

Das Dämonenkränzchen Konstanz präsentiert:

Thorwal Standard



Nr. 7

Preis: 8,00 DM
inkl. Porto und Verpackung

Auslandspreise:

Kleingüldenland 4 Pfund,
Großferngüldenland 6 \$,
Postehernenschwertzien (nur Devisen),
Westlicher Zwergbergstaat 8 S Fr,
Östlicher Zwergbergstaat 60 ÖS,
Froschland 30 FF,
Gurkland 9 Gulden,
Öreländer 40 Kronen,
Caesarien 9000 L,



Liebe Leser, liebe Leserinnen,

Eckart steckt in der Endphase seiner Diplomarbeit und ist nicht zum Schreiben des 3. Teils seiner Kampagne gekommen. Ich muß euch auf den nächsten TS vertrösten.

Auch Dennys Abenteuer (schon so lange angekündigt) mußte auf die nächste Ausgabe verschoben werden, da ein Plattencrash die lektorierte Fassung gefressen hat.

Ich hoffe mein Abenteuer entschädigt euch für das Fehlen dieser zwei angekündigten Abenteuer.

Es verwendet ein altes Abenteuer von Stefan Gellrich aus dem Beilunker Reiter. Ich denke so viele von euch werden die alte Ausgabe Nr. 7 nicht ihr eigen nennen. Letztlich ist das Abenteuer aber auch ohne diesen Teil spielbar.

Ich forderte euch auf, uns mehr Feedback zu geben und es haben sich tatsächlich einige aufgerufen und uns geschrieben.

Entschuldigen muß ich mich bei Sascha, den ich bei der Mitarbeiterliste des letzten TS vergaß. Die Moha-Garethi Wörterbuchergänzungen waren wie immer von ihm. Und für den TS 8 hat er wieder eine Ergänzung des Wörterbuches angekündigt.

Mal wieder erscheinen wir Wochen später als angekündigt, doch haben wir den ersten Drucktermin wegen beruflichem Streß nicht einhalten können und den zweiten konnte unsere Druckerei nicht einhalten.

Leider haben wir einen Rommilyser Stadtplan nicht fertig bekommen. Ihr müßt euch vorerst mit der Übersichtsskizze behelfen. Wir waren auch wieder so knapp mit dem Platz, daß wir immer noch nicht alle Stadtteile beschrieben haben. Im TS 8 wird es dann eine abschließende Stadtbeschreibung für Rommily geben.

Inzwischen sind wir online im WWW zu erreichen. Hier findet ihr fast alles, was wir jemals auf Papier veröffentlicht haben. Näheres dazu im Artikel auf Seite 92.

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.

Dämonenkränzchen:

Branwen, Bernd, Claudia, Dietmar, Franka, Galia, Harro, Hofer, Jason, Lina, Ragnar, Sascha, Solveigh, Jens, Till, Tina, Ulrich

Redaktion:

Ragnar Schwefel (Hrsg), Ulrich Kenter (für den Thorwal Standard), Michelle Melchers (Exil AA für alles), Jens Haller (für den Söldner), Frank "Jay" Hagenhoff (für den DL)

Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Till Brachvogel, Markus Brohasga, Peter Gellrich, Udo Kaiser, Andreas Kötting, Michael Meyhöfer, Sascha Teuber

Danksagung: Vielen Dank an Claudia, Uli, und Klaus-Die-

Inhalt:

Thorwal Standard	S. 3
Der (Wahre) Bote	S. 7
Söldner heute	S. 9
Darpatienspielhilfe 3. Teil	S. 13
A. Die Stadt Rommily (2. Teil)	S. 14
- 2. Teil der Stadtteilbeschreibungen	S. 14
- 2. Teil der Persönlichkeiten	S. 27
- Recht und Ordnung	S. 31
B. Das Haus Rabenmund (3. Teil)	S. 35
C. Recht und Gesetz (1. Teil)	S. 40
Darpatischer Landbote	S. 41
Im Auftrag Ihrer Majestät	
Abenteuer von Ragnar Schwefel	S. 45
Aventurisches Liedgut	S. 89
Computerspiele	S. 90
DSA im WWW	S. 92
Leserbriefe	S. 93

ter für das Durchschauen des Abenteuers dieser Ausgabe.

Zeichnungen: Jens Haller (Titel, S. 7 - 11, 45, 53, 60, 66, 67, 76), Jay (S. 13, 37, 38), Susi Michels (S. 26, 27, 30, 38), Michaela Sommer (S. 36); Andreas Kötting (S. 39); Thomas Wagner (S. 19)

Karten, Pläne: Stefan Gellrich, Udo Kaiser, Michelle Melchers

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

Auflage: 360

Der Thorwal Standard Nr. 7 kostet: **DM 8,00 inkl. Porto** (Kto: 117080028, SpaKa Bonn 380 500 00) - bitte nicht per Briefmarken.

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

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

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

Darpatischer Landbote: jay@julinside.ndh.com

Folgende Läden führen den Thorwal Standard:

Der Spieleladen Hannover, Trivial Game Shop Hannover, Die Spielburg Göttingen, Trivial Book Shop Braunschweig, Die Fantastic Shops, Galadriel Potsdam, Limbusspiele Bremen, Magic World Wuppertal, Strange World Bonn, Mikes Game Shop Bonn, Comic Laden Bonn, Das Drachenei, Hamburg

Thorwal Standard



Vaterländisch, Kriegerisch, Traditionsbewußt, Zupackend, Treu, Tapfer

Phex 27 Hal, 14. Jahrgang

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

Neue Normen braucht das Land

von Gobert Schwer

Den Mengbillen strotzten die gelben Blüten von den Ästen, die Trallopinen waren schon verblüht. Frühlingszeit, wie alle Jahre zogen Hetleute, Sippenälteste und Jarle gen Thorwal. Und mit Ihnen kam wie jeden Götterlauf der Streit. Die Gesandten verteilten sich zur Gastung bei den Gesinnungsfreunden. Sie machten die Stadt zur Schmiede der Geschicke des ganzen Landes. Denn geschmiedet wurde von Anfang an: Die heißgeredeten Probleme zu Bündnissen, manch heißes Eisen zu einem Hebel der Macht. Was war nicht alles zu hören im Vorfeld des Hjalding?

Der Oberste Hetmand Tronde war mit einigen, womöglich gezielt gestreuten Gerüchten in Vorlage gegangen. Ein erneuter Vorstoß des Garhelt-Sohnes in Sachen verstärkter Einigung, zentraler Führung des Landes hin zu Frieden und Wohlstand sei das Ziel. Die schmale Fraktion der "Modernen" sammelte sich um Tronde. Krämerseelen darunter, sogar welche aus Olport, dazu manch Gelehrter und Thorwaler, die man eher für Neureicher halten könnte. Aber deren Pläne, die Vorschläge blieben bis zum Hjalding selbst verborgen. Tronde sagte, er wolle "eine saubere Debatte und kein im Vorfeld zerredetes Hjalding". Erwünschte sich eine gepflegte Streitkultur inmitten blühender Landschaften. Und mehr sagte er nicht, ebenso wenig seine Freunde. Das muß der Beobachter anerkennen: Der Modernisierer sind nicht viele, aber sie sind strikt organisiert, man blieb unter sich.

Nun, es gab genug Gerede, die Tage waren schon warm, die Nächte noch lang. Die Traditionalisten beherrschten - nach guter Sitte lautstark und trinkfest - die öffentliche Debatte. Viel Geschimpfe war zu hören zum "Schmusekurs" des Tronde,

allerorten sitzt der Grimm über die "Schmach von Salzahafen" noch tief. In Olport ist seit zwei Götterläufen kein Knabe mehr Tronde benannt worden, das schlimme Wort vom "Tronde Zornbrecht" machte die Runde. In aller Öffentlichkeit wurde gefordert, endlich wieder "thorwal'sch auf Handel" zu fahren. Viele Skladen beklagten einen Mangel an Taten, das Fehlen von Bewährung für eine zunehmend orientierungslose Jugend. Zu klar wurde gesehen, das die jetzige Lage durchaus günstig ist. Das neue Reich geschwächt durch Orken, erneut Ziel eines finsternen Raubzuges. Die Altreicher nach neuesten Berichten ungeahnt verweichlicht, parfümierte Laffen, jeglicher Heldentaten müde. Der tiefe Süden zerstitten wie immer, das schwarze Al Anfa geschwächt. Was für Aussichten auf fette Beutel! Wenn, ja wenn Tronde nicht ständig mit Druck und guten Worten verhindert hätte, das sich Ottas zu einer ausreichend grossen Flotte zusammenschlossen!

Eine wichtige Rolle spielten die Berichte des Ciliax Cerberusjön, welcher (wir berichteten) neben großen Heldentaten auch genaue Kunde des politischen Westens und Südens mit in die Heimat brachte: "In Zeiten der thorwal'scher Schwäche kann friedlicher Seehandel das Land stärken, in Zeiten der Stärke schwächt das Festhalten am Frieden!" Diese Aussage des Ciliax wurde schnell zum Motto der Traditionalisten.

Beim Hjalding selbst setzten sich sofort Schweigen und kühle Verachtung gegen Lärm, Wut und gebrüllte Forderungen ab. In seiner Rechenschaftsrede ging Tronde - was die Wut steigerte - nur in Nebensätzen auf die populären Forderungen der Traditionalisten ein. Statt dessen breitete er einen "Plan für fünf Götterläufe" zur Modernisierung Thorwals aus. Der technische Vorsprung gerade des alten Reiches sei zu groß, man könne so nicht mehr weitermachen, man brauche einen Plan. Ehrlicherweise mache man in Thorwal ohnehin seit Jahren nichts von Bedeutung.

Leise, aber bestimmt stellte er seine Sicht der Dinge dar. Außenpolitisch dürfe nicht Gewalt, sondern eine diplomatische

**Diesmal mit der Beilage:
Die Scholle - Die Beilage für das
thorwalsche Landvolk**

S. 6

Fortsetzung auf S. 4

Offensive das Bild Thorwals im Ausland prägen. Tronde wies immer wieder eindringlich auf die überlegenen Schiffstypen und -geschütze der Liebfeldener hin, jegliches Gleichgewicht sei dahin. Tronde nannte diese Entwicklung ein Musterbeispiel für die Macht zentralistischer Organisation, wo die einsamen Entscheidungen weniger den Anderen unvorhergesehene Zwänge auferlegten.

Zum Überleben in der Moderne werde Thorwal einen Vorstoß unternehmen, in Aventurien gemeinsame Normen einzuführen. "Denn wer wieder Gemeinsames hat, führt keine Kriege!" Zuallerst sei eine gemeinsame Zeitrechnung nötig. Tronde schilderte die Erschwerungen des Handels durch ständig sich ändernde Jahreszahlen. Die Wirrungen der Diplomatie, weil mit jeder neuen Zeitrechnung häufig genug auch neue Verträge zu schließen seien. Wie solle man so Geschichte schreiben?

Rührend die Schilderung eines thorwalschen Paares, was durch Fehler in Zeitumrechnungen zwei Götterläufe aufeinander an verschiedenen Orten gewartet hatte, fast wäre ihre Liebe daran gescheitert.

Daher solle Thorwal mit gutem Beispiel voran gehen, die Zeitrechnung nach dem beliebtesten Aventurier aller Zeiten einzuführen. Eine Zeitrechnung bezogen auf Rohal den Weisen.

Der Leser kann sich kaum eine Vorstellung machen, welche Stille, dann welcher Aufschrei durch die Halle ging: "Nach einem magischen Neureicher - niemals! Verräter! Eierkopf! Runter vom Podest, raus mit der Gänsekielotta!" Mehrere Hetleute aus dem Norden versuchten die Rednerbühne zu stürmen, es gab eine Saalschlacht zu Füßen des Obersten Hetmannes. Nachdem die Traditionalisten zu etwa einem Viertel aus der Halle geworfen wurden, stellte Tronde das innenpolitische Instrument zur Modernisierung des Landes vor.

Er präsentierte die "Halle der Normung", in welcher auch das Motto "Fortschritt durch zentrale Normung" ersonnen wurde. Neben einem geordneten Zeitwesen stellte er - unter zunehmendem Zorn des Hjaldings - weitere Normen zur Debatte. Allein die Verlesung der Vorschläge zum Schiffswesen dauerte drei Biere lang: ein Typenkatalog für Schiffe mit Mindestmast- und Ladebaumlängen sowie Höchstmaßen, damit zukünftig Normungen der Brückenhöhen und -breiten sowie der Hafeneinfahrten möglich würden, nicht zu vergessen die Kategorien für die Flüsse.

Alle Maße seien zudem auszurichten am "Urschritt" und weiteren "Uringen", welche beim "Hüter des Eichwesens" aufgehoben würden. Wer sich nicht an diese Normen halte - egal wer - der solle mit Steuern und Strafzöllen belegt werden. Eben auch Nicht-Thorwaler, sobald sie in Thorwal Handel treiben wollten. Im Saal kochte die Stimmung derweil weiter, besonders die traditionellen Schiffbauer schimpften wie die Blaufußtölpel. Tronde stellte die "Thorwal'sche Norm-Transportkiste" (TNT) vor. Die sei gut von einem Mann allein zu tragen. In der TNT sollten zukünftig Waren von und nach Thorwal zu handeln sein. "Mir ist jede Kiste recht - wenn ich sie nur kostenlos von

Bord zu Bord kriege!" - erneut prägte Ciliax Zwischenruf ein bleibendes Motto der Traditionalisten.

Hier verließ Tronde seine bis dahin mustergültige Ruhe. Er rief wütend in die Menge, das mit ungeregelten Raubfahrten in Zukunft Schluß sein müsse. Seekrieg, Kaperfahrten und Beutezüge müßten zukünftig beim Obersten Hetman angemeldet werden, damit dieser die diplomatischen Folgen abschätzen könne. In Aventurien sei nunmal kein Platz mehr für spontanes Abenteuerertum größeren Stiles! Er habe "die Schnauze endgültig voll, die halbe Amtszeit hinter vollgesoffenen Axtschwingern herzulaufen, die das Land den Krieg führen. Wer in Zukunft ohne Kaperbrief plündert oder Piraterie treibt, den lasse ich von der Hetgarde jagen und versenken! Beispiele dafür gibt es!"

Hier versagt leider die Erinnerung des Berichterstatters. Denn der Neutralität halber befand ich mich genau zwischen den beiden Gruppen. Den ersten Bierkrügen konnte ich entgehen, aber dann - war es eine traditionelle Skraja oder ein moderner magischer Flammenstrahl - schwanden mir mit hellem Blitz die Sinne. Seit zwei Sonnenläufen wieder wach, verbleibt mir die traurige Pflicht vom Ende des übelsten Hjalding seit Menschengedenken zu berichten. Es gab mehrere Tote und viele Verletzte, bevor die Hetgarde die Gruppen trennen konnte. Das Hjalding wurde ohne weitere Sitzung für beendet erklärt. Wobei Tronde seine Planungen ausdrücklich und endgültig zurückzog.

Er will im Sommer das ganze Land bereisen, um mit allen Vertretern des thorwal'schen Volkes zu verhandeln. Zum besseren Gelingen seien einige Zeilen seiner Abschiedsrede zitiert: "Ich sehe derzeit - nicht nur in Thorwal - eine gewaltige Kluft zwischen dem Handeln der wenigen Mächtigen und den Vorstellungen der Aventurier. Durch Vorgaben von oben ist dieser Konflikt nicht zu lösen, das zeigte tragisch unsere Vergangenheit. Ich wünsche mir - vielleicht ist das der wahre Beginn einer neuen aventurischen Zeitrechnung - nicht nur eine professionellere, sondern auch eine offenere Art des Umganges miteinander in unserem Land."

K l e i n a n z e i g e n :

Hei Du, ja genau Du, I smelda! Ich bin der, der Dich in Harben genommen hat, Du weißt schon wegen der Wette. Ich hab Dich beim Würfeln gewonnen. Laß doch den alten Sack in seinem Turm sitzen, der bringts eh nich mehr, ich kann doch auch zaubern mit mein Stab. Melde Dich bei Ari Ventelä unter dem Kennwort Kaninchenfellbeutel bei dieser Zeitung.

Suche die Mütze, die ich nach dem Wetttrinken in Greifenweiler bekommen habe. Im Emblem stand Esel.
Friedhelm Funzel

Das Wirken der Götter

Unbekannter Held beschenkt Efferd's Tempel zu Olport !
(Von unserer Olporter Reporterin Miesmuschel Mjölkers)

„Ich wollte meinen müden Augen kaum trauen, als da ein schabrackenbehängener Gaul mit dem Wappen dieses jungen Mittelreichers, der sich so gerne Kaiser nennt, vor unserem Tempel ankam“ erzählt mir die alte Tempelvorsteherin Blotgrim Naikkanison mit noch vor Freude feuchten Augen. „Dann stand da so ein junger Geck vor mir, der sich so tief verbeugte, daß sein lächerliches Stoffhütchen, das er sich keck auf seine blonde Mähne gesetzt hatte, vor ihm in den Straßendreck fiel. 'Efferd zum Gruß ehrwürdige Geweihte' sprach mich dieser junge Mensch an, 'Unser Herrscher, der Reichsbehüter Brin entbietet Dir und dem Volke Thorwal seine besten Grüße, einem Volke das fürwahr edle Recken hervorbringt'.

Gerade wollte ich diesen eitlen Pfau fragen, was dieser ganze Auflauf soll, da wandte er sich mit großer Geste wieder seinem Pferd zu. Er löste einen Kasten hinter dem Sattel ab und brachte ihn zittrig zu Boden. Offensichtlich war dieses Ding ziemlich schwer, aber er schnaufte kurz und nahm den Kasten erneut vor den Bauch. Im Hafen würde der nix, dachte ich bei mir. Ohne abzuwarten, bar jeder Andacht betrat er ächzend den Tempel. Na, ich natürlich gleich hinterher und wollte ihm den Marsch blasen, als er schon den Kasten auf dem altherwürdigen Opferstock am Eingang abgesetzt hatte. Der knarzte bedenklich, aber er hielt - es geht nichts über alte Steineichel!

Mit einem theatralischen Ruck riß der Geck die Kiste hoch und könnt ihr euch mein grenzenloses Erstaunen vorstellen? Vor mir stand ein ganz in Gold und Silber glänzendes Kleinod, das mich in efferderfüllter Ehrfurcht auf die Knie sinken lies. Es ist etwa zwei Spann lang und einen Spann hoch und zeigt einen goldenen Delphin, der sich springend aus den Wogen eines zu Silber erstarrten Meeres erhob. Dazu Augen aus blauen Edelstein, den ich nicht mit Namen zu benennen vermag. Aus dem Atemloch des heiligen Tieres steigt eine Fontäne aus purem Bergkristall, zum Rand hin immer trüber, wie die Gischt des ausgeblasenen Wassers. Vergebt einer töricht werdenden Greisin, aber meine Augen füllten sich mit Tränen ob solch prachtvoller Verehrung unseres Herrn Efferd. Der Spund sonnte sich eine Weile in meinem sprachlosen Erstaunen, denn erst später erfuhr ich, daß er dieses Kunstwerk hergestellt hatte. Schließlich sagte er:

'Der mutige Sohn Thorwalens, Ahlen Efferd'smal ehe-

mals genannt Skahlensen, zeichnete sich in der Schlacht gegen die schändlichen Schwarzpelze vor den Toren Gareths durch Kampfkraft und Loyalität gegenüber Kaiserkrone und Mittelreich aufs hervorragendste aus. Unter Einsatz seines Lebens schützte er Leib und Leben unserer Reichsbehüters Brin. Es gehen Gerüchte um, er sei in der Schlacht gefallen und nur durch den Herren der Wasser wieder aus den Hallen Borons zurückgerufen worden. Sei es wie es sei, großartige und wundervolle Dinge sind dort auf den Schlachtfeldern im Schatten unserer Stadt Gareth geschehen. Unsere allernädigste Majestät, dero Gnaden Brin zeigt sich großzügig zu denen, die ihm in Treue und mit Freuden dienen. Es war der innige Wunsche des edlen Recken Ahlen, diesen Dank in dem Kunstwerk vor euch gestaltet zu wissen. Der Recke ist zutiefst überzeugt, Efferd persönlich habe ihm die Hand entgegengestreckt, als er schon auf dem Weg in das Reich des dunklen Herrn war, daß dieses Schmuckstück, nach seinen Vorgaben von kaiserlichen Gold- und Silberschmieden hergestellt, im Haus des Herrn Efferd zu Olport stehen und alle Kinder des Efferdsohnes Swafnir für immerdar an die Größe und Gnade des Herren der Meere erinnern möge. Nur zu gern erfüllte unser edler und großzügiger Herrscher, Kaiser Brin, diesen frommen Wunsch seines Kämpen Ahlen Efferd'smal.'

Während dieser ohne Atemholen vorgebrachten Rede liefen mir törichtem Ding Tränen der Freude aus meinen alten Augen und ich dankte unserem Herrn Efferd für dieses großartige Geschenk, das er in seiner unermeßlichen Güte unserem alten, bescheidenen Tempel zukommen ließ. Für den mutigen Sohn Ahlen aber erbat ich mit stolzgefüllten thorwaler Herzen in einem Gebet Schutz und Segen für die Zukunft. Wo immer er jetzt auch sei. Mögen die Skalden ihn und seine Heldentaten fern der Heimat unsterblich machen."

K l e i n a n z e i g e n :

Wir führen Anhängerdevotionalien Deiner Lieblingsmannschaft. Sei es Pottwal Prem oder Orkan Thorwal. Auch Locke von Tula von Skerdu erhältlich.
Gumpertsens Laden, Serske

Mein Mann ist Praiot. Sie (26) verh., aus gutem Hause, finanziell unabh., begeisterte Reiterin, kampsportl. darpartisches Mutterkreuz, sucht experimentierfreudigen, ausdauernden, strammen Kerl, rotblond bevorzugt, Tätowierung kein Hindernis, zwecks Anstellung als Reitlehrer. Diskretion erwünscht.
Stichwort: Lady Du
Chiffre: GRE-I-24

Die Scholle- die Beilage für das Thorwaler Landvolk

Entgegen der mittelreichischen Meinung, besteht der Großteil des thorwalschen Volkes nicht aus Seeleuten, sondern aus Landmännern und -frauen, denn wir lieben unsere heimatliche Scholle.

Was kümmert den Landmann/männin Tobrien ?

Wie unsere Korrespondentin Eva Maria Slime-Beutel-Schüberling bei Nachforschungen auf der Schafwollbörse zu Festum herausfand, kann es sich bei den Unruhen in Tobrien (der Standard berichtete) nicht um einen Answinsitenaufstand handeln. Aus gut unterrichteten Kreisen verlautete, daß die Vorräte an tobrischer Schafwolle nahezu erschöpft sind. Jeder Answinsitenaufstand aber hatte bisher eine Schafwollschwemme zur Folge, da das Haus Rabenmund aus derartigen Situationen noch immer einen pekuniären Vorteil zog (siehe TS 2). Für den/die thorwalschen Landmann/männin bedeutet dies: *Schafzucht lohnt wieder* ! Aufkommende Gerüchte, das thorwalsche Landvolk wäre an diesem vermeintlichen Answinsitenaufstand beteiligt, wurden von Hetmann Tronde aufs schärfste verurteilt. Ein Indiz dafür sei, so Tronde, der stetige Anstieg des Silberpreises durch den Ausfall der tobrischen Silberminen. Breite Teile des thorwalschen Seevolkes würde eine Verknappung von Edelmetallen wie Silber hart treffen.

Wider den Garethischen Unsinn- Torwalsches war gut, ist gut und bleibt gut !

Eine neue Garethische Unsitte dringt jetzt auch schon über den Ingval an die südlichen Grenzen unserer Heimat vor und verunsichert den/die wackere(n) Landsmann/frau: die 3 Felderbewirtschaftung ! Doch worauf der tumbe Nostrianer hereinfällt, weiß der der Thorwaler es besser. Schon eine der ältesten Hjaldingerweisheiten sagt: Der Boden muß sich an die Frucht gewöhnen und nicht anders herum! Friedholf Runkelsjón von der Rübenotta sagt: „Klee is was für die Ziegen und die suchen sich den schon selbst. Das wohl !“ Feldversuche in

Impressum:

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

Herausgeber: Swantje Hillebrook-Karlsdottir,
Kurt Buccerison, Rudolfske Augfindling
Chefredaktion: Ulricius Kenterson

Auflage: genug

Es gilt die Anzeigenliste vom 3. Rondra 15 Hal

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

Zusammenarbeit mit der Halle der Normung haben ergeben, daß sich die großen und wäßrigen Rüben noch nicht mal als Wurfgeschosse eignen und außerdem viel zu groß für die Norm-Frachtgutkiste sind. Auch der Hafer wird spröde und wäßrig; der bekannte Pferdezüchter Heimdahl meint: „Aufs Feld kacken bringt mehr!“

Aktuelle Unkrautwarnung:

Wie schon in der letzten Scholle gemeldet, breitet sich eine ernstzunehmende Plage von Rahja gen Efferd aus. Und das kurz vor der besten Pflanzzeit ! Die zähen Ranken überwuchern inzwischen schon das halbe Bornland und auf so manch ehemals fruchtbarem Acker quellen dem Landmann die abscheulichen blaßweißen Blüten entgegen. Auch bei uns wurden diese Bodenschlingpflanzen, an deren giftgrünen Früchten sich Vieh und Mensch den Magen verderben (Mütter, seid gewarnt!) schon gesehen. Es hilft weder das Kraut abzubrennen noch unterzupfügen. Diese grünen Pocken der Felder vermehren sich auf ungeklärte Art und Weise. Häufiger wurden geheimnisvolle gelbe Knollen in befallenen Feldern entdeckt: Ein Zusammenhang wird vermutet. Vor dem Gewächs mit dem Bosparano-Namen Sieglinde (vulgaris) wird gewarnt!

Horst, ich weiß, daß Du lebst, komm sofort zurück, oder ich hole Dich... Kunigunde

Danke, Ulrich. Fondor

Wellenbrecher-Otta in Olport hat ein neues Geschütz entwickelt. Das Geschoß Rotzbengel muß zum Laden nicht mehr eingerammt werden, sondern wird direkt von hinten geladen. Der Prototyp kann besichtigt werden, einfach nach Guido fragen.

Thorwal Top Ten

1. (-) "10 kleine Answinisten" - Die Reichstreuen
2. (-) "Gibt's doch gar nicht" - Die tobrischen Landjungs
3. (-) "Verpiß Dich!" - Die Answinisten
4. (8) "Heim ins Reich" - Künstler für Weiden
5. (-) "Weine nicht um mich Kunigunde" - Olport Quartett
6. (4) "Eine Insel" - Vereinte Güldenland Ottas
7. (-) "Heilerin mit Kind von mir drin" - kleiner weißer Moha
8. (1) "Die Ballade von Alrik dem Schmied" - Hesindian von Drachenzahn zu Praiosborn
9. (-) "Auf Westerwellen einen prellen" - Die Hinterlader
10. (-) "Weil ich ein Nivese bin" - Ari Ventelä

DER WAHRE BOTE

Unabhängig - Kaisertreu - Patriotisch
Ausgabe PER 9 Answin

Das Motto des Mondes*:
Auch Echsenmenschen und Ziliten
packen gerne mal an dicke Titten
*diesmal für Claudia

Anzeige:

Sanovita
das Mittel gegen Altersinkontinenz!

Eklatante Sicherheits- mängel bei Heerschau!

Nicht nur, daß Möchtegern Kaiser Brin beinahe zweimal einem Attentat zum Opfer gefallen wäre, zu allem Überfluß konnte einer der Hofmagier des Reichsverhüters sich unerkannt dem Dämonenmeister zuwenden und ungehindert bei Hofe seine borbaradianischen Ränke schmieden. Königin Emer, beim letzten Kronrat noch die Lieblichkeit in Person, kam diesmal gerüstet, wohl schon das Unheil und die

Unfähigkeit der Leibwache erahnend. Nächstes Mal wird sie wahrscheinlich in Vollrüstung erscheinen müssen.

Man fragt sich, wie soll ein Mann ein ganzes Weltreich regieren, der noch nicht einmal in seinem eigenen Haus Ordnung zu halten weiß? Die o.g. Vorkommnisse und das freche Verhalten der selbsternannten Horas sprechen eine beredtere Sprache, als unsere Federn dies könnten!

Raum für Notizen:

Amöbe-Horas ein Mann???

Schier Unglaubliches wurde uns aus Vinsalt bekannt: Ein aus verständlichen Gründen anonym

und sich danach in offenkundigem Wohlgefallen lange im Spiegel betrachtete. In dieser

Spanne entstand auch das skandalöse Bild, das er der Redaktion sofort danach zuspielte. Seine Worte dazu: "Ich war immer ein Patriot. Aber als ich sah, wie sehr wir alle von Amene ge-



täuscht wurden..." Wir danken dem wackeren Mann. Uns allerdings stellt sich die Frage, welche Geheimnisse die falsche Horas noch verbirgt!!!

Voller Staunen beobachtete unser Informant, wie Amene an ihre Schminkkommode ging, dort einen falschen Schnauzbart herausnahm, sich ihn anheftete

SKM Answin zu Praske brüskiert

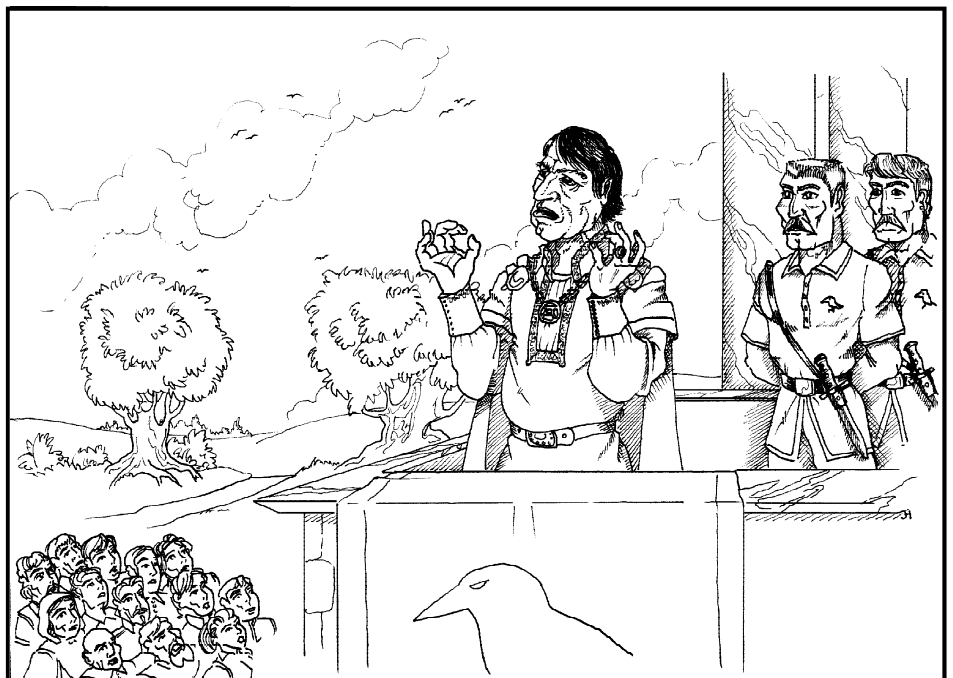
Da wurde auf Praske eine Liebfelder Delegation empfangen, die behauