge zu tun.

6 v. Hal: Geboren als ältestes Kind der Fürstin Hildelind von Rabenmund zu Rommilys

6 Hal: Pagin am kaiserlichen Hof

9 Hal: Knappin bei Graf Conchobair von Winhall

14 Hal: Ritterin von Perricum

15 Hal: Edle von Ochsenwasser

Besuch des Rechtsseminars zum Greifen in Beilunk

18 Hal: Flucht aus Rommilys

Kampf gegen die Answinisten

19 Hal: Hauptfrau im Kampf gegen die Orks

21 Hal: Fürstin von Darpatien

Typisches Zitat:

"Unterschätze niemals Deinen Gegner, sonst wird es Dein letzter Fehler sein."

Größe: 1 Schritt 4 Spann 2 Finger

Gewicht: 73 Stein

Haarfarbe: Schwarz

Augenfarbe: Grau

Besondere Kennzeichen: Narbe auf der Stirn und der linke Arm fehlt

Stufe 14

Lebensenergie: 82

Magieresistenz: 11/14 (+3 durch ein Schutzamulett, das sie immer trägt)

Mut: 16

Klugheit: 16

Intuition: 15

Charisma: 11

Fingerfertigkeit: 12

Gewandtheit: 14

Körperkraft: 15

Aberglaube: 1

Höhenangst: 4

Raumangst: 5

Totenangst: 3

Neugier: 5

Goldgier: 6

Jähzorn: 2

AT/PA: 17/15 (Schwert) 1W+6; RS: 2

Herrausragende Talente:

Schwerter: 14, Hiebaffen, stumpf: 13, Reiten: 11, Selbstbeherrschung: 12, Bekehren/Überzeugen: 10, Etikette: 14, Lügen: 10, Menschenkenntnis: 12, Geschichtswissen: 10, Kriegskunst: 10, Rechtskunde: 12, Staatskunst: 14

Sie trägt ein Amulett, das sie gegen Vergiftung schützt und ein INVERCANO-Amulett, das einen ersten magischen Angriff zurückzuschleudern vermag.

Aldessia von Rabenmund und Streitzig, Hochgeweihte der Traviakirche

Geboren wurde Aldessia 30 v.Hal in Rommilys als einzige Tochter Egilmars von Rabenmund. Von ihrer Mutter vergöttert wuchs sie behütet auf Burg Rabenmund auf, wodurch sie nie als Pagin oder Burgfräulein eine andere Residenz sah. Doch mit 14 Sommern änderte sich dieses Verhältnis, denn Aldessia er hörte den Ruf der Travia und begab sich in den Schoß ihrer Kirche.

Da die Rabenmunds schon seit Generationen das Oberhaupt der Traviakirche stellen, war es nur natürlich, daß ihre Ausbildung im Haupttempel erfolgte, wo sie sich mit besonderem Eifer hervortat. Dies brachte ihr auch Rang einer Mutter im wichtigen Traviatempel zu

Baliho ein, wo sie auch für die traditionell guten Verbindungen zwischen Darpatien und Weiden von Nutzen war, da sie nicht nur als Geweihte, sondern auch als Gesandte ihrer Familie wirkte.

Heuer, da der Großvater Herdfried mit dem Tode ringt, hat sie die besten Aussichten, dieses wichtige Amt nach seinem Tode auszufüllen.

Aldessia ist eine vertrauenerweckende Person, die eine ungeheure Ausstrahlung besitzt. Ihr rundlicher Körper und ihr verschmitztes Lächeln lassen jeden vergessen, daß er es hier mit der angehenden Führerin der mächtigsten Kirche Aventuriens zu tun hat. Dies erlaubt Aldessia aber auch, ihr gesundes Machtstreben voll auszuleben, denn wer kann ei-



Haus Rabenmund

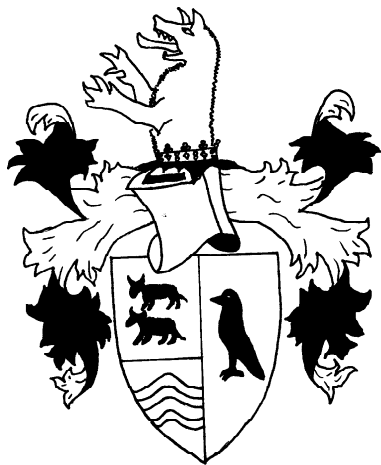
ner solch charismatischen Person schon etwas abschlagen?

Typische Zitate:

"Komm her, mein Sohn, und klage mir Dein Leid!"

"Was soll das heißen, in Bärwalde sind die Opfergaben zurückgegangen? Schickt sofort einige Brüder los, um das zu überprüfen!"

Graf Barnhelm von Rabenmund zu Ochsenwasser



Er ist das älteste noch lebende Kind von Answin d.Ä. Man setzte in ihn die Hoffnung einmal das Grafenamt und das Reichsmarschallsamt wieder in der Hand eines Rabenmunds zu vereinen. Doch der harte Drill und der wenig feingeistige Umgang in der Armee behagten ihm nie, einzig die Familienrason bewog ihn, den Plänen seines Vaters Folge zu leisten. Als sich

nach der Ogerschlacht abzeichnete, daß sein Bruder Wolfrat dagegen für eine militärische Karriere viel geeigneter war, nahm er mit Billigung seines Vaters den Abschied aus der Reichsarmee und auf seinen Anspruch auf den Grafentitel von Wehrheim.

Der diplomatische Dienst war ganz nach seinem Geschmack. Seinen ersten Dienst leistete er in Gareth, wo er die ausländischen Gäste betreute. Das höfische Leben war wie für ihn gemacht, der Umgang mit den hohen Exellenzen, die Intigenspiele bereiteten ihm großes Vergnügen und Erfüllung.

Im Jahr 15 Hal wurde er Gesandter des Mittelreiches im Bornland.

Als er von Brin 20 Hal wegen seiner rabenmundschen Herkunft abberufen wurde und nach Brabak gesandt werden sollte, nahm er seinen Abschied. Doch schon im Jahr 22 Hal rief Irmegunde ihn nach Rommilys und setzte ihn als Graf von Ochsenwasser ein, nicht ohne Hintergedanken:

Barnhelm gilt als ausgesprochener Schöngest, er liebt das Theater, die Kunst und ist ein großer Mäze. Die Landesgeschäfte überläßt er seinem Kanzler, dem Edlen Junkobald von Hirschfurt, einem "Zögling" Irmegundes...

18 v. Hal: Geboren als zweitältestes Kind des Grafen Answin von Rabenmund.

5 v. Hal: Page am fürstlichen Hof in Rommilys.

2 v. Hal: Knappe beim Fürst von Ehrenstein zu Tobrien.

1 Hal: Hochzeit mit der Magisterin Thesia von Quintian-Quant.

2 Hal: Beteiligt an der Niederschlagung des maraskanischen Aufstandes in Tuzak.

3 Hal: Ritter von Beilunk.

Leutnant der Reichsarmee.

9 Hal: Hauptmann der Reichsarmee.

10 Hal: Beteiligter der Ogerschlacht.

Edler von Darpatien.

Abschied aus der Reichsarmee und Eintritt in die Kanzlei für diplomatische Angelegenheiten.

15 Hal Gesandter des Mittelreiches im Bornland.

20 Hal Rückkehr aus dem Bornland und Abschied aus der Kanzlei.

22 Hal: Graf von Ochsenwasser.

Typische Zitate:

"Was reimt sich auf "des Darpats Glanz", Junkobald?"

"Habt Ihr diese Aufführung in Wehrheim gesehen? Schreckliche Schauspieler, nicht wahr?"

Baron Answin d.J. von Rabenmund zu Bröckling

Der älteste Enkel Answin d.Ä., Sohn Barnhelms, Graf von Ochsenwasser.

Damals zu seinem Leidwesen, inzwischen zu seinem Glück, befand sich Answin d.J. zum Zeitpunkt der Machtergreifung seines Großvaters zur Ausbildung bei seinem Onkel Wolfrat in Vinsalt. Wolfrat war dort Attaché des Mittelreiches und Answin sollte nach dem Willen seines Vaters ebenfalls in den auswärtigen Dienst gehen.

Als Answin d.J. von der Machtergreifung seines Großvaters hörte, war er Feuer und Flamme, angesichts der verheißungsvollen Perspektiven, die diese Wendung für ihn bergen mochte. In der



Hoffnung mit einem wichtigen Amt betraut zu werden, machte er sich sogleich auf den Weg nach Gareth, sich Answin d.Ä. zur Verfügung zu stellen. Sein Onkel Wolfrat jedoch, der die Usurpation skeptisch betrachtete, hielt Answin d.J. zurück, seine neue Loyalität zu proklamieren, bis sich schließlich das Blatt wider dem selbsternannten Kaiser wandte.

In der Folge ernannte Brin Answin d.J. zum Gesandtschaftssekretär des Mittelreiches in Andergast, formal zwar eine Beförderung, tatsächlich jedoch ein unmißverständlicher Wink, daß das Kaiserhaus auf die Dienste Answin d.J. nur bedingt Wert legt. Answin d.J. erkannte dies schnell und nahm seinen Abschied.

Als sein Vater zum Grafen gekürt wurde, wurde Answin d.J. mit der Baronie Bröckling belehnt. Answin d.J. bemüht sich seither bei der neuen Machtfigur der Familie Rabenmund, Irmegunde, an Einfluß und Macht zu gewinnen und von ihr mit einem höheren Amt betraut zu werden. Seine impertinenten Schmeicheleien und Intrigen mißfallen der Fürstin jedoch sehr, die den zwielichtigen Verwandten lieber ruhig gestellt sähe.

Bei der Hochzeit Thyrias mit dem Baron von Rallerfeste im

Jahr 24 Hal kam es jüngst beinahe zum Eklat, als Answin d.J. wieder einmal kein Gehör bei Irmegunde fand und beleidigt vor aller Ohren seinem Unmut Ausdruck gab, bevor er von seinem Onkel Ludeger zur Räson gebracht wurde. Das Verhältnis mit seinem Onkel ist dadurch merklich abgekühlt.



Answin d.J. ist ein überaus ehrgeiziger Mann mit einer fast krankhaften Gier nach Macht, ganz wie sein Großvater. Doch entbehrt er durch Intelligenz und Raffinesse, unabdingbare Tugenden im Spiel um Macht und Einfluß. Doch wird Answin d.J. mit seinem Bemühen der Fürstin und den Hohen des Reiches gewiß noch manche Fußangel legen.

- 2 Hal: geboren als ältestes Kind Barnhelms.
- 11 Hal: Page am Hofe der Fürstin Hildelind.
- 13 Hal: Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk.
- 17 Hal: Eintritt in die Kanzlei für diplomatische Angelegenheiten.
- Als Gehilfe der Gesandtschaft in Vinsalt.
- 20 Hal: Gesandtschaftssekretär in Andergast.
- 22 Hal: Übernimmt von Helmbrecht II. die Baronie Bröckling.

Typische Zitate:

"Ich will Graf anstelle des Grafen werden!"

"Gebt mit ein Garderegiment und ich schaffe Ordnung."

Wolfrat von Rabenmund, Burggraf zu Rabenmund, Edler von Wehrheim und Weiden

Wolfrat ist das sechste Kind Answin d.Ä.

Schon in früher Jugend schlug er eine militärische Laufbahn ein, und wurde nach der Ogerschlacht wegen seiner Verdienste zum Hauptmann befördert und von Reichsmarschall Graf Haffax, trotz seiner Verwandtschaft mit Answin d.Ä., zum Edlen von Wehrheim ernannt. Aufgrund seiner Fähigkeiten in der Menschenführung, die er während seiner 3 jährigen Kommandatenzeit auf Maraskan bewiesen hatte, stieg er auf zum Reichsobristen von Perricum. Hier kam



er mit einem wichtigen Beamten des KGIA in Kontakt, der seinem Leben eine entscheidende Wendung geben sollte. Seit dieser Zeit steht er auch auf den Lohnlisten der Reichsabwehr, für Auslandsaufklärung.

Nach zwei Jahren entsandte ihn Kaiser Hal als Attaché zur Gesandtschaft nach Vinsalt, wo er drei Jahre Dienst tat. Seine Loyalität zum Kaiserhaus stand nie in Frage. In den Orkkriegen wurde er aus Vinsalt abberufen und diente bis Phex 25 Hal als kaiserlicher Provinzmarschall in Wehrheim. Was nicht einmal er selbst ahnt, ist, daß Irmegunde alles daran gesetzt hatte, daß der altersschwache Haffax als Reichsmarschall abgesetzt würde, damit Wolfrat nicht nur dieses Amt hätte übernehmen, sondern später auch einmal selbst hätte Graf von Wehrheim werden zu können.

Zwar ist nicht zu erwarten, daß Wolfrat, im Gegensatz zu Barnhelm, eine willige Marionette in Irmegundes Händen sein wird, doch hätte die Fürstin mit der Berufung Wolfrats ein Ziel erreicht gehabt: Daß die Grafschaft Wehrheim wieder in rabenmundscher Hand ist.

Eine weitere Trumpfkarte in Irmegundes Spiel ist Wolfrats offenkundiger Unwille sich zu vermählen. Der Burggraf ist ein Freund der elfischen Liebe, so daß Irmegunde sich darauf verlassen kann, daß Wolfrat keine eigenen Nachkommen zeugen wird. Dann aber wäre es an ihr als Familienoberhaupt gewesen, einen Nachfolger zu küren.

Die Ernennung des ehemaligen Landgrafen der Trollzacken zum neuen Provinzmarschall durch den Reichsbehüter machte Ihr vorerst diesen Plan. Doch aufgegeben hat sie ihr Vorhaben sicher nicht.

Wolfrat wurde jedenfalls formal befördert mit dem Amte des Kaiserlichen Kommissars zur Sicherung der Nordgrenzen.



- 10 v. Hal: Geboren als 6. Kind Answin d.Ä.
- 2 v. Hal: Page beim Reichsmarschall.
- 2 Hal: Kriegerakademie Wehrheim.
- 8 Hal: Reichsleutnant.
- 10 Hal: beteiligt an der Ogerschlacht.
- Beförderung zum Hauptmann.
- Ritter und Edler von Wehrheim.
- 11 Hal: Kommando auf Maraskan.
- 14 Hal: Reichsobrist von Perricum.
- 16 Hal: Ataché in Vinsalt.
- 19 Hal: Provinzmarschall von Darpatien
- 21 Hal: Burggraf von Burg Rabenmund.
- 22 Hal: Edler von Weiden und Stellvertreter Haffax'.
- 25 Hal: Abberufung als Provinzmarschall, Ernennung zum Reichskommissar zur Sicherung der Nordgrenzen.

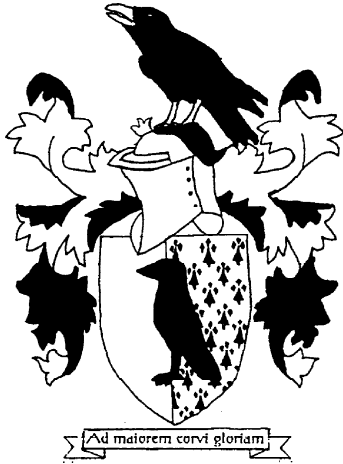
Typische Zitate:

Haus Rabenmund

"In der Ruhe liegt die Kraft."

"Schau'n wir mal, der Tag hat 24 Stunden."

Ludeger von Rabenmund, Edler zu Devensberg, Ritter von Tobrien, Baron von Dergelsmund



Ludeger ist der fünfte Sohn Answin d.Ä. Im Alter von acht kam er als Page an den Hof Herzog Kunibalds von Tobrien, wo er eine rondragefällige Ausbildung erhielt.

Nach dem mißglückten Attentat auf Prinz Brin im Jahr 5 Hal bekam der Knabe Haß und Mißgunst seiner Mitzöglinge und auch der anderen Edlen zu spüren. Niemand wollte etwas mit dem mutmaßlichen

Verräter zu schaffen haben. Håme und Feindseligkeit begleiteten seine Jugend. Wen wundert es, daß dies seine Spuren hinterließ. Bald schon schwor der Knabe sich eines Tages Rache zu nehmen für all die Schmähungen. Im Laufe der Jahre wurde er durch ständiges Üben ein gefürchteter Kämpfer, Duellant und Strategie.

Nach der Ogerschlacht wurde er zum Ritter geschlagen und trotz seiner Heldentaten vom Herzog als „persona non grata“ auf ein kleines Gut nach Wettersklamm geschickt, wo er bis zum Ausbruch des Orkenkrieges blieb.

Während der Machtübernahme Answin d.Ä. zog Ludeger in die Schwarze Sichel und kämpfte gegen die Schwarzpelze, um nicht vor die Wahl gestellt zu werden für oder gegen seinen Vater ins Feld zu ziehen.

Während des Feldzuges schlug er sich tapfer und am Ende wurde er zum Edlen von Devensberg ernannt.

Seine liebsten Kampfgefährten dieser Tage waren almadanische Reiter, so daß er sich, nach dem Ende des Krieges entschloß, in die Dienste eines Garderegimentes zu treten. Durch Beziehungen und Können wurde er innerhalb kürzester Zeit zum Hauptmann des II. Almadanischen Garderegiment befördert und schließlich in den Beraterstab des Obristen von Amselstein berufen, mit dem ihn inzwischen eine tiefe Freundschaft verbindet.

Nach der Heirat Thyrias von Rabenmund nahm er kurz einen Posten als Verwalter der Baronie Rallerfeste an, bevor er selbst durch die Intervention seiner Cousine Irmegunde die Baronie Dergelsmund als Baron zugesprochen bekam.

Ludeger ist extrem zynisch und arrogant. Die Familie ist für ihn das höchste Gut, zur Mehrung der Macht der Rabenmunds würde er buchstäblich alles tun. Dies kann er allerdings unter einem Deckmantel der Freundlichkeit tun, wenn es sein muß, weswegen ihn die Fürstin besonders gern mit wichtigen diplomatischen Aufgaben vertraut, so daß er oft auf den Straßen des Mittelreiches anzutreffen ist. In seiner Baronie ist er gefürchtet, denn er versucht zwar gerecht zu sein, aber er ist dabei auch hart bis zur Grausamkeit. Seine neu eingeführte

Art der Todesstrafe brachte ihm den Namen "der Pfähler" ein, den er voll stolz trägt.

24. Ingerimm 6 v. Hal: geboren als 5. Sohn Answins d.Ä. von Rabenmund.

2 Hal: Page am Hofe Herzog Kunibalds von Tobrien.

8 Hal: Knappe Arnen Cirions, des Burgvogts der Feste von Ysilia.

11 Hal: Ritterschlag durch den Herzog von Tobrien und Beilehnung mit Gut Greifenhorst in der Baronie Wettersklamm.

18 - 19 Hal: Hauptmann der Miliz von Wettersklamm und Kampf im Orkenkrieg.

20 Hal: Eintritt in das II. Almadanische Garderegiment.

21 Hal: Edler von Devensberg.

22 Hal: Hauptmann der Ragather Schlachtreiter.

24 Hal: Adjutant im Stab des Obristen von Amselstein.

25 Hal: Vogt der Baronie Rallerfeste im Tobrischen.

Beilehnung mit der Baronie Dergelsmund nahe Wehrheim.

Typische Zitate:

"Ich bitte nie. Wenn ich bitte meinen die Leute, sie hätten eine Wahl."

"Sollen sie hassen, wenn sie nur fürchten!"

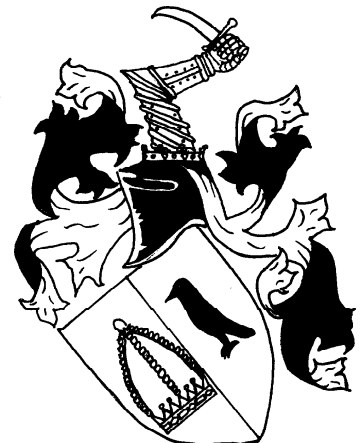
"Stirb unter dem Zeichen des Raben, und Du stirbst in Ehre!"

Arnwulf von Rabenmund (ä.H.), Burggraf und Kronvogt zu Halsmark

Die Frucht der Verbindung der Answintochter Edelmunde und Ludger von Zwölfenfels' war von frühester Jugend an von seinen Eltern für das Kriegerhandwerk erzogen worden. Viel Freude bereitete es Arnwulf, vom Rücken eines Schlachttrosses aus die Welt zu sehen, was ihn aber nicht daran hinderte, sehr genau die Geschichte seiner Vorfahren zu studieren, wobei das Buch „Der ringende Herr“ von Randolph von Rabenmund sein stetiger Begleiter war.

Mit neun Jahren gaben ihn seine Eltern als Pagen an seinen Onkel Wolftrat, damit dieser ihm bei seinem Kommando auf Maraskan die Finten und Kniffe zeigen konnte, die ein guter Kämpfer und Administrator beherrschen muß. Um vor allem eine Botschafterrolle noch besser ausfüllen zu können ging er 15 Hal mit seinem Onkel Barnhelm nach Festum, um dort als Assessor die Feinheiten des diplomatischen Parketts kennenzulernen. Leider mußte er 19 Hal wieder ins Mittelreich zurückkehren, da er sich mit der Tochter eines bekannten Reeders eingelassen hatte, womit der Reeder nicht einverstanden war und seinen nicht unerheblichen Einfluß auf den Adelsmarschall geltend machte.

So verbrachte Arnwulf seine Zeit in der Capitale des Neuen Reiches, wo er





im Amt für Auswärtige Angelegenheiten seine Erfahrungen aus dem Bornland im Umgang mit den Emissären der anderen Reiche vertiefen konnte.

Dabei gelang es Arnwulf (wenn auch mehr durch Zufall, aber dies hört er nicht gern), einer Verschwörung gegen den Reichsbehüter auf die Schliche zu kommen. Zum Dank verlieh ihm SKM Brin das Privileg, die Kaiserkrone im Wappen zu führen und zugleich den Titel eines Burggrafen zu Halsmark, wo er heute residiert.

Charakterlich gefestigt hat Arnwulf sich nie auf die Ränke seines Großvaters eingelassen, sondern lieber sein eigenes Süppchen gekocht. Seine weitreichenden Verbindungen, aber auch sein jugenhaftes Lächeln und sein Charme machen ihn vor allem bei der Damenwelt sehr beliebt. Er ist jedoch selbst für einen Rabenmund recht abgebrüht und versucht in jeder Situation zuerst, seine Chancen zu sichern.

Corelian (von Rabenmund zu Rommilys)

Sein Name dürfte hier eigentlich nicht genannt werden, da das zweitälteste Kind Fürstin Hildelinds aus der Familie ausgestoßen wurde und den Namen Rabenmund nicht mehr führen darf.

Corelian war von Anfang an Feuer und Flamme für die Pläne seines Onkels und unterstützte ihn nach Kräften. Man vermutet, er sei tiefer in die Ränke seines Onkels verstrickt gewesen als seine Mutter.

Corelian war Page am Hofe Answins d.Ä., als dieser seines Lehens als Graf von Wehrheim enthoben wurde. Später absolvierte der Knabe die dortige Kriegerakademie. Jedoch mochte ihm der Dienst in der Armee des Reiches, das seinen geliebten Onkel so sehr geschmäht hatte, nicht behagen.

Answin d.Ä. holte den intelligenten und vielfach talentierten jungen Mann zu sich auf die Burg Rabenmund, wo er als Kommandant der Garde diente, die sein Onkel nachwievor unterhielt.

Corelian besaß früh das volle Vertrauen seines Onkels und man darf annehmen, daß er von der 1. Stunde an in dessen umstürzlerischen Pläne eingeweiht und an ihrer Ausarbeitung beteiligt war. Dies behaupten zumindest die Ankläger und Richter zu Gareth, die Corelian in Abwesenheit wegen Hochverrates zum Tode verurteilt haben.

Als gewiß mag gelten, daß Corelian maßgeblich an der Flucht seines Oheims aus dem Kerker von Gareth beteiligt war.

Wo Corelian sich derzeit aufhält, ist unbekannt. Einige Gerüchte besagen, er begleite noch immer Answin d.Ä., andere wollen wissen, daß er mittlerweile im Lieblichen Feld Asyl gefunden habe und neue Intrigen spinne. Doch es hält sich ebenfalls noch hartnäckig das Gerücht, er weile noch immer in Maske in Darpatien und warte auf seine Stunde.

Typische Zitate:

“Die Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird.”

Mevis Travian von Rabenmund zu Rommilys

Geweihter der Travia

Geboren als 3. Kind Hildelinds im Jahr 1 Hal. Schon früh hörte er den Ruf der milden Göttin. Während der Herrschaft seines Onkels war er Geweihter im Travia Tempel in der Grünen Ebene. Seit dem Jahr 22 Hal ist er jedoch wieder im Haupttempel seiner Göttin.

Mukus von Rabenmund und Greifenberg zu Rommilys und Greifenberg, Markvogt von Rommilys, Edler von Festum

s. bei der Beschreibung der Mark Rommilys: “Der Vogt und seine Familie” auf Seite 50.

Lefke von Rabenmund zu Rommilys, Junkerin von Rommilys

Die im Jahr 6 Hal geborene Lefke, ist die jüngste Schwester der Fürstin Irmegunde. Während der Answinherrschaft war sie von Loyalisten entführt worden, um so Druck auf ihre Mutter ausüben zu können. Dort wurde sie schwer mißhandelt. Dank der arkanen Gabe, die in ihr wohnt, vermochte sie sich selbst zu befreien. Ihr Vater, der jüngst verstorbene Prinzgemahl Grabunz von Dargezin-Rabenmund sorgte dafür, daß Lefke nicht länger vom Hofmagus, sondern im Informations Institut zu Rommilys ausgebildet wurde, um sie aus allen Ränke- und Intrigenspielen der Familie herauszuhalten.

Lefke aber war äußerst unglücklich in der Akademie; die Schmähungen und Hänseleien seitens der anderen Zöglinge, die Kühle und das Mißtrauen mit dem die Lehrer sie bedachten, setzten ihr sehr zu.

Insgeheim ging sie eigenen Forschungen nach, stöberte in den verbotenen Büchern der Bibliothek und eignete sich einiges Wissen an, für das die Akademieleitung sie schwer bestraft hätte. Im selben Maße aber, wie ihre Kenntnisse der grauen und auch schwarzen Magie wuchsen, verschlechterten sich ihre Leistungen auf den Gebieten, die die Akademie zu vermitteln versuchte, so daß ihre Abschlußprüfung zweimal verschoben werden mußte. Ein Umstand der deshalb geduldet wurde, weil Lefke die Schwester der Fürstin ist. Doch wurden die Anfeindungen dadurch nicht geringer.

Als ihr Vater zu Boron ging, hielt sie nichts länger in Rommilys. Zwei Tage nach der Beisetzung, ein halbes Jahr vor ihrer Abschlußprüfung, riß sie aus, stahl der Akademie einen Stab arkane Bücher und etliches mehr, aus dem Marstall ihrer Schwester nahm sie ohne viel federlesens das teuerste Pferd, einen kostbaren Shadif. Seit über einem Götterlauf wird sie nun gesucht.

Zunächst hatte die Akademie auf Geheiß der Fürstindarauf verzichtet, die “Pfeile des Lichtes” auf ihren flüchtigen Zögling anzusetzen, jedoch ist es Irmegundes Getreuen bislang nicht gelungen Lefkes habhaft zu werden, so daß die Akademieleitung allmählich ungeduldig wird. Lange wird Irmegunde ihr Begehren hochoffizielle Stellen über die Vorgänge zu informieren, nicht mehr abweisen können.

Lefke ist derweilen bei einem Magus in Festum untergekommen...





D arpatischer Landbote

Offizielles Tractatum des Fürstentumes Darpatien, Mitteilungsblatt des Fürstlich-Darpatischen Hofes, des Adels, der Geweihtenschaft, der Magister und der Bürgerschaft zur Förderung der darpatischen Communitas, der schönen Künste und des traviagefälligen Tuns



T ravia 26 Hal

H esinde und T ravia seien gepriesen

Erste Ausgabe des all-darpatischen Nachrichtenpostille

Eine überaus große Freude stellt es für mich, Frankward von Hagens Hof, leitender Redakteur des „Darpatischen Landboten“, dar, nunmehr einen Anzeiger für unser geliebtes Fürstentume vorstellen zu dürfen. Freude und Stolz erfüllt das Fürstentume an diesem von den Zwölfen gesegneten Tag!

Kaum 30 Praiosläufe ist es her, als unsere erlauchte Fürstin Irmegunde, mögen die Götter sie ewig schützen, meine bescheidene Person, den langjährigen Kanzleiassessor der Grafschaft Ochsenwasser, mit der Erstellung einer traviagefälligen darpatischen Postille beauftragte. Schnell scharte ich einen Stab verlässlicher, fähiger Mitarbeiter um mich, allen voran mein Stellvertreter Andros von Koettengen. Unser Redaktionsgebäude liegt in der Kanzler-Randolph-Straße, unweit der Fürst-

lich-Darpatischen Druckerei.

Nun, einen Mond später, haltet Ihr, geneigte Leser, die Früchte der harten Anfangszeit in den Händen. Wir Redakteure hoffen, daß die neuesten Ereignisse, Begebenheiten und Mären das Interesse der Leserschaft finden und die langen Wintermonate verkürzt werden! Unsere Correspondenten berichten von nun an über die Vorgänge im Neuen Reiche, vor allem aber in unserem geliebten Darpatien, aber auch Geschichten aus entlegeneren Landen.

Der Leser sei ermutigt, sich an uns zu wenden: Wann immer Ihr von einem Vorfall Kunde bekommt, der ein breiteres Publikum verdient, laßt es uns wissen!

Möge dieses Blatt der Verlustierung, aber auch der ernsten Studie dienen!

GLORIA DARPATIA!!

K onspiration im Palast

Fürstin außer sich, Aufrührer entlarvt !

Große Aufregung erfüllte in den letzten Tagen den Fürstenpalast.

Der Obrist-Inspekteur der Fürstlichen Truppen wurde als Aufrührer entlarvt und floh. Mehrere geheime Dokumente wurden dem Militärischen Stab entwendet. Unser Hof-Korrespondent Aboralm von Horten befragte Hauptmann Rethon Denikin von Avilon, den Garnisonskommandanten von Rommilys zu den Vorgängen der letzten Tage:

Hauptmann von Avilon: "Es war ja schon in den letzten Wochen oft vorgekommen, daß wir seltsame Befehle bekamen. So wurden z. B. Einheiten aus Rommilys an die Tobrische Grenze geschickt und Abteilungen aus Zwerch als Ersatz hierher beordert.

Quartiermeister Boronian von Rabenmund und ich, wir kamen eines Abends in den Fürstenpalast und wollten noch die Inspektionspläne besprechen, als wir bemerkten, daß vor dem Militärflügel und auf den Gängen keine Nachtwache

patrouillierte. Der Quartiermeister hat gleich seinen Säbel gezogen und stürmte zum Büro des Obristen Merkenian. Ich rannte natürlich sogleich hintendrein, doch prallte ich schon hinter der nächsten Gangbiegung auf Boronian, der abrupt stehengeblieben war.

Hatte ich vorher schon Wortfetzen wie „Revolte“ und „Umsturz“ vernommen, sah ich jetzt plötzlich die Ursache hierfür: Weiter hinten im Gang stand eine Gruppe dunkel gekleideter Halunken, die nun, durch unser überraschendes Auftreten erschreckt, kurz innehielten, dann aber blankzogen und uns angriffen, wohl auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit vertrauend.

Zu meinem Schrecken mußte ich feststellen, daß eine der Gestalten Obrist Merkenian war, der tüchtig mit seinem Tuzakmesser zuschlug.

Hauptmann von Rabenmund aber hatte schon zwei der Angreifer niederge-

(Fortsetzung nächste S.)

B eleidigung aus dem K osch

„Kosch-Kurier“ unverschämt

Aufregung um den „Kosch-Kurier“, die Gazette aus dem gleichnamigen Fürstentume. In seiner letzten Ausgabe berichtete der „Kurier“ über die unlängst stattgefundene Versammlung der mittelreichischen Adligen in Gareth.

Die Schmierulanten aus dem Kosch fühlten sich hernach bemüßigt, die dort versammelte Crémé der darpatischen Ritterschaft als Adelshaufen zu beschreiben, der sich nicht an den Landfrieden halte und intrigierte!

Diese böswillige Beleidigung beantwortete, laut gut informierten Quellen, Ihre wohlgeborene Exzellenz, Kanzlerin Ismena von Rabenmund (j.H.), mit einem Protestbrief an den Kanzler des Kosch, um für diese unglaubliche Diffamierung Satisfaktion für alle aufrechten Darpatier zu fordern. Wie diese Entschuldigung an die kochende Volksseele aussehen soll, konnte von uns noch nicht in Erfahrung gebracht werden.

In den Straßen von Rommilys und Wehrheim kam es unterdessen zu einzelnen Übergriffen auf die Läden von Schriftgelehrten, welche den „Kosch-Kurier“ verbreiten. In einem Falle wurde dabei ein Banner des Kosch öffentlich verbrannt.

Wie sich jedoch inzwischen herausstellte wurden die Übergriffe von Provokateuren, welche mutmaßlich aus der Grafschaft Zweimühlen-Zwerch stammen, lanciert. Was sie zu der Tat bewogen haben mag ist noch ungewiß, zumal noch keiner der Rädelsführer dingfest gemacht werden konnte.

Die Frage, die allerorten gestellt wird, lautet nun:

Welche Antwort wird Ferdok geben? Es folgt die Grußbotschaft Ihrer Durchlaucht Irmegunde von Rabenmund (ä.H.), Fürstin zu Darpatien etc. an Königin Emer, die Seine Hochgeborene Ludeger von Rabenmund (ä.H.), Baron

(Fortsetzung S. 2)

Flut in Neuborn

Sechs Tote und große Zerstörung

Erschreckende Berichte erreichten uns aus Neuborn. Die Fährstation am anderen Darpatufer, gegenüber vom Binnenhafen Rommilys', konnte seit dem 1. des Monats aufgrund der starken Regenfälle und dem damit verbundenen Hochwasser nicht betrieben werden. Und nun haben sich die Massen Efferds ihren Weg durch die Dämme gebrochen und das gesamte Umland überflutet. Ein Gutteil der Baronie ist den braunen lehmigen Fluten zum Opfer gefallen. Mehrere kleinere Gehöfte am Rande der Großen Marschen im Nordosten der Baronie sind zerstört und Vieh und Ernte der Bauern sind verloren. Die Torfstecher und Marschläufer berichteten, daß ihre Hütten von den Fluten zerschmettert wurden. Besonders hart traf es eine Gruppe von Flüchtenden die sich auf eine kleine Insel retten konnten während die Fluten um sie herum flossen. Doch zu früh freuten sich die Frauen und Männer, als da plötzlich der Boden nachgab und sie samt allem was ihnen verblieben war kläglich im Morast versanken.

In Neuborn selbst, wohin sich die arme Leute geflüchtet haben, herrscht derweil großes Gedränge und bittere Not.

Duell des Prinzen Mukus

Der Vogt der Mark Rommilys Seine Prinzliche Durchlaucht Mukus von Rabenmund besiegte den Baron und Ritter Rondralrik von der Tann zu Nordhag in einem rondragefälligen Duell.

Auf die erfundenen Anschuldigungen des Barons war seinerzeit SPD Mukus wegen Hochverrates verhaftet worden. In einem Gottesurteil wurde zwar die Unschuld des Prinzen ermittelt, doch der Baron führte noch immer lästerliche Reden.

Ihre Majestät Königin Emer hatte ein Duell wegen des Reichsfriedens beim Kronrat verboten. Doch als der Baron sich auch auf ihr Geheiß nicht entschuldigen wollte und der Prinz auf Satisfaktion bestand, wies die Königin die beiden Streithähne an, sich zur Löwenburg zu begeben, um ihren Tort unter den Augen des Schwerts der Schwerter auszumachen. Herrin Ayla befahl den beiden eine Woche gemeinsamen Novizen-Dienstes, während dessen die Kontrahenten ihr Herz erforschen sollten, ob ihnen der Handel es wert sei, sogar ihr Leben dafür auf's Spiel zu setzen. Schließlich kam es zu dem Kampf um die Ehre. Schon beim zweiten Schlag des Prinzen brach der Baron bewußtlos zusammen. So hat Rondra einmal mehr ihr Urteil gesprochen.

Fortsetzung v. S. 1

Beleidigung...

zu Dergelsmund, vortrug, und auf die die Koscher Tintenkleckser in ihrem Schmutzartikel beziehen.

Möge jeder Leser selber urteilen!

"Eure Königliche Majestät, Eure Erhabenheit, edle Princeps!

Grüße sendet meine Cousine, Ihr Durchlaucht Irmegunde von Rabenmund zu Darpatien und durch sie das ganze Fürstentum. Leider ist es ihr nicht möglich, in persona vor diese erlauchte Versammlung zu treten, doch fungiere ich als Übermittler ihres Ratschlusses. Laßt mich denn medias in res gehen und von den Bedenken meiner Herrin Kunde tun, hinsichtlich einer Weiterführung des Reichsfriedens.

Gescholten wurde sie wegen ihrer Nicht-Intervention in Oberdarpatien, doch war es ihr unmöglich, dort für Ruhe und zwölfgöttliches Recht zu sorgen, doch eben diesen Reichsfrieden. Würde er aufgehoben, so seid versichert, innert kürzester Zeit würde das erreicht, was der Herzog von Tobrien nicht zu tun in der Lage scheint: für Ruhe zu sorgen!

Auch in einer weiteren Hinsicht ist dieser oktroyierte Friede ein Unding: besorgniserregende Nachricht erteilte meine Herrin aus Zweimühlen-Zwerch, wo die Landgräfin keck versucht, die Fürstin zu provozieren und sie dazu zu verleiten, ihrerseits den Frieden zu brechen. Was ist ein Frieden wert, der den Herrn daran hindert, den Knecht ob seiner Frechheit zu strafen?

(...) So fällt denn ein in den Gruß: Segen dem Reich! Segen der Krone!

Emer ehrt Rabenmunds

Neffe der Fürstin wird Mündel der Königin

Nachdem beim Kronrat zu Gareth deutlich wurde, daß das Haus Rabenmund bei vielen Adligen, trotz der unbestreitbaren Verdienste, immer noch verächtlich behandelt wird, beschloß Königin Emer ein Zeichen für die alte/neue Verbundenheit des Kaiserhauses mit der Familie Rabenmund zu setzen. Sie nahm das jüngste Kind seiner prinzlichen Durchlaucht, Mukus von Rabenmund, dem Bruder der Fürstin, als Mündel an.

Fortsetzung v. S. 1

Konspiration...

streckt, während ich den letzten Unbekannten zu Boron sandte. Als Merkenian sah, daß sich das Blatt gegen ihn wandte, drehte er auf dem Absatz um und flüchtete!"

Bislang ist noch unbekannt, was die Soldateska im Palast vor hatte, und welche Absichten der ehemalige Obrist verfolgte, dessen Beförderung einige Kritiker seinerzeit als Boudoir-Beförderung abgetan hatten. Der augenblickliche Aufenthaltsort Merkenians ist unbekannt. Es wurde eine Kopfprämie von 250 Silbertalern ausgesetzt für die Ergreifung des Verräters.

Boronian Garbit von Rabenmund (J.H.), Edler zu Schwarzttann, wurde derweil zum neuen Obristen des Darpatischen Heeres ernannt.

Tragoedie im Hause Rabenmund

Lucretia von Rabenmund stirbt an Folgen eines Unfalls

Ein fatales Mißgeschick setzte dem Leben der Gattin des Vogtes von Dettenhofen ein jähes Ende. Lucretia Hadarin von Rabenmund Edle von Rallerfeste starb an zahlreichen Bißwunden der Attacken Wehrheimer Doggen. Die Gattin des Vogtes betrat den Zwinger der Doggen, wo sie von mehreren Tieren angefallen und zu Tode gebissen wurde. Obschon die edle Dame bis dato den Zwinger stets gemieden hatte, machte sie den folgenschweren Fehler, beim Betreten eine Katze auf ihrem Arme zu halten.

Vogt Roderick selbst ward als erster bei der Schwerverletzten Wie ein Diener des Vogtes berichtete, eilte der Herr von Rabenmund ohne zu Zögern in den Zwinger, wo er den Hunden Einhalt gebot. Als dann trug er den leblosen und blutüberströmten Körper seiner Gattin hinauf in seine Privatgemächer. Der eilens herbeigerufene Heiler konnte nur noch den Tod feststellen.

Aus dem Umfeld des hohen Herren war zu hören, daß der Vogt beabsichtige trotz der tragischen Umstände seine Doggen-Zucht weiterzuführen. Vogt Roderick hat für die Baronie eine dreimal zwölf tägige Trauer angeordnet, während der kein Fest gefeiert und keine Musik gespielt werden darf.

K o b o l d s p i e l

o d e r

"T a n d, T a n d i s t G e b i l d e a u s M e n s c h e n h a n d"

Ein Kurzabenteuer am Ochsenwasser
für Abenteurer ab der 2. Stufe

v o n
Eckart Hopp

frei nach dem Buche "Nebûk der Bolde" von Thâlcamateâ

*Mein Dank gilt dem Zwergezauberers Cathardin, dessen Geschichte
hier wiedergegeben sei und seinen Freunden der Hexe Namuriel,
dem Streuner Soarix und dem Halbelfen Elricon.*

Gewidmet dem Kleinen Volk

Hintergrund

Die Bolde vom Ochsenwasser

Dies ist eine Geschichte von den Bolden, von Fabelwesen, die nur sehr wenige Sterbliche je zu Gesicht bekommen haben. Versteckt leben sie und scheu sind diese Wesen, wie wohl man von solchen weiß, die sogar die Nähe der Menschen suchen. Doch kommen sie zumeist verstohlen in die Häuser der großen Zweibeiner, so daß allein ihre Taten davon künden, wenn einer der ihren ein und aus geht. Dann sagen die Leute: "Ein Braunchen schützt unser Heim"; oder "Ein Kobold hat uns Schabernack getan." Denn diese beiden Dinge liegen in der Natur der Bolde: die Liebe zum Handwerk und der Hang zu Scherzen. Die Herkunft dieses seltsamen Völkchens liegt im Dunkeln, doch scheint es, daß in dem Gertücht, das sich in den Volkssagen und den Liedern der einfachen Leute halten, mehr als ein Funke Wahrheit lodert, denn dort heißt es, daß sich in den Bolden das Volk der Zwerge mit dem der Kobolde vereint habe.

In den Bolden paart sich überragendes handwerkliches Geschick, das Gefühl für Stahl und Stein, das den Zwergen zueigen ist, mit der Agilität, dem Humor und der schelmenhaften Magie, die man von den Kobolden kennt.

Von der Größe ähneln die Bolde den Angroschim, doch ist ihre Statur ungleich zierlicher. Bolde werden alt, älter noch als Zwerge. Ihre Magie ist passiv, jede Form der Gewalt ihnen ein Greuel. Im Bereich der magischen Bewegung, Verformung, Illusion und Verständigung sind sie naturbegabte Meister. Sie verstehen sich darauf, die wunderbarsten Artefakte und Werkzeuge herzustellen, filigran, zerbrechlich und magiedurchwoben. In den Werkstücken spiegelt sich die koboldhafte Natur der Bolde: sie lieben alles, was extravagant oder absonderlich ist, was Spaß macht oder drollig aussieht. Waffen allerdings sind selten. Manche Handwerker weigern sich gar strikt, sich über solch "Schindertand" überhaupt Gedanken zu machen.

Üblicherweise leben die Bolde zurückgezogen, fern der Menschenwelt. Und doch wissen sie mehr über die

"Groblötze" zu berichten, als diesen bewußt ist. Wann immer die Bolde etwas aus unserer Welt benötigen, sie holen es sich. Manch Wanderin, die sich über den merkwürdig schmächtigen Gevatter Zwerg gewundert hat, der die Straße entlang marschierte, war sich nicht dessen bewußt, welch seltenem Reisenden sie just begegnet war. Doch nur wenige Bolde wagen sich offen in diese Welt hinaus. Die anderen nutzen ihre erstaunliche Gewandtheit und Flinkheit sowie ihre Magie, um "den großen Trampeln" aus dem Weg zu gehen. Die wenigen Menschen, denen sich ein Bold offenbart hat, haben magische Schwüre ableisten müssen, die ihre Lippen gegenüber Unwissenden auf immer versiegeln. Merkwürdig mutet an, daß die Bolde eine seltsame Affinität zu den Geweihten des Fuchsgottes hegen, ihnen zeigen sie sich so offen wie gegenüber ihresgleichen.

Man kann nur ahnen, wo überall auf Derens weiter Flur die Bolde hausen. Ihre Häuser findet man nicht in Wald und Feld, sie sind Feenhaute und ihre Stätten findet man allein, wenn es einem gelingt, Zutritt in die Anderswelt zu finden.

Aus Albernia stammen die meisten Geschichten von den Bolden, doch heißt es auch, einige von ihnen lebten am Ochsenwasser, nein, genau genommen **im** Ochsenwasser. Spürt man dieser Behauptung nach, so mag man erfahren, wie es tatsächlich um die Ochsenwasser-Bolde bestellt ist. Sie leben auf einer der Inseln am östlichen Ufer des großen Sees, Efferdgröll geheißen, und leben doch nicht da. Es mag seltsam erscheinen, aber das Ochsenwasser scheint für Risse in den Sphären wie geschaffen zu sein. Was vom Lande wirkt wie einer der plötzlichen und unerklärlichen Stürme auf der Mitte des Sees, ist oft ein Aufbrechen der Ordnung. Die Insel der Bolde aber hat nichts gemein mit der Insel wie die Sterblichen sie kennen. Am Ufer des Eilandes liegt ein Tor in die Feenwelt, und nur durch dies vermag man in das Reich der Feelinge zu gelangen. Nur die Bolde vermögen völlig selbstverständlich ein solches Tor zu öffnen. Ohne ihre Billigung kann kaum einer in ihre Sphäre vordringen.

Das Abenteuer

Das Abenteuer ist schnell erzählt. Carnaqui, Oberhaupt und Feenvater der Bolde ist seit nunmehr einem Jahrtausend Herrscher und Hüter seines kleinen Volkes. Eine seiner Töchter, Sirell mit Namen, eine großgewachsene Boldin (1,39) von elfenhaften Äußerem, hat die Neugier vor einiger Zeit in die Welt der Menschen getrieben. Sie hat sich in der Burg des Vogtes von Dettenhofen eingeschlichen, die Sterblichen zu studieren. Ganz nebenbei tat sie hier und da - vor allem in der Burgeküche - ihr gutes Werk, sodaß die Köchin sich schon bald glücklich schätzte, unter ihrem Dach lebte ein Braunchen. Eines Tages begehrte der Zauberer Tharacelsus für eine Nacht traviagefällige Gastung. Jener erkannte, daß die Speisen durch Magie verfeinert worden waren und nutzte die Gunst der Stunde, die unerfahrenen Boldin mit einem magischen Bann gefangenzunehmen.

Als Carnaqui vom Verschwinden seiner Tochter erfuhr, packte ihn tiefste Sorge. Da seine Macht an den Ufern des Ochsenwassers endet, ist er nicht in der Lage, selber auf die Suche zu gehen. So sandte er drei seiner Bolde aus, wohl wissend, daß

ihre flatterhafte Natur sie kaum zu den rechten machte, die verantwortungsvolle Aufgabe zu erledigen. So konzentriert ein Bold auch an einem Werk arbeiten mag, in allen Dingen ist ihr Geist zu unstet, zu feengleich, um sich lange mit einer Sache zu beschäftigen. Und so mutet es nicht verwunderlich an, was geschah: eine der Boldinnen kam mit einem wunderschönen Schmetterling zurück, ein anderer hatte sich eingehend mit einem Raben unterhalten, seine Aufgabe aber darob völlig vergessen. Der Dritte aber ist bis heute noch nicht zurückgekehrt. So kam Carnaqui auf die Idee, Hilfe bei den Sterblichen zu suchen, und zwar bei jenen, von denen er in so vielen Liedern gehört hatte: echten Helden! Er befahl seinen Bolden das Dorf Dettenhofen mit allerlei Schabernack heimsuchen, in der Hoffnung, daß die Kunde von diesem Treiben Helden in das Dorf locken würde, Leute, geeignet, ihm zu helfen.

So beginnt für die Helden die eigentliche Geschichte. Sie müssen Tharacelsus aufspüren, die Boldin befreien und zurückbringen.

Die Heldengruppe

Prinzipiell sind alle Charaktere für das Abenteuer geeignet, allerdings wäre es von Vorteil, wenn nicht allein die Jagd nach Gut und Gold einzige Antriebskraft der Helden ist. Sollte sich ein Geweihter in der Gruppe befinden, mögen sich für den Spielleiter einige Schwierigkeiten ergeben, denn die Helden dringen in eine Welt ein, die die Götter wenig beachtet, und doch -unwissentlich -nach allen wichtigen Gesetzen lebt. Vor allem Praiosgeweihte fügen sich nur schlecht in dieses

Szenario. Weniger Schwierigkeiten bereitet es, Phex-, Hesinde-, Tsa- und Ingerimmgeweihte in diese Geschichte einweben. Zwerge und Elfen sind für dies Szenario prädestiniert, während sonst alle Helden mit ausreichender Neugier ihren Einstieg finden werden. Gut - wenn nicht sogar zwingend - ist die Anwesenheit eines Magus', einer Hexe oder Elfe.

Tips für den Meister

Da der Raum für dies Szenario begrenzt ist, habe ich darauf verzichtet, lange ausschweifende Beschreibung zu verfassen, wo sie nicht nötig sind. Lese dir das Abenteuer aufmerksam durch und kennzeichne die Begebenheiten, die du mehr ausschmücken möchtest. Das Finale sollte, ebenso wie der Handlungsablauf, an die eigene Heldengruppe, ihr Können und

ihre Vorlieben angepaßt werden.

Eines sei noch empfohlen. Spieletest haben gezeigt, daß der Einsatz von Musik die Stimmung steigern kann. Wo es mir möglich war, habe ich dieses aufgegriffen. Für diese Anregung sei Hollywood und Thomas Römer gedankt.

Die Einleitung:

Meisterinformationen:

Am Anfang steht - wie so oft - das Zusammenfinden der Helden. Darauf möchte ich hier verzichten. Ich gehe davon aus, daß die Gruppe schon zusammen Erfahrung gesammelt hat.

Allgemeine Informationen:

Die Straßen sind voller Menschen: fliegende Händler, Gaukler, Bettler, hier und da ein Dieb, der in dem Gewimmel sein Glück versucht. Barden und Pilger, Bürger und einfaches Bauernvolk drängen durch die Gassen. Bisweilen sieht man einen Edlen, der, von seiner Garde geschützt, sich seinen Weg durch die Massen bahnt. Einem kleinen Zauberer im Reisegewand, dessen strenger Blick aus wissenden Augen ruhig die Menge streift, wird ehrerbietig Platz gemacht.

Gänse sieht man allerorten, die zahlreichen Fuhrwerke ziehen langsam dahin, nur keines dieser heiligen Tiere zu gefährden. Verlockender Duft dringt von Garküchen und Wirts-

Die Feierlichkeiten anläßlich des Festes der eingebrachten Früchte haben die Helden nach Rommilys gelockt, dem Sitz des höchsten Traviatempels Aventuriens.

häusern an des Wanderers Nase. Frisches Obst, Gerstenküchlein und erster Most erfreuen den Gaumen, Gaukler und Schausteller bieten allerlei Kurzweil. Fröhlich ergehen sich die Menschen in allerlei Lustbarkeiten, drehen sich zur Musik der zum Tanze aufspielenden Barden. Eine Festtagsprozession, mit Blumen und Korngarben prachtvoll geschmückt, zieht unter dem Jubel der Leute vorbei, kesse Maiden und hübsche Burschen auf den Wagen werfen der Menge Blumen zu. Mit lärmenden Geschrei toben die Kinder hinter dem Zug drein, Wein und Bier fließen in Strömen an diesem Tag. Ja, dies ist wahrlich ein Fest.

Meisterinformationen:

Im Verlauf des Abends können die Helden folgende Geschichte mitanhören, die ein alter Mann am Nebentisch erzählt.

Die Geschichte von den Kobolden (Allgemeine Informationen):

”... Ja, das Ochsenwasser ist ein merkwürdiges Gewässer. Keiner weiß, wie tief es in der Mitte ist, manche erzählen, daß in den Nebeln Geisterschiffe darauf fahren, und daß ein unheimlicher Fährmann die Seelen aus den Ufersiedlungen abholt -an des Totenrabens statt. Aber höre erst, was mir jüngst zu Ohren kam. Zu Dettenhofen nämlich, da geht es wie im Tollhaus zu. Kein Bauer, kein Mensch, auf den es die Kobolde nicht abgesehen haben. Allerlei Schabernack treiben sie, und damit die armen Menschen in die Arme der Noioniten. In jedem Stück der Handwerker steckt der Wurm, ist es fertig schaut's wie immer aus, benutzt du's tut es erst seine Arbeit und dann plötzlich wendet es sich gegen dich. Leitern brechen zusammen, Fuhrwerke fallen auseinander - einfach so. Das Pech klebt den Leuten an den Händen.” Der Alte beugt sich zu seinem Zuhörern vor, so daß seine Stimme nur noch fein zu hören ist. ”Carnaqui, sagen manche Einwohner dazu, aber niemand weiß, was das heißt. Die Leute haben schon alles versucht, Weißdorn, Traviaglocken, heilige Rituale, nichts hat geholfen. Ich sage euch, der Fluch der Kobolde ist schlimmer noch als manche Strafe der Götter. Selbst die Geweihten konnten nichts ausrichten, wiewohl in ihrer nächste Nähe trauen sich die Kerle nicht. Doch glaubt mir, niemand

wird dort je wieder glücklich werden, bis sich nicht jemand den Bolden entgegenstellt. Allein wer soll es tun, wer kann es vermögen? Die Ritter und Edlen ziehen für den Reichsbhüter gegen die Orken. Und die, die zu Hause auf ihren Brgen hocken, hah, die haben doch kein offenes Ohr für das einfache Volk. Glaube mir, hier bedarf es tapferer Mädels und Burschen, die noch ein Herz haben und die Sache anpacken. Und wahrlich die Götter werden es ihnen danken ...”

Meisterinformationen:

Wir wollen hoffen, daß die Helden mit der höchsten Heldentugend - der Neugier - gesegnet sind und ein offenes Ohr für die Geschichte des alten Mannes zeigen.

Wulfger ist Fuhrmann und fährt wohl zwei Mal im Mond durch Dettenhofen. Seit drei Wochen, so weiß er, geht der Spuk. Die Kobolde suchen mit ungewöhnlicher Beharrlichkeit das Örtchen heim und versauern den Dörflern das Leben. Niemand scheint etwas dagegen unternehmen zu können.

Er kann den Helden alle Basisinformationen über Dettenhofen und die Ochsenwasser liefern.

Doch bietet sich auch noch ein alternativer Einstieg, zumal, wenn sich eine Adelige oder ein bekannter Recke unter den Helden befindet. Dann nämlich ist es ein Sendbote des Vogtes von Dettenhofen, der stillschweigend und ohne großes Aufsehen versucht, Leute zu finden, die seinem Herrn helfen können, Dettenhofen von der Koboldgeißel zu befreien. Als Lohn werden der Gruppe 15 D in Aussicht gestellt

Die Reise**Meisterinformationen:**

Weit ist es nicht bis Dettenhofen (siehe Übersichtskarte Ochsenwasser). Allerdings gibt es bei der Überquerung des Darpat bei Neuborn einige Schwierigkeiten, hat doch ein Hochwasser die Fährstation arg mitgenommen, so daß es einige Wartezeit und anderen Unbill gibt. Nach Dettenhofen führt die östliche Uferstraße um das Ochsenwasser. So es dir gefällt, kannst du die Reise mit einigen Zwischenfällen “würzen”: einem Überfall, einem brennender Stall, der zu löschen

ist, ein wildgewordener Darpatbulle. Tags ist das Wetter mild, während die Nächte schon etwas von der Einkehr Firuns in dem gar nicht so fernen Trollzacken künden. Auf ihrer Reise können die Helden weitere Gerüchte über den Koboldspuk in Dettenhofen zu Ohren bekommen.

Landschaft: Vorgebirge & Ebene, Typ: Bodensee

Musik: Filmmusik “Braveheart” oder “The Last of the Mohicans”, Klassik à la Smetana

Das Ochsenwasser**Allgemeine Informationen:**

Der größte See im Zentrum des Mittelreiches liegt in Praios' gerechtem Licht wie ein gewaltiger Spiegel mit bläulichem Schimmer. Sein nördliches Ufer läßt sich von hier nur erahnen. Hier und da sind Fischer hinausgefahren, ihre Reusen und Stellnetze zu prüfen. Einige Enten fliegen auf, während von Norden ein Schwarm Gänse über den See zieht. Die Ufer des Sees sind von Schilf, die Wälder strahlen in den flammenden Farben des Herbstes. Zu eurer Rechten liegen in weiter Ferne, bläulich schimmernd, die Gipfel der Trollzacken, jener wilden Gegend, die keine 20 Meilen fern dieser fruchtbaren Lande beginnt.

Meisterinformationen:

Nicht allein die Bolde haben sich das Ochsenwasser zur Heimat auserkoren. Eine Nixe ist Herrscherin über ein vielfältiges Feenvolk, das die Gefilde des Sees bewohnt. Blütenfeen,

Wassergeister, Auenbolde, wie auch Wasserelementare und viele andere Wesenheiten zählen zu ihren bunten Untertanen und bieten Stoff für die mannigfachen Sagen und Märchen, die sich um das Ochsenwasser ranken. Der See hat ein eigene sehr schwache, magische Aura, und in den Nächten der Hesinde kann man zu bestimmten Sternkonstellationen bei sternklarem Himmel darußen auf dem Wasser in ein merkwürdiges Lichterspiel bewundern. Man sagt, wer in solche ein Licht hineinblickt, vermöchte wie in einem magischen Spiegel zu sehen, was jenseits unserer Welt und Ordnung liegt. Die arkane Besonderheit des Sees hat manchen Magier und manchen Gelehrten in diese Gegend gelockt, nicht zuletzt, wie man leidensvoll zu berichten weiß, den verfluchten Gaius Cordovan Galotta, der vor einigen Jahren auf einer der Inseln, die noch heute kein Fischer zu passieren wagt, seine düsteren Experimente vollführte.

Dettenhofen

Allgemeine Informationen:

Wohl an die 500 Seelen haben sich hier niedergelassen, und Dettenhofen zählt damit zu den größten Siedlungen am östlichen Ufer des Sees. Inmitten fruchtbarer Felder und Wiesen gelegen, bietet er dem Wanderer einen schönen, hoffnungsfrohen Anblicken bieten. Jedoch, näher betrachtet bekommt das idyllische Bild Risse. Hängt da nicht ein Fensterladen schief in den Angeln? Und fehlen da nicht etliche Ziegel? Bei genauerem Hinsehen will es vielmehr scheinen, als würden alle Handwerker Rommilys' hier gut einen Mond Arbeit finden. In Dächern klaffen spannbreite große Löcher, Strohdächer sind eingesunken, die Farbe überall abgeblättert, einzig der Tempel macht einen soliden Eindruck.

Einige Gänse und Hühner streunen durch die Wege und zwei Kinder spielen mit dem Haltereif eines Fasses. Kein Mensch ist sonst zu sehen, doch klingt das Schlagen eines Hammers an euer Ohr, der klingend Stahl auf einem Amboß bearbeitet.

Meisterinformation:

Gewiß, der Fuhrmann hat, wie die meisten anderen auch, in seinen Geschichten übertrieben - dichterische Freiheit ... Dennoch, das Dorf bietet einen Anblick des Jammers. Und es soll noch ärger kommen.

Eine Beschreibung Dettenhofens findest du in diesem TS im Rahmen der Darpatien-SH.

Angriff der Kobolde

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Geräusch des Hammers. Schon von einigen Schritt Entfernung könnt ihr das kupferne Schild über der breiten, offenen Pforte erkennen, das einen Amboß zeigt. Herinnen arbeitet der Schmied, ein mittelgroßer, bulliger Mann an einer schweren Türangel. Zwei Kinder schauen ihm gebannt zu, das eine von ihnen, ein Mädchen, hält die schwere Zange, während der Schmied seinen Hammer mit gleichmäßigen Schlägen niederfahren läßt.

Spezielle Informationen:

Die Kinder, Alrik, 15 J. und Rondana, 17 J., sind mit Feuer und Flamme dabei, ihrem Vater, Thurán v. Dettenhofen, genannt Meister "Hammerfest" bei der Arbeit zuzusehen, um etwas zu lernen.

Meisterinformationen:

Stimmung/Anblick: Schmiede, rege Arbeit, Faszination Feuer

Allgemeine Informationen:

Noch scheint der Schmied euch nicht bemerkt zu haben, einzig der Knabe wendet euch kurz den Blick zu. Die ruhige Stimme des Mannes erklärt etwas, als urplötzlich ein Krug im Regal zerplatzt. Doch damit nicht genug: Ein Sack platzt, daß Holzkohlen herausquellen, Tiegel und Werkzeuge fallen herunter, das ganze Regal beginnt zu wanken, die Planken biegen sich wie unter heftigem Druck. Ein Windstoß läßt das Feuer auflodern, fluchend springen die drei beiseite, den fliegenden Funken zu entgehen.

Der Schmied zögert nicht lang, entschlossen greift er zu einem glühenden Schürhaken und drischt wild damit in die Luft. Heftig fluchend setzt er den unsichtbaren Quälgeistern nach, vergeblich, ihr glaubt nicht, daß er auch nur einen zufällig erwischt hat. Doch immerhin, ganz fruchtlos bleiben seine Bemühungen nicht: So schnell der Spuk begann, ist er auch wieder vorbei. Doch kann man nun von draußen Schrei vernehmen, die davon künden, daß die Kobolde sich ein anderes Opfer auserkoren haben.

Meisterinformation:7

Musik für den Angriff: Chaotisch, aufgewühlt (z.B. Soundtrack Dune: "Robot Fight")

Der erste und alle folgenden Angriffe der Kobolde sollten völlig unvermittelt hereinbrechen. Die Gegner sind unsichtbar, nur mit viel Glück und scharfen Sinnen vermag man bisweilen ein flüchtiges Schemen oder die Spuren, kleiner, leichter Füße im Straßenstaub erspähen.

Die Kobolde treiben mit allen Dingen ihren Schabernack, die nicht niet- und nagelfest sind: Wagenrädern, Fässern, Fensterläden, Steinen, Staub, Kleidern etc. Doch trotz platzender Gefäße, amoklaufender Stühle und fliegenden Mehlsäcken kommt niemand ernstlich an Leib und Leben zu Schaden. Eine Klugheitsprobe +5 lassen den Helden gar vermuten, daß alle Schäden auf den Effekt ausgelegt sind, nicht auf den Schaden.

Auch die Helden kommen nicht ungeschoren davon: ein Eimer Wasser leert sich über Alriks Kopf, Silvanas Schwertgurt löst sich wie von Zauberhand, daß die teure Waffe haltlos zu Boden poltert. Titinas Dolch fährt aus der Scheide, schwebt frech vor ihrer Nase durch den Raum, doch immer, wenn sie ihn zu erhaschen versucht, schlägt er einen Haken. Rondrian weiß gar nicht, wie ihm geschieht, als ihn ein heftiger Tritt ihn in den Allerwertesten trifft. Wütend fährt er herum, den Frechling zu packen, ein Schritt, da stolpert er über ein unsichtbares Hindernis. Ein leises Kichern erklingt, doch eh jemand heran ist, das Wesen zu stellen, ist es auch schon auf und davon und in einer andern Ecke der Werkstatt fällt eine Schaufel krachend um.

Mit einer Sinnenschärfe-Probe +7 vermag man kleine Schatten zu erkennen, die in dem Chaos umherhuschen.

Ein ODEM ARCANUM führt viele arkane Linien zutage, Spuren magischer Bewegung. Sollte sich just in der Nähe ein Bold aufhalten, so wird dem Magiewirkenden auch dieser offenbar. Wie viele Bolde an dem Überfall beteiligt sind, läßt sich nicht ermitteln, die Plagegeister halten sich selten alle zusammen an einem Ort auf. Auch ein EXPOSAMI offenbart die Anwesenheit der Koboldartigen. Mittels eines ANALUS vermag der Magus zwar zu entschlüsseln, daß er es mit einer ihm unbekannten - so der Held nicht mit Feen und Feenartigen und ihrer Magie vertraut ist - chaotischen Zauberkraft zu tun hat, die sehr kraftvoll erscheint. Für eine genauere Analyse ist die magische Aura zu flüchtig, es würde gut und gerne eine halbe Stunde brauchen, auch nur einen ungefähren Einblick in die fremdartigen Muster zu bekom-

men. Ein OCULUS ASTRALIS entfacht ein Inferno aus wirren, scheinbar Linien und Mustern, die dem Zauberer planlos, ja unbesonnen erscheinen.
Der Spuk währt etwa 5 Minuten, dann ist es für dieses Mal ausgestanden.

Diese Attacken finden in Folge noch mehrere Male statt. Sollte es den Helden gelingen, einen der Kobolde zu stellen oder gar zu erhaschen, kommt es lustigen Kämpfen gegen Besen-

männchen oder fliegende Wassereimer. Es ist ungeheuer schwer, eines Boldes habhaft zu werden (GE u. FF + 8) und nicht minder schwierig, den wendigen Kerl zu halten (je KR o.g. Proben).

Wichtig, kein Bold darf getötet oder schwer verletzt werden! Auf der anderen Seite wird niemand von ihnen schwer verletzt oder gar getötet. Es ist sogar denkbar, daß ein Bold, der versehentlich jemandem eine Verletzung zugefügt hat. Selbige in Windeseile aus Scham über seine Unachtsamkeit heilt.

Das Leid von Dettenhofen

Allgemeine Informationen:

Vor der Schmiede hat sich ein Gutteil der Bewohner versammelt, fluchend die einen, in heller Aufregung die anderen. Auch die Traviageweihte Telenja befindet sich unter den Dörflern.

Meisterinformation:

Die Traviageweihte kann mit den verlässlichsten Informationen über die Ereignisse in Dettenhofen aufwarten. Gerüchte, Übertreibungen und Aberglauben machen vor der Tempeltür halt.

Die Geweihte erzählt, daß seit Anfang Efferd, genaugenommen seit dem 7. EFF, die Kobolde das Dorf heimsuchen.

Anscheinend weiß allein die Kraft der Götter, sie fernzuhalten, denn einzig der Tempel bleibt von den Heimsuchungen verschont. Telenja schließt sich der Meinung der Dörfler an, daß irgend jemand in Dettenhofen den Kobolden ein Leid zugefügt haben muß, für daß sie sich rächen wollen.

Man habe alles versucht, die Kobolde zu bannen, Gebete, heilige Symbole, Weißdorn- und Holunderkränze, alles, was man gegen schädlichen Zauber so kenne. Da sei auch manch wüstem Aberglauben gefolgt worden, und wer weiß, vielleicht hat's gar einer mit unheiliger Zauberei versucht. Doch was man auch probiert habe, nichts hat gefruchtet. Auch der Vogt habe sich redlich bemüht, mit seinen Doggen ist er den Quälgeistern nachspüren gegangen. Die Tiere hätten wohl auch eine Spur aufgenommen, Richtung See sind sie gelaufen. Aber schließlich ist's ihnen doch übel ergangen, jaulend und nieselnd kamen sie zurück, als hätte ihnen jemand Pfeffer in die

empfindlichen Nasen geblasen. Nun aber wisse man sich keinen Rat mehr. Sie selbst habe schon Botschaft an den Tempel zu Rommily's senden wollen, aber der Vogt habe sie gebeten, sich noch etwas zu gedulden. Er habe um Hilfe gesandt. Doch wie diese Hilfe aussehen solle, das wisse sie auch nicht.

Die Worte der Geweihten künden von Niedergeschlagenheit und Sorge. Das Interesse der Helden, gestandenen Glücksrittern und Abenteurern, schließlich gibt ihr neuen Mut. Vielleicht sind dies die erhofften Retter? Schlußendlich wird Telenja die Helden bitten, sich um der Herrin Willen der Sache anzunehmen.

Zwar mögen die Geschichten der Bauern von Aberglauben geprägt sein, doch steckt nicht in allen Legenden ein Fünkchen Wahrheit. Und wenn man einem Fabelwesen auf der Spur ist, können da nicht Märchen die fruchtbarsten Quellen bieten?

Die Dettenhofener zeigen sich zum Teil arg verzagt ("Bald geben wir alles auf und ziehen davon!") über zornig ("Es wird Zeit, daß jemand den Kobolden den roten Hahn aufsetzt!") bis zu orakelhaft ("Das ist alles eine wohlverdiente Strafe. Jemand hat schwer gesündigt!").

In der Tat glauben viele, das jemand im Dorf den Kobolden einen Tott angetan haben muß, für den sie Wiedergutmachung fordern. Schuldzuweisungen gibt es viele ("Deine Tochter ist seit je her eine Hex'"), doch lohnenswerte Spuren keine.

In Dettenhofen mögen die Helden auch manche Sage und manchen Aberglauben zu Ohren bekommen, darunter auch von dem Feentor bei Efferdgröll.

Burg Dettenhofen

Meisterinformationen:

Der Vogt von Dettenhofen, Roderick von Rabenmund j.H.residiert seit einiger Zeit auf Rabenstein zu Rabenstein, einer trutzigen Burg auf der nördlichsten Insel im Ochsenwasser. Die Insel ist über eine Kabelfähre leicht zu erreichen. Eine Beschreibung des Ortes findest du im entsprechenden Teil der Darpatienbeschreibung in diesem TS.

Sollten die Helden auf Geheiß des Vogtes nach Dettenhofen gekommen sein, wird sie gewiß einer ihrer ersten Wege auf die Trutzburg führen., dort Erkundigungen einzuholen. Ganz gleich, ob der Vogt sie gerufen hat oder ob sie auf eigene Faust oder auf Bitten der Traviageweihten danach trachten, um Licht ins Dunkel dieser merkwürdigen Geschichte zu bringen, wird man sie vorlassen.

Der Vogt von Dettenhofen

Eine Beschreibung des Vogtes findet sich in der Darpatien-SH in diesem TS. Der Vogt befindet sich in Trauer, erst vor kurzem hat er sein junges Eheweib bei einem ebenso tragischen wie mysteriösen Unfall verloren, sie wurde grausam von seinen Hunden zerfleischt.

Vogt Roderick ist sehr erpicht darauf, eine Lösung des unliebsamen Problems zu finden, bevor Kunde davon an allzu-

viele - und vor allem die falschen Ohren - dringt. Deshalb wird er den Helden alle erdenkliche Hilfe zuteil werden lassen. Doch bittet er inständig, notfalls durch weitere Dukaten erkaufte, um äußerste Diskretion. Roderick von Rabenmund will möglichst verhindern, daß seine teure Base, Fürstin Irmegunde von Darpatien Kenntnis von seinen Schwierigkeiten bekommt. Der Rabenmundsproß ist, wie viele seiner

Familie, ein ehrgeiziger Mann, bedacht darauf, seinen guten Ruf zu wahren, Und es wäre seinem Leumund als Staatsmann gewiß nicht zuträglich, wenn die leidige Koboldgeschichte Kreise zöge.

Vogt Roderick kann im Wesentlichen mit denselben Informationen aufwarten wie die Geweihte, mit Ausnahme der Vermutung, daß einer der Dörfler möglicherweise Schuld an dem Geschehen trage..

Zusätzlich erzählt er, daß er vor einer Woche nach einer befreundeten Magae gesandt habe, ihm beizustehen. Doch ist mit ihrem Eintreffen frühestens in einer Woche zu rechnen. An das Informationsinstitut zu Rommilyls will er sich nicht wenden, aus gegebenem Grund, ebenso an den Tempel, fürchtet er doch, sich damit gleich die Inquisition ins Land zu rufen - zumindest aber peinliches Aufsehen zu erregen.

Die Verfolgung

Meisterinformation:

Die Helden sollten gewitzt genug sein, einen Weg zu finden, am effektivsten auf magische Weise, den Kobolden zu folgen. Zumal, die Bolde Carnaqui die Anwesenheit der Helden berichtet haben, so daß dieser seine Untertanen anweisen konnte, eine breite Spur zu legen. Doch lasse die Helden nicht spüren, daß nicht sie die Bolde ausfindig machen, sondern daß sie vielmehr auf deren Spur gelotst wurden.

Die Spur der Bolde führt zum Ufer des Ochsenwassers, wo sie abrupt endet. Von hier führen die Bolde auf einer magischen Barke in ihre Welt. Die arkane Aura dieses Schiffes bleibt einem Magier zunächst verborgen, da die vitale Präsenz der Bolde ihre Linien zunächst überdecken. Mit einer Sinnenschärfe +7 aber gelingt es ihm, aus dem Gewirr magische Fäden ein streng geordnetes Muster herauszulesen., das sich mit sanfter Kraft vor ihm ausbreitet. Es ist eine faszinierende Entdeckung für jeden Zauberkundigen, Einblick in diese fremdartige und wundervolle Art der Magie zu bekommen. Dies ist Bewegungsmagie in ihrer Vollendung. Kein Schwanke in den Linien, keine Ungenauigkeit in den Formen, unerwartete Perfektion.

Den Helden steht kein Zauberschiff zur Verfügung, sie werden es mit einem gewöhnlichen Gefährt versuchen müssen. Doch keine Bange, das Tor zur Feenwelt steht weit offen, es



hart der Ankunft der Helden, die nicht ahnen, wie sehnsüchtig sie erwartet werden.

Die Helden müssen sich ein Boot besorgen, und dies ist ein mühseliges Geschäft. Der Bootsbauer des Ortes muß ihn einen defekten Kahn erst einmal herrichten. Diesmal kommt es zu keinen Zwischenfällen durch die Bolde. Sollte einer der Helden schon vor der Verfolgung daran denken, daß man ein Boot benötigen könnte, mag seine Umsicht mit 15 AP belohnt werden.

Nebel über dem See

Allgemeine Informationen:

Schließlich kann die Fahrt beginnen. Es ist ein Morgen, der schöner kaum sein könnte. Einige Wolken stehen im Norden, aber das noch warme Licht von Praios' gerechter Sonnenscheibe liegt auf euren Nacken. Der See ist ruhig, kleine Wellen glucksen freundlich an euer Boot, als ihr hinausrudert. Euer Magus weist euch den Weg, die magische Fährte wies auf eine der Inseln im Ochsenwasser, nicht weit von der verfluchten Insel des Magus' Galotta! Ein gutes Stück habt ihr wohl zu rudern, schwere Arbeit für darin ungeübte Arme. Kaum abt ihr eine Meile zurückgelegt, schieben sich Wolken vor die Sonne und Dunst fällt herab, trübt euren Blick. Zurück -nein ihr müßt die Antwort auf eure Fragen finden. Mit kräftigen Zügen treibt ihr das gutmütige Boot weiter

durchs Wasser. Die Sicht wird zusehends schlechter. Dettenhofen ist hinter Euch im Nebel verschwunden, nur noch euer Ziel ist zu erkennen. Doch Nebelbank um Nebelbank schiebt sich davor, bis schließlich auch die letzten Umrisse im fahlen Licht verschwinden. Solange ihr noch die ungefähre Richtung wißt, entscheidet Ihr euch weiterzurudern.

Meisterinformation:

Stimmung: Nebel, Orientierungslosigkeit, Angst?

Musik: Bravehart (Soundtrack -End Credits), Local Hero
Bevor die Helden auch nur in Erwägung ziehen können, die Suche abubrechen (je - 10 AP, wenn sie diesen Gedanken ernstlich äußern und gar -20 AP, wenn sie der Geweihten versprochen haben, den Dörflern zu helfen) und zurückzu-

kehren, aber auch, wenn sie tapfer den Weg fortsetzen, kommt es zu folgendem Zwischenfall:

Allgemeine Informationen:

Unvermittelt taucht Land nicht weit vor eurer Bugspitze auf, noch ehe ihr reagieren könnt, gibt es einen heftigen Ruck, ein Knirschen und das Schiff sitzt fest auf Land.. Wohl liegt noch Wasserfläche zwischen euch und der dunklen Masse der Insel, doch das Wasser erweist sich als höchstens einen Schritt tief (**Meisterinformation:** Selbstverständlich wollen wir dir nicht allen Spaß verderben, wo die langbeinige Amazone noch gut stehen kann, mag der zwuckelige Magus in der Strömung ernste Schwierigkeiten bekommen, auf den Beinen zu bleiben. Und erst diese heimtückischen Sandlöcher, die sich unvermittelt auftun ...). Ihr ladet all eure Habe aus dem Boot, so leichtert tanzt es auch wieder auf den Wellen und ihr könnt es hinter euch her ans Ufer ziehen.

Plötzlich seht ihr durch die Nebel ein rotes Licht auf euch zukommen. Ein kräftiger Baß singt mit gutturaler, tiefer Stimme in einer brummelnden, rollenden Sprache. Es dauert nur wenige Augenblicke und aus den Nebel tritt eine zwergenhafte Gestalt, wohl 6 1/2 Spann (1,30) groß, aber für einen Zwerg viel zu hager. Sein Rauschebart ist goldfarben und seine Augen liegen wie Türkise in seinen Augenhöhlen.

”Seid willkommen! Wir haben euch schon lange erwartet!” Belustigung aber auch leichter Tadel liegen in seinen Worten.

Meisterinformation:

Meister Thugagin ist der Bootsbauer und Tischler der Bolde, ein Meister mit beachtlichem Können. Er bedeutet den Helden, ihm zu folgen. Erzählen wird er auf der Wanderung in das Reich der Bolde wenig -begeistert spricht er nur über sein Handwerk, dem Formen von Holz. Es ist unwahrscheinlich, daß die Helden dem gütigen Bold zanksüchtig oder gar mit roher Gewalt begegnen, vielleicht, um ihn zu zwingen, auf ihre Fragen Rede und Antwort zu stehen. Wenn aber, sollen sie ihr blaues Wunder erleben, denn auf nur ein Wort springt das Boot der Helden auseinander und jede Planke beginnt gegen die Helden zu kämpfen. Manche finden sich zusammen und formen ein Plankenmännchen, daß mit einem gebrochenem Ruder als Keule auf die Helden losgeht (**MU:** 20, **AT/PA:** 10/8, **WV** 7/4, **W+4 TP**, **LE:** 20, **RS:** 3).

Nach dem Kampf ist Thugagin verschwunden und das Boot unbrauchbar.

Doch gibt es noch eine zweite Chance, daß er die Helden zu Carnaqui führt, wie es seine Aufgabe ist.

Koboldland

Meisterinformationen:

Stimmung: Harmonie, Frieden, Glück, Wärme

Musik: Clannad/Enya (Ruhe, positive Musik)

Spezielle Informationen:

Das Reich der Bolde hat mit der Insel in unserer Welt nur wenig gemein. Ist Efferdgröll ein wildebewachsener, schroffer Felsgrat, auf dem allein ein paar Wildziegen ein karges aber friedvolles Dasein fristen, ist die Insel der Bolde sanft und lieblich. Man sieht uralte Wälder mit gewaltigen Bäumen, kleine Felder, auf denen üppig das Korn in Frucht steht. Bolde gehen dort ihrem Tagwerk nach, andere ergehen sich im fachsimpelnden Gespräch. Jungen Kobolden wird die Kunst des Gefäßezerberstens nähergebracht. Konzentriert und doch voller Vergnügen lassen die Bolde die Scherben nur so fliegen. Nachschub an Krügen gibt es immer, die Scherben kommen in einen großen Beutel, und sind, wenn man in dreimal schüttelt, wie neu. Einmal legt der Lehrmeister selbst Hand an und jeder Magus muß gestehen, daß er es in Perfektion beherrscht, allein wenn man die Symmetrie der Scherbenlage und Staubwolken betrachtet ...

Nicht in gewöhnlichen Häusern hausen die Bolde, ihre Wohnstätten sind in die mächtigen Baumriesen gebettet, Astlöcher, Wurzelhöhlen, hohle Stämme. Nun mag man fragen., wie paßt ein zwerggroßes Wesen in so einen kleinen Spalt, doch darf man eines nicht vergessen: alles ist hier Magie!

Doch die Bolde sind nicht die einzigen Bewohner dieser fremdartigen Welt, so fern und doch so nah unserer eigenen Sphäre. Auch ein paar Blütenfeen erblickt man hier und da zwischen hohen Gräsern, Biestinger, Mischwesen zwischen Tier und Fee. Und auch die “gewöhnlichen” Tiere sind ganz anders, als Klein-alrik sie kennt: sie können sprechen und sind um vieles größer als üblich. Ein Bold unterhält sich mit einer wohl ein Schritt messenden Eichkatze. Ein reiseiger Marder trägt auf seinem langen Rücken einige Boldkinder umher.

Die Helden erregen natürlich leidenschaftliches Interesse, es dauert nicht lange und sie werden von einer Schar neugieriger Feelinge umringt. In vielstimmigem Chor dringen Fragen auf sie ein, bis schließlich Carnaqui erscheint. Ehrfürchtig wird ihm Platz gemacht. Mit einer knappen Geste bedeutet der Herr der Bolde den Helden, ihm zu folgen. Er führt sie zu seinem Wohnbaum.

Carnaqui

Meisterinformationen:

Stimmung: Geborgenheit, Vertrautheit, große Kraft, Gemütlichkeit

Eine Beschreibung des Boldes befindet sich im Anhang zu diesem Szenario.

Allgemeine Informationen:

Das Innere der Baumstube erweist sich zu eurer Überraschung als geräumige Höhle, in der gut und gerne eine 10-köpfige

Gesellschaft Raum findet. Überall gibt es etwas zu schauen: die Regale sind mit allerlei Krimskrams vollgestopft, Büchern, Artefakten, merkwürdigen Gerätschaften und Instrumenten. Gemälde, Töpfe und Kisten vervollständigen das gemütliche Durcheinander. Ein umgestülpter Topfhelm dient am Kamin als Ständer für Feuerhaken, Zange und Schaufel.

Carnaqui bittet die Helden, sich an die Tafel zu setzen. Auf ein Händeklatschen tragen Biestinger herrliche, fleischlose

Speise, Getränke aller Art und bestes Pfeifenkraut auf.

Meisterinformation:

Carnaqui schildert den Helden sein Leid. Es ist dem Bold anzumerken, wie sehr er sich um seine Feentochter sorgt. Auch macht er keinen Hehl darauf, daß er große Stücke darauf setzt, daß die Helden ihm helfen können.

Carnaqui weiß zu berichten, daß sich Sirell zuletzt auf der Burg des Vogtes zu Rabenstein aufgehalten habe, wo sie sich als Braunchen verdingt habe. Seit dem 7. EFF sei sie spurlos verschwunden.

Der alte Bold vermag den Helden eine genaue Beschreibung der Boldin (s.u.) zu geben und gegebenenfalls durch eine Illusion der Boldin zu untermalen.

Für den Fall, daß sich die Helden seiner Sache erfolgreich annehmen,

verspricht Carnaqui, sich erkenntlich zu zeigen.

Für einen Helden mit gutem Einfühlungsvermögen steht ganz außer Zweifel, wie aufrichtig die Sorge und Betrübnis des Bolden sind. Doch auch "grobere Klötze" können sich des Mitleids für den alten König nicht erwehren. Er leidet schrecklich unter dem Verlust seiner Tochter.

Von dem Moment an, die sich die Helden der Sache annehmen, lassen die Kobolde Dettenhofen in Frieden. Nur wenn sie scheitern, geht der Spuk wieder von vorne los.

Erneut auf Burg Rabenstein

Meisterinformation:

Der neuerliche Besuch auf Burg Rabenstein enthüllt folgende Informationen:

Danach befragt, ob einer von ihnen der Anwesenheit eines Braunchens gewahr geworden sei, weiß die Köchin, eine kleine, fröhliche Frau, wohl zu berichten, daß ihr seit einigen Monden wohl ein "guter Geist in ihr Handwerk gefahren sei. Des morgens sei häufiger die Glut in der Esse schon entfacht gewesen, und auch das Kochen sei ihr so trefflich wie noch nie von der Hand gegangen (dies wird der Vogt bestätigen). Einmal gar, so berichtet Marillys, habe sie die Reste eines

Truthahns zum Mahle bereitet, doch als sie die Platte dem Diener zum Auftragen gerreicht habe, habe wie von Zauberhand statt des Puters ein prächtiger Pfau dagelegen. Seit einiger Zeit, etwa seit Anfang Efferd, aber sei es mit dem schönen Spuk vorbei.

Nach einer gewissen Zeit der Besinnung weiß die Köchin schließlich zu sagen, daß das Braunchen genaugenommen seit dem Abend verschwunden sei, da der Herr Vogt einen Magus bei sich zu Besuch hatte.

Der Schreiber des Barons weiß natürlich den Namen des Magiers: Tharacelsus von Gareth!

Die Suche

Meisterinformation:

Die Suche führt die Helden zuerst einmal zurück nach Rommilys, wo sie in der Akademie Erkundigungen nach Tharacelsus einholen können. Zwar zeigen sich die offiziellen Vertreter der Akademie nicht gerade als besonders kooperativ - man erinnere sich: der Vogt legt größten Wert auf Diskretion - da ist es nichts mit dem vögtlichen Siegelring -, doch ist ein junger Scholar im 2. Jahr seiner Lehrzeit gerne bereit zu plaudern.

Dieser schildert Tharacelsus als aufgeblasenen Pfau. Er sei zu Studien über die Hellsichtmagie nach Rommilys gekommen, sei aber nur kurz geblieben, da die Akademieleitung ihn alles andere als zuvorkommend behandelt habe. Der

Magus sei nach Gareth gereist, wo er nahe Vierok einen Turm bezogen habe. Als Dank reicht dem freundlichen Knaben der Kuß einer hübschen Heldin oder auch ein kleines Geschenk. Man kann sich des Gedankens nicht erwehren, daß die staubtrockene, strenge Akademie bestimmt nicht alles ist, was dieser fröhliche Bengel sich für sein Leben wünscht. Wer weiß, vielleicht wird man ihm in einigen Jahren auf der Landstraße begegnen, in Begeleitung einer ähnlich bunten Schar wie die Helden es sind..

Die Reise nach Vierok führt über die Reichsstraße nach Gareth. Es bleibt dir überlassen, wie episch du die Reise ausgestalten willst.

Vierok

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr Vierok erreicht, die angeblich kleinste Baronie des Reiches. Herr über Vierok ist Freiherr Irian, ein freundlicher, stattlicher Endvierziger, der die Gesetze der Herrin Travia achtet. Irian von Vierok schätzt den Besuch von fahrenden Abenteurern nicht wenig (zumindest, wenn sie sich zu benehmen wissen), ist er doch einst ebenfalls durch das Land gezogen, sein Schwert zu Ehren von Göttin und Kaiserreich zu führen. Burg Vierok ist denn auch mehr ein befestigtes Herrenhaus mit Umfriedung, denn eine rechte Burg.

Spezielle Informationen:

Die Bauern in Vierok munkeln einiges über den unheimlichen, "neuen" Nachbarn. Und auch Herr Irian weiß nur we-

nig freundliches zu berichten, hält er doch im allgemeinen vom Magiervolk nicht viel (Wahlspruch: "Magier sind entweder auf der falschen Seite oder unfähig!"). Außerdem setzt es dem Edlen zu, daß sein ungeliebter Nachbar sich einen Wunsch erfüllen konnte, den der Freiherr nun schon gar zu lange hegt: sich in einem Turm niederzulassen, denn in Vierok gibt es nicht einen Turm - zu knapp ist die baronliche Kasse. Der Baron wird den Helden gerne alle nötige Unterstützung zukommen lassen, hofft er doch insgeheim, daß diese den Magus vertreiben werden.

Meisterinformationen:

Du kannst die wildesten Geschichten über den Magus in Umlauf setzen, von "ein harmloser alter Mann, der nur Kräuter sammelt, püßer "manchmal sieht man unheilige Blitze um

die Turmspitze lodern“ bis zu “aus Hommel ist jüngst ein Knabe verschwunden, der sich in den Wald beim Turm gewagt hat“, je nachdem, wie du den Magus ausgestalten bzw.

die Helden in Atem halten möchtest.

Von der Boldin allerdings weiß niemand etwas zu berichten.

Am Turme des Zauberers

Allgemeine Informationen:

Ein wohl 15 Schritt hohen, rundem Turm wirft dräuend seinen Schatten über die sonnige Waldlichtung. Zu seinen Füßen kauern sich ein paar Wirtschaftsgebäude, ein Wohnhaus, Stall, Scheune.. Im Hof spannt ein Bauern just seinen Wagen ab, während ein Junge aus dem Turm tritt, eine Truhe von Wagen nimmt und hineinbringt.

Meisterinformationen:

Turm: typischer Magierturm, ehemalige Garnison für das Militär, düster.

Ich kann nur schwer voraussagen, auf welchem Wege die Helden Sirells Befreiung bewerkstelligen wollen, ob durch friedliches Gespräch, List und Tücke oder “Augen zu und durch”.

Deshalb liegt es allein an dir, was nun geschieht.

Das Finale

Meisterinformation:

Gestalte das Finale ganz nach deinen Wünschen, Freuden und Vorlieben und auch nach denen deiner Heldengruppe. Tharacelsus kann ebenso gut ein Wissenschaftler sein, der die Boldin mit sich nahm, weil sich erhoffte, Sirells Magie zu entschlüsseln wie ein skrupelloser Schwarzmagus, der darauf aus war, Sirells Macht zu rauben und ihr die Geheimnisse über die Feen zu entreißen.

Die Bauern können in Wirklichkeit hörige Schergen oder auch harmlose Klandarbeiter sein, die das Gut in Pacht bestellen. Tharacelsus mag gar ein echter Borbaradianer sein (allerdings mußt du dann erklären, wie er unerkannt in die Akademie zu

Rommilys gelangt ist), es steht dir alles frei. Merke: Der Spaß steht im Vordergrund. Nur um eines bitte ich dabei: Mache es den Helden nicht zu leicht.

Selbst wenn Tharacelsus eigentlich keine bösen Absichten hatte, zu leicht kann es zu Mißverständnissen kommen die zu einer Auseinandersetzung führen. Vielleicht gelingt es den Helden aber gar im Guten, den Magus davon zu überzeugen, Sirell freizulassen. Oder sie müssen sie mit Gewalt befreien. Sirell mag übrigens durchaus - auf typisch koboldhafte Weise - in den Kampf eingreifen, sie hat es satt, fern ihres Volkes zu weilen, doch hat sie bislang nicht den Mut aufgebracht, zu fliehen.

”Und die Liebe zog zurück in sein Herz ...”

Spezielle Informationen:

Sirell, ist noch weit schöner, ihr es ohnedies erwartet habt. Die Boldin ist zierlich und anmutig, ihr Antlitz ist von feenhafter Schönheit, ganz anders, als manche der som knorrigen Bolde.

Sie strahlt eine solche Wärme aus, daß selbst der brummelnde Gefährte sie augenblicklich in sein Herz schließt. Kaum ist sie befreit, überdeckt sie alle Anwesenden mit Küssen. Als der Name Carnaqui fällt, stimmt sie freudig ein trillerndes an, so lieblich wie ein Phexsänger.

Meisterinformationen:

Die Rückreise nach Dettenhofen wird ein wahrliches Erlebnis für die Helden. Sirell hat keine Hemmungen, Magiebegabte in der koboldischen Denkweise zu unterweisen, und zeigt mit einer Selbstverständlichkeit ihr Können, die gerade Magier arg ins Grübeln bringt. Auch kann sie in Ortschaften natürlich die Helden in arge Schwierigkeiten bringen.

Als die Helden das Ochsenwasser erreichen, werden sie am Ufer schon von dem altbekannten Thugagin erwartet. Er geleitet sie auf die legendäre Sphärenfähre, um Sirell heimzubringen. Der Steuermann ist ein alter, schlanker Mann - wahrhaftig ein Mensch-, in dessen Augen das stille Glück der ewigen Aufgabe liegt.

Kaum sind durch die Nebel über dem Wasser die ersten Schatten des Koboldlandes zu erspähen, stimmt Sirell aus voller Kehle in ein Lied, e eine dunkle Stimme antwortet ihr kurz darauf.

Am Ufer der Insel steht Carnaqui, Tränen rinnen über seine Wangen, sein Gesicht glüht vor Freude. Alle anderen Bolde - weit mehr als hundert - haben sich ebenfalls dort versammelt, jubelnd vor Freude begrüßen sie ihre verschollene Schwester.

Allgemeine Informationen:

Es folgt ein Fest, daß ausgelassener und fröhlicher nicht sein könnte. Alle sind übergücklich, und die mannigfachen Eindrücke, die die bunte Festschar euch bietet, lassen eure Sinne taumeln. Viele Stunden geht es lustig zu, bis schließlich auch dieses Fest sein Ende findet. Alsdann führt der überglickliche Carnaqui die Helden zum Strand, wo die Fähre liegt. Er dankt den Helden noch einmal für ihre Güte und schenkt jedem zur Belohnung einen Ring aus gewachsenem Holz, der sich merkwürdig warm anfühlt. Dazu sagt er: ”Wenn ihr einmal in Schwierigkeiten seid, so denkt an mich, und dieser Ring wird euch Hilfe bringen.”

Meisterinformation:

Seine Worte entsprechen der Wahrheit. In größter Not kann dieser Ring einen Wunsch erfüllen, der zur Rettung führt, tut dies aber nach Art und Weise der Kobolde, d.h. er wird niemanden töten, sondern auf koboldhafte Art den Helden eben retten. Das Muster des Ringes ist allein für Meister der Koboldmagie zu entschlüsseln. Und diese verschwenden keine Zeit mit magischen Analysen. Sie wirken Magie!

Allgemeine Informationen:

Alsdann bittet Carnaqui euch, den heiligen Eid zu leisten, kein Geheimnis des Volks der Bolde zu verraten, nichts über die Insel, das Feentor, die Barke etc zu verbreiten.

Meisterinformationen:

Ich hoffe, die Helden werden den Schwur freiwillig ableh-

nen. Es ist nicht vorgesehen, sie dazu zu zwingen, doch wenn es Not tut, mußt du improvisieren. Helden, die den Schwur brechen (nur über die Bolde zu sprechen, ist kein Wortbruch, es ging allein um Geheimnisse), werden mit einem Fluch belegt, der ihnen für 7 Jahre Pech anhext und auch das magische Artefakt verliert seine Wirkung.

Ausklang

Allgemeine Informationen:

Allmählich verliert ihr die Barke aus der Sicht. Noch kann man die hochgewachsene Gestalt des alten Fährmanns erkennen, einer der wenigen, zu dem die Kobolde und Feen uneingeschränkt Vertrauen haben.

Ihr spürt nun eure Müdigkeit und die fahle Praiosscheibe zeugt davon, daß ihr zurück in eurer Welt seid. Der Pfad nach Dettenhofen ist leicht genommen, und müde sinkt ihr im Traviatempel auf eure Lager, den Schlaf der Erfolgreichen schlafend. Zwar ist die Geweihte überaus begierig zu erfahren, was euch widerfahren ist, doch gönnt sie euch Ruhe.

Spezielle Informationen: :

Am Morgen werden die Helden als erste von Schrei eines Hahnes geweckt. Ein wenig bange wagt man sich vor die Tür, die Schäden des nächtlichen Sturmes zu schauen.

Doch was für ein Wunder zeigt sich da: Zwar hatten die Dettenhofener sich schon bemüht, die größten Dinge im Dorf zu richten, was sich den erstaunten Helden und Dörflern jedoch jetzt bietet, ist schlicht wunderbar: Die Häuser erstahlen frisch getüncht, die Dächer sind sauber gedeckt, der Unrat ist von den Wegen verschwunden und der Tempel der Travia ist mit Erntegaben über und über geschmückt. Zu den Stufen des Tempels kniet die Geweihte, Tränen der Freude laufen ihr über das Gesicht.

Der Lohn der Mühe

Meisterinformation:

Der Vogt zahlt gerne die versprochene Belohnung und ist gar bereit, so die Helden sich umsichtig und diskret angestellt haben, noch einmal 5 D draufzulegen. Auch die Dettenhofener sammeln, insgesamt kommen 3 D, 4 S und 5 H zusammen. So die Helden diese Belohnung ablehnen oder aber an den Tempel der Travia spenden, werden sie mit zusätzlichen 15 AP belohnt.

Doch hat der Aufenthalt in der Feenwelt die Helden nachhaltig verändert. So kann jeder Held (auch nicht magisch-begabte) Koboldisch zumindest ansatzweise verstehen (Sprachfertigkeit Koboldisch 1), nicht aber sprechen. Die Ringe wer-

den ihre Macht erst später zeigen, das liegt in deiner Hand. Für die mannigfachen Erfahrungen wird jeder Held mit 100 AP belohnt, dazu kannst du bis zu weitere 100 AP für gutes Rollenspiel auf die Gruppe verteilen. Wenn du magst, kannst du einem magisch-begabten Helden zudem die Möglichkeit bieten, während seines Aufenthaltes bei den Bolden einen der Schelmenzauber um einen Punkt zu steigern.

Der Weg in das Feenreich steht den Helden nicht ohne weiteres offen. Wenn sie sich noch einmal auf nach Efferdgröll machen, werden sie zu ihrer Enttäuschung an den Gestaden der ganz deroischen Insel anlegen. Ob sich das Tor zu den Bolden den Helden noch einmal öffnen wird? Nun wer weiß ..

Anhang:

Meisterpersonen

Tharacelsus von Gareth, Meister der Zauberei

Tharacelsus ist der drittgeborene Sohn eines garether Adligen. Er schätzt den Luxus, liebt kostspielige Gewänder, eine Angewohnheit, die ihn schon des öfteren in die Bredouille gebracht hat, hat er doch aus dem väterlichen, rondrianisch geprägten Hause nicht allzuviel zu erwarten.

So verdingt er sich bei reichen Herrschaften als Auftragsmagus, und ist nicht zimperlich, wenn nur die Belohnung stimmt. Als ihm das Leben in Gareth zu teuer wurde, erkor er sich das provinzielle aber billige Umland zum Sitz, wo er seiner Arbeit nachgeht.

Werte: nach deinem Geschmack

Die Bolde

Alle Bolde hier zu beschreiben, wäre unmöglich. Egal ob es Nabu und Dabu sind, der schnelle Firfirinmix, der Dschinni El'Ferrarani, die lieblichen Schwestern Liliena und Elana. Alle sind verspielt, schelkmenhafter Natur und allzeit zu einem Schabernack aufgelegt. Ins Schwärmen kommen sie, wenn es um ihr Handwerk geht, dem einzigen Zweck, dem sie sich konzentriert für lange Zeit zuwenden können. Allen Bolden ist eine geringe Körpergröße zueigen, sie sind kleiner als 1,40. Die wenigsten haben Bärte - auch wenn sie den Bart als Larve gern nutzen - ihre Haare tragen sie lang und ungebündelt. Alle Haarfar-

ben kommen vor, machen Bolden habengar zwei bis dreifarbiges Haar. Niedertracht und Gewalt scheint ihnen fremd. Werte sind wohl kaum erforderlich.

Carnaqui

Für einen Kobold ist er beeindruckend und von gerade schönem Äußeren. Fast 6 Spann groß, mit silberblonden Haaren, verrät sein Gesicht sein tiefes Wissen, seine Weisheit, aber auch seinen Hang zu Späßen, seiner Freude an der Lust und der Leichtlebigkeit. Seine Macht ist in seinem Reich nahezu unbegrenzt, jedoch endet sie am Ufer des Ochsenwassers. Das Land der Menschen kann er nicht betreten. Sein wechselhaftes Gemüt mag für manchen schwierig sein, für einen Kobold ist es normal.

Seine magischen Fähigkeiten sind gewaltig. Als Ahnherr der Bolde kann er all ihre Kraft in sich vereinen. Für einen Kobold zeigt er erstaunliche Götterfurcht -will heißen, er spottet wenig über sie.

Werte: (wozu?)

AE: wie Sterne in Phexens Mantel

LE: wie Kuppen in den Trollzacken

Wissen: so alt, wie das Ochsenwasser

Magie: so mächtig wie sein Wissen alt ist

Lebensfreude: so groß wie die eines Neugeborenen

Ausstrahlung: überwältigend

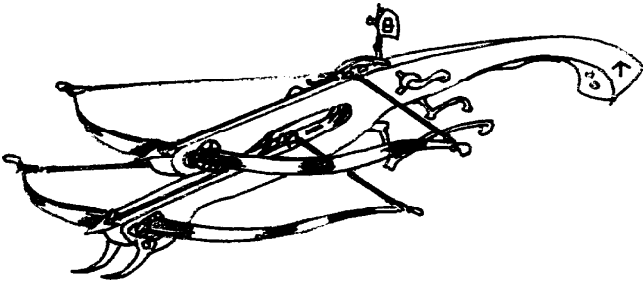
SÖLDNER HEUTE

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

Waffen und Zubehör

Armbrüste:

Neues Doppelmodell aus dem Hause Tempelschmauch



Tempelschmauch feine Waffen, in Festum unter der Leitung von Ragroschox, Sohn des Xaksch, neu eröffnete Waffenschmiede, stellt zum Auftakt eine Doppelarmbrust vor, die nichts mehr mit den vielen selbstgebastelten Geräten dieser Art, die wohl auf dem Markt unterwegs sein mögen, gemein hat!

Neu: über einen gut zu erreichenden Hebel kann gewählt werden zwischen der Möglichkeit, einen Pfeil nach dem anderen abzuschossen, und der Möglichkeit, beide Pfeile zugleich (über den kleinen Drücker) zu verschießen. Der Bericht vom Testschießen folgt in der nächsten Ausgabe; eines jedoch ist jetzt schon sicher: Schmidt & Westen werden sich mehr als nur ein bisschen anstrengen müssen, um mit dieser neuen Konkurrenz klarzukommen!

Leserbrief:

Gebt die Langeisen frei!

(eingesandt von Jark Barkenbach, z. Z. unterwegs bei Warunk)

Sis ne Schande, bei Kohr! Jeds Jüngelken, der wo auffe Akmadeni gewest is, der derf sich n Tsweihändr aufn Buckel hâng unde Nase hochtragn, bei Firuns Frostbeuln! Un was vasteht son Grünhschnabl vom Handwerk, frachich, hà? Nix! Nur unserains, die wo ihr Lem lang n Kopp ham hingehalten für ire Dinsthârrn und wo ârfarne Kempfer sin und wo auch lâsen un schreim könn, die dürfen nich! Wifil sone Purschen habbich schon die Flügel gestutzt, und ich, jawoll, ich mus mich inachdnehm, wenn ich z sone Rontragewaite, nix gegn die Leewin selber, nur mal 'Zwoihender' sach! Sisne jemmerliche Schand, sachich un drum sachich: last die aufrechten Handwerker inne Zunft, die wo auch nich schlechter damit ungâhn

tun könn, auch das lang Eisn tragn, bei Eferts Blahse!

Stellengesuche

Kräftiger, ehrlicher Jungsöldner, z. Z. im Raum Belhanka, sucht lohnende Anstellung. Zuschriften unter B. Orkbeisser an SÖLDNER HEUTE

Norburg und Umgebung: Junge Stallmagd möchte sich verändern und sucht Stelle als Marketenderin bei gutverdienendem Fähnlein. Zuschriften an Asili Pützke, Hof Krompen, Norburg (Ost)

Kuncho: Jg. S., m., s. f. gef. A. sn. wor., hobb. Sagn. ufr. glub. sag. Snofr. heubsn. gak. som. harbn. Zuschr. a. S. K. habsn. gorf.

Stellenausschreibungen:

Wackeres Fähnlein gesucht zur Aufrechterhaltung der Ordnung in Mengbilla (Hafengegend). Bezahlung nur knapp unter Kodex, für Unterkunft und Verpflegung muss selbst gesorgt werden. Bewerbungen an Stadthaus Mengbilla.

Vinsalt: Wohlsituierter Handelsherr sucht bei freier Kost u. Logis und überdurchschnittlicher Bezahlung strammen Jungsöldner (nicht über siebzehn, möglichst behaart) als persönlichen Leibwächter. Bewerbungen nur persönlich an Maachsmer van Hindhen, Kontor Hindhen, Vinsalt

Verkauf:

1a Gebraucht Waffen zum halben Preis gibt es bei Schacher Strebsam, Kuncho

Rüstungen und Brünnen aller Art in Spitzenqualität fertigt Baskhan Arvo, Wehrheim

Leicht gebrauchte Kampfaxt mit Originalscharte von Brig-Lo zu verkaufen. Angebote an Fraben Gortz, Weibel a. D., Brabak

Wehrheimer Dogge abzugeben. Gut erzogen, brav, folgsam, ruhig, beisst nie. Ludeger von Rabenmund hat die Gleichen!

Angebote an Olig Einhand, Grangor

Verschiedenes:

Rahja zum Gruss, mein Wombelchen! Alles Gute zum Tsafest! Dein Schränzchen

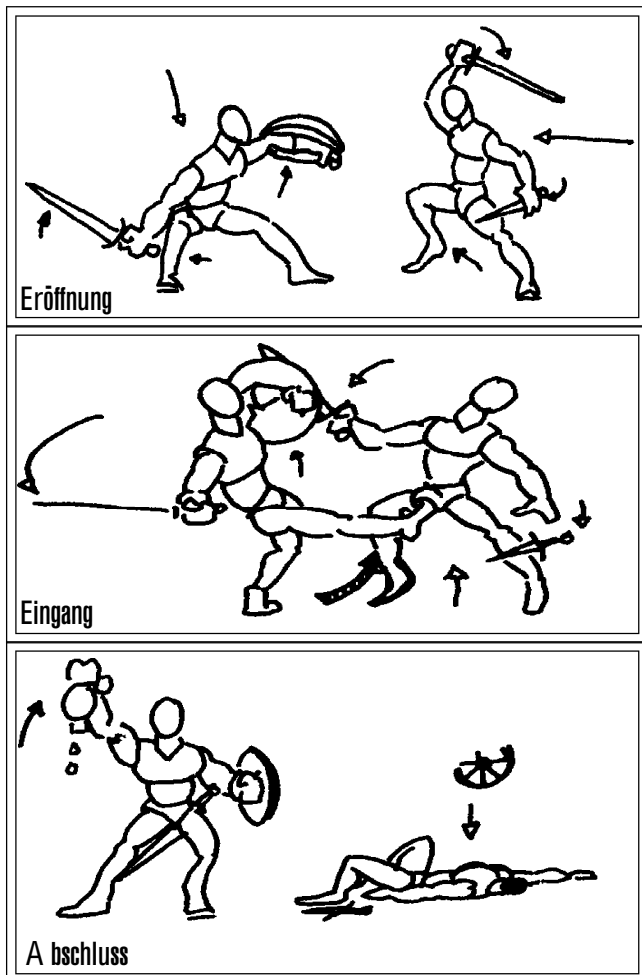
An alle: Zwerge stinken und haben kurze Beine! Ha ha! L. Morgenwind, Salamandersteine

Einsamer Söldner hat das Blutbad satt und sucht gleichgesinntes

M ädel (gern Rondrageweihete oder A mazonen), die mit ihm auf dem Hof seines Vaters ihre Kinder grossziehen möchte. Zuschriften an Wynsel Waychay, Kuslik

Die aktuelle Kampftechnik

Heute: der "aynfach Glockenschlag" im Alt-Wehrheimer Stil



Söldner des Monats



Name: Barkas Orkbeisser

Tsatsag: 20. Phex 8 Hal

Hobbies: Orks beissen, Waffen polieren, Rahjatempel, Drei Gleiche

Was ich mag: Kräuterbier, knackige Söldnermädel, Arm-drücken, rohes Fleisch, Sold

Was ich nicht mag: Orks, fette alte Marketenderinnen, Galeeren, Rost, kein Sold

Maasse: 125-60-65

"Hesindiegos Hae" zersprengt

Wie erst jetzt bekannt wurde existiert die vor allem im Süden bekannte Söldnerereinheit "Hesindiegos Hae" nicht mehr! Einen guten Ruf im Gewerbe hatte die Kompanie sich durch einen kühnen Überfall im Jahre 1016 n.B.F. in der Nähe von Mengbilla gemacht. Der Eingeweihte erinnert sich: Aus dem Wehrdorf Lhasor war eine Karawane mit Bleigen Mengbilla aufgebrochen, oder so sollte es zumindest scheinen. Jedoch: ein Verräter hatte überbracht, dass in diesem Zug auch einiges Marbblei, auch bekannt als Arkanium, mitgeführt würde, welches vor allem bei Alchimisten und Magiern begehrt ist. Ein meisterhafter Aufmarsch von See, eine kühne Falle, ein schnelles Gemetzel: wie wir es von Hesindiego gewohnt waren brachte er die Güter der Karawane an sich, keiner der Begleiter überlebte. Nicht ganz so glimpflich verlief der Rückzug:

einige berittene Bezirksgardisten verfolgten die "Hae" und lieferten der Nachhut einen glorreichen Kampf. Jedoch: der Tod seiner Männer verschaffte Hesindiego die Zeit, das rettende Schiff zu erreichen. Bis heute ist nicht bekannt, wer der Auftraggeber hinter diesem Raubzug war, doch vieles deutet auf eine Intervention des Horesreiches hin.

Leider ist dieser ruhmreiche Vertreter nun seinem Schicksal erlegen: Bei einem Angriff auf eine Rauschkrautkarawane bei Port Corrad traf er auf unerwartet heftigen Widerstand, denn überaus gut war die Wachmannschaft: eine Halbschwester Amir Honaks befand sich ebenfalls in der Karawane, zusammen mit einem halben Banner der Dukatengarde...

Wir ehren diesen grossen Toten. Möge Kor seiner schwarzen Seele gnädig sein!

Die Ballade vom Trinker

Zu El'nvina Hilberian saß,
im Kreise der Prälaten
und sagte: "Rahja gratias,
der Wein ist wohlgeraten.
Nun füllt in meine Keller ein,
den Roten wie den Weißen.
Und so Ihr sollet säumig sein,
soll Euch das Mäuslein beißen."

Hilberian hub zu trinken an,
enorme Qualitäten,
trank nach der Reihe, Mann für Mann,
aud sämtliche Propheten:
Auf Ledunin, Gillom, Rondragabund,
und wie sie alle heißen,
und sprach nach jedem derben Schluck:
"Euch soll das Mäuslein beißen!"

Als nun Hilberian ohne Schluß
so Tag und Nacht durchzechte,
da trat heran sein Medicus,
und hob besagte Rechte:
"Hochwürden laßt das Trinken sein,
sonst hilft kein Stein der Weisen.
Befällt Euch nicht das Zipperlein,
soll mich das Mäuslein beißen!"

Hilberian lacht in trunkenem Mut
und hebt den vollen Becher:
"Ein guter Wein bekommt auch gut,
Du durst'ger armer Schächer!"
Noch manches Jahr in meiner Pfalz
gedenk ich's zu beweisen,
siehst Du mich je mit trockenem Hals,
soll mich das Mäuslein beißen!"

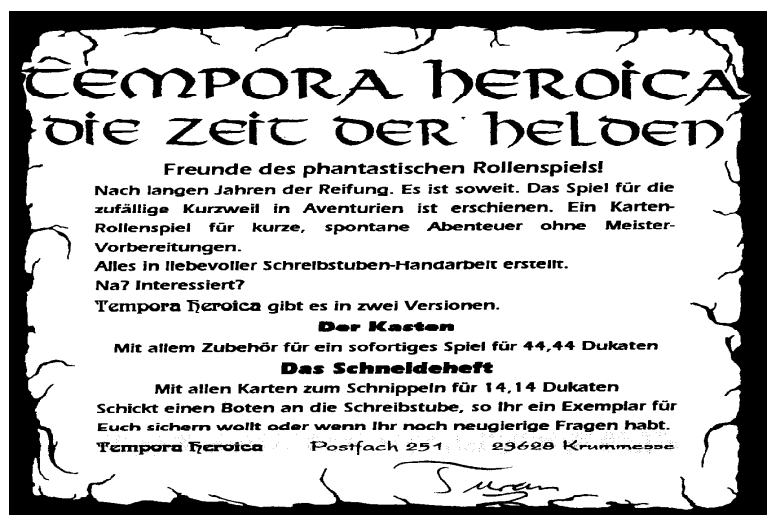
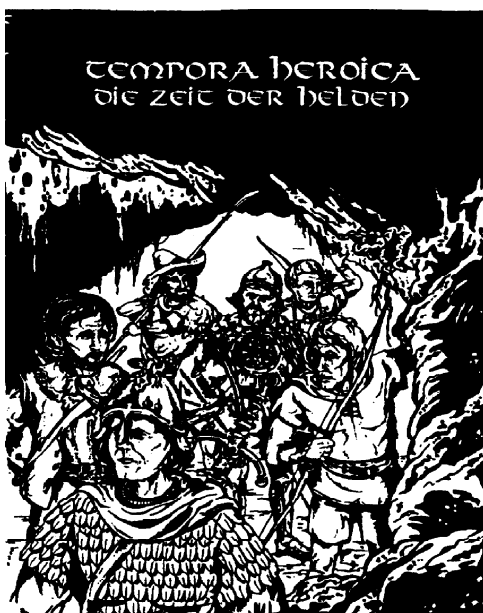
Als nun Hilberian eines Tag's,
beim Becher wie er's pflegte,
da war es ihm, als ob sich was
in jeder Ecke regte.
Er schrickt empor, springt auf geschwind,
die Angst will ihn zerreißen,
zur Hilferuft er sein Gesind':
"Mich woll'n die Mäuslein beißen!"

Der Medicus eilt schnell herbei:
"Laßt mich Euch dies betonen,
es sind ja keine Mäuse nicht,
nur Halluzinationen!"
Hilberian doch, in blindem Wahn,
läßt sichs nur nichts beweisen,
von nun gellt sein Angstgeschrei:
"Mich woll'n die Mäuslein beißen!"

Den Mäusen zu entgeh'n mit List
erbaut der alte Prasser,
dort, wo der Fluß am tiefsten ist,
einen Turm ins Wasser.
Doch folgten ihm die Mäuslein nach,
durch Wasser, Stein und Eisen;
Hilberian starb, indem er sprach:
"Mich woll' die Mäuslein beißen..."

In El'nvina, zu jener Zeit,
ist man halt ziemlich demens,
und denkt nicht d'ran, wie in Gareth,
gleich ans Delirium tremens.
Man dachte ihm mit lüst'rem Blick:
"Sein Tun war nie zu preisen;
nun hat ereilt ihn sein Geschick, -
daß ihn die Mäuslein beißen..."

Cadovan R., Edler von und zu Praiosburg
alias Florian Jurisch



Sehr geehrte Redaktionsmitglieder!

Eine Unrichtigkeit in Eurer letzten Ausgabe des Thorwal Standard, die im Zusammenhang mit meinem Namen auftrat, veranlaßt mich zu diesem Schreiben. Zwar mag es sein, daß Ihr das Lied "Sembelquast" einst aus meiner Kehle hörtet, als ich es zur Belustigung einer Festtagsgesellschaft sang, allein es stammt aus anderer Leute Feder. Vor etlichen Jahren wurde der Text von zwei Dichtern am Hofe des Markgrafen von Warunk, Heiko Gasde und Matz von Zedlitz, verfaßt und mit bekannter Melodei auf Marktplätzen im ganzen Mittelreiche und darüber hinaus von Mietbarden zum Besten gegeben. (Meiner neueren Version heißt es in der siebten Zeile übrigens "Von Thorwal bis nach Al'Anfa").

Im Übrigen komme ich nicht umhin, mich vom sogenannten "Wahren Boten" und von der Verherrlichung von Blockadebrechern auf Maraskan zu distanzieren (man weiß schließlich nie, wo Seine Hochgeborenen Nemrod überall seine Ohren und Augen hat [*das weiß man in der Tat nicht...*]). Da ich jedoch durch Eure Zeitung Kenntnis über die Beliebtheit meiner "Ballade von Alrik dem Schmied" in Thorwal erhielt und mir meine Freunde in dieser herzlichen Stadt stets besonders am Herzen lagen, habe ich beschlossen, Euch den Abdruck der zugehörigen Lyrik zu gestatten, das wohl!

Swafnir zum Grusse,

Hesindian vom Drachenzahn zu Praiosborn

[...], was für eine Freude zu sehen, daß Euer Blatt wieder erscheint!

Er hat mir recht gut gefallen, insbesondere die Dark Force-Varianten haben voll überzeugt und bringen etwas frischen Wind in die sonst recht festgefahrenen DF-Spiele.

[...]Denn ich hoffe doch, daß noch eine (womöglich gar: MEHRERE!) Ausgaben Eures vortrefflichen Blätchens erscheint!

Günther Dambachmair, A-Wels

Erst kürzlich hatte ich mehr durch Zufall das Vergnügen auf diese fantastische Zeitschrift zu stoßen. Besonders haben mir die Szenarien zu Dark Force gefallen [...] und sehr vielversprechend erscheint mir auch der erste Teil der Kampagne "Die Statue von Talun". Sehr zu gebrauchen für den alltäglichen aventurischen Tavernenabend sind auch die Liedertexte. Macht weiter so.[...]

Björn Bradtmöller, Stadthagen

Kritik:

Der Bote (der Wahre) ist viel zu kurz.

Lob:

Eine geballte Ladung für fast nichts. Super, macht weiter so [*das wohl!*]. [...] Die AP zum Abreißen konnte ich schon sehr gut gebrauchen [...] Die Abenteuer sind echt gut. Das Wörterbuch entbehrt nicht einer gewissen hintergründigen Ironie. Diese zynische Kritik an der Welt finde ich sehr gut. Ein Lob an den Autor!

Renke Bräusse, Konstanz

Es freut uns sehr, daß wir die neue Ausgabe des Thorwalers in den Händen halten dürfen. Er besticht natürlich wieder durch seinen Humor [...]

Man merkt das Du raus bist (warst). Eigentlich ist ja alles gut,

aber die Liebe fehlt [...], halt nichts fannisches [*was ist denn fannisch? 20 Seiten meist nichtssagende Leserbriefe?*] [...] Es hätte gereicht, wenn das große Abenteuer nicht drin gewesen wäre, mit Rückbild, anders geheftet und dann für 4,50! [...] Thorwal Standard 4 - Nun gut, die Nummer ist geschummelt, anhand der sogenannten Notausgaben, die bislang in Heldenhaft erschienen waren, hätte dies zumindest die Nr. 4b sein müssen [*Mitnichten, Eure Notausgaben waren nicht autorisiert. Wir haben uns zwar etwas geschmeichelt gefühlt, doch entsprach der Inhalt leider kaum unserem Stil, somit auch keine Nr. 4b.*]. [...]

Operation Donnerkeil war schnell verschlungen auch die Notiz aus der thorwalschen Provinz war echt "urig". [...]Die Reisetips sind schön für einen Skalden oder Thorwaler zu gebrauchen. Dann war ich etwas verwirrt über den wahren Boten, tolle Ideen und echt zum Lachen. [...] dann das bisher umfangreichste Mohisch Lexikon, zum Ablachen, aber leider ohne die in Heldenhaft erschienen [*Eure Ergänzungen paßten nicht in die Systematik*] [...]

Fazit: Ein recht steriles Heft, ohne Ausstrahlung aber mit viel Inhalt. Der Preis von 7,50 ist ungerechtfertigt. [*Das Urteil trifft hart, auch Dein Hinweis, daß man mit einem Fanzine nunmal Verlust macht, hilft nicht weiter. Ich habe keine Lust mit jeder Ausgabe mehr als 200 DM abzuschreiben. Wenn wir schlechtes Material veröffentlichen würden, wäre jede Mark zu teuer, doch schlechten Inhalt wirfst Du uns ja gar nicht vor. Qualität kostet eben.*

Und Sterilität? Das wirft die Frage nach dem "fannischen" wieder auf. Ich denke Zines mit dem klassischen Fandombezug gibt es genug, das ist auch gar nicht unser Anspruch.]

Drag, Heldenhaft

TS 1-3: Hier schwanke ich zwischen Begeisterung und Wut über verschenktes Geld...:

Gut: Liedertexte, Ergänzungen zum Kreaturenbuch, Mohisch-Wörterbuch, Akademien

Schlecht: Dämonen, Abenteuer [*zugegeben, die beiden Gruppenabenteuer zählen nicht zum besten was wir bis dato veröffentlicht haben, doch auf das Solo "Der Waigel ohne Wiederkehr" lasse ich nichts kommen :-)*], Sexual Regeln [*tja, wie gut das die Geschmäcker verschieden sind, gerade die Dämonen und der Teil "Sex in Aventurien" haben seinerzeit wahre Begeisterungstürme ausgelöst, gell Vampyr :-)*].

TS 4: Im Gegensatz zu den obigen wirklich spitze, das erste Mal (nach Bosp. Blatt, Inschrift, Schattenwelten, Hesindespiegel, Wegweiser, Ravenhorst usw.) hat mir ein Fanzine mal von vorne bis hinten gefallen (daher auch kein Leserbrief, das macht nur Spaß, wenn man etwas so richtig zerreißen kann [*also doch den gleichen Geschmack wie Vampyr??*]). Wirklich spitzenmäßig sind die Dark Force Zusatzkarten. Absolut klasse aber auch der 1. Teil "Sturmvoegel", wirklich gut! [*Eckart freut sich und ist hoffentlich motiviert für den 2. Teil im TS 6*] Ihr solltet das vielleicht der DSA Redaktion zur Veröffentlichung anbieten ??! (Trotz Ärger mit Ulli...)

Christoph Scherfer, Wetzlar

Insgesamt macht der Thorwal Standard einen sehr guten Eindruck, insbesondere wenn man berücksichtigt, das es sich um ein selbstproduziertes Fanzine handelt und die „offiziellen“

DSA-Publikationen als Vergleich heranzieht. Besonders das Preis-Leistungs-Verhältnis ist ausgezeichnet.

[...] 2.) Der Wahre Bote

Mit diesem Teil des TS habe ich am meisten Probleme, weil er einfach nicht in mein Aventurien-Bild paßt. [...]

[Du bist nicht der einzige, der sich in dieser Richtung geäußert hat und es erschreckt mich schon ein bißchen, daß Ulli Kiesows Artikel im 38er Boten offensichtlich nichts bewirkt hat. Nein: Wir werden auch künftig nicht über Artikel und Rubriken im TS "Vorsicht Satire" schreiben.]

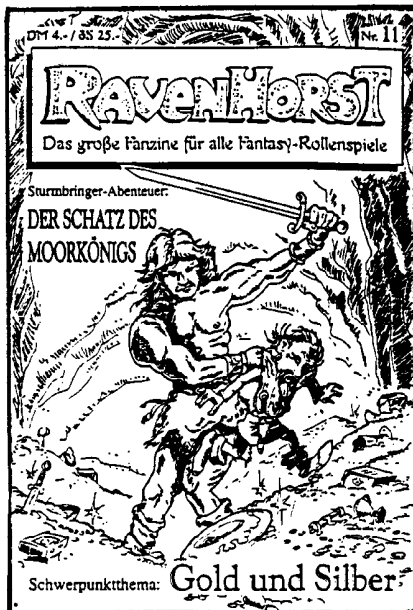
Nochmal für alle Nicht-ironischen Leser - wie sich einmal ein Rezensent des TS 2 ausdrückte: Wir nehmen DSA nicht ganz so ernst, wie es vielleicht manchmal den Anschein hat. Wenn ich - was Du ja auch schreibst - tatsächlich so ein Aventurien Bild hätte, daß das einfache Volk den wahren Bote läse, würden meine Mitspieler wahrscheinlich nicht mehr mit mir spielen.

Wir wollen nützliches Material für den Meister und Spieler verbreiten und eben auch Spaß haben, wir selbst finden unseren Witz jedenfalls zum Schreien komisch und wem das nicht so geht, den erschießen wir!]

Ferner würde eine Answinisten-Zeitung niemals „Ihren Answin“ zu Gespött machen [...Doch würden sie ;-)] Sachen wie „5 ASP zum Ausschneiden“ mögen zwar recht witzig sein, [...Ist das nicht die Hauptsache!? Muß alles bierernst sein, warum nicht einfach zurücklehnen und genießen?]

3.) Ein reines Zeitproblem ...

Das Abenteuer ist gut spielbar und wird besonders dem Meister sehr viel Spaß machen. Meister die ihre Helden gerne verzweifelt rumrätseln sehen werden hier bestens bedient.[...] Für die Ortsbeschreibung ist dem Autor ein dickes Lob auszusprechen, insbesondere die Karte ist ihm sehr gut gelungen. [...]



RAVENHORST 11 ist da!

54 S. A4 für öS 25.- oder DM 4.- in deutschen Briefmarken (inkl. Porto)

Schwerpunkt: **Gold und Silber**; Sturmbringer-Abenteuer: **Der Schatz des Moorkönigs**; unentdeckte Schätze

Aventuriens; das **einsame Wölfchen**;

Rezis; Fan-Szene; Rätsel; Story; u.v.m.

Bezug: Günther Dambachmair,

F.-Wiesinger-Str. 14,

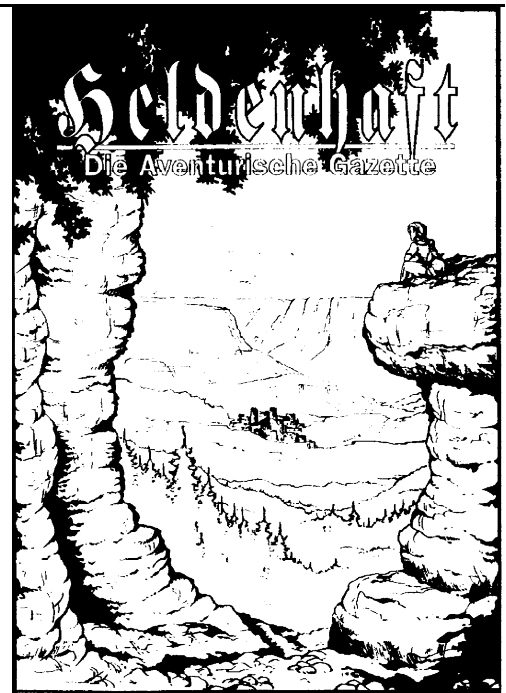
A-4600 Wels/Österreich

5.) Kriegerakademie

Die Beschreibung ist [...] mit „offiziellen“ Beschreibungen von Kriegerakademien auf eine Stufe zu stellen. [...]

Hartmut lehmle@

zeus.informatik.uni-bonn.de



Ihr Freunde Aventuriens

Unvergleichliches bietet sich Euren Augen. Geschichten, Bilder und alte Weisheiten der langgehriegen Völker, erzählt und aufgeschrieben von vielen Schreibberlingen Dere's, warten darauf, von Euch entdeckt zu werden...

Stolz präsentiert die Schreibstube:

Heldenhaft Elf, die aventurische Gazette

So Ihr an dem Werk interessiert seid, sendet uns einen Boten und vergeßt nicht, 5 Dukaten beizulegen.

Heldenhaft

Postf. 251, 23628 Krummesse

we/asgard 27

....ist die neueste Ausgabe des WEs (seit 1987). Auf 60 Seiten A5 gibt es:

- **Spielbares**: DSA Abenteuer (1. Teil) "Namenlose Schrecken" und den Schauplatz "Seemannsgrab" mit beiliegendem Plan

- **Fannisches**: Fanzine-Rezis, Fandom Aktuell, Fanzine Portrait, Conberichte (Messen, START, Neujahrscon), Aktion Fandom, viele Briefe)

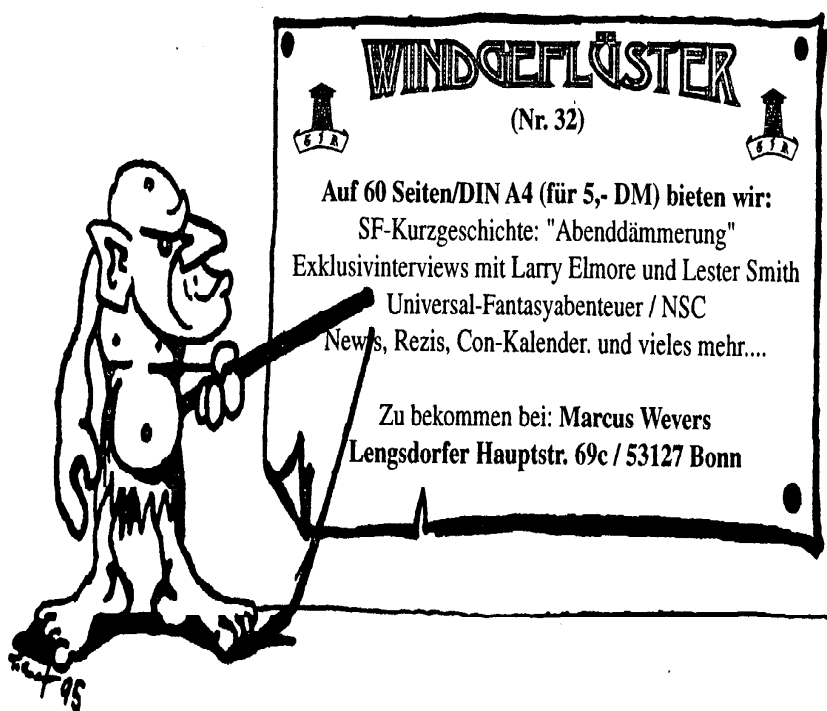
- **Nachdenkliches**: Reaktionen zu Politik im Fandom, Offener Brief ans Fandom, Kurzgeschichte "Das Manuskript", Vorwort

Ein Fanzine für alle, die Fanzines liebhaben, viel lesen und diskutieren wollen und die das Fandom nicht aufgegeben haben.

Für 2,90 DM Einzelheft bzw. 10,- DM im Abo über vier AUSgaben (jeweils inkl. Porto & Verpackung) bekommt

Ihr we/asgard bei:

arne gniech, steinstr. 68, 26388 wilhelmshaven



Ausblick:

Der Thorwal Standard Nr. 6 soll zum Feen Con Ende Juni 1996 erscheinen.

Geplanter Inhalt u.a.:

2. Teil von Eckart Hopps Kampagne "Die Statue von Talun"

2. Teil Darpatienspielhilfe:

Die Stadt Rommilys (1. Teil)

Land und Leute (2. Teil)

Reisen in Darpatien (1. Teil)

Baronie Neuborn

Geschichte Darpatiens

Haus Rabenmund (2. Teil),

Szenario

Darpatischer Landbote

Soeldner heute

Thorwal Standard

Der wahre Bote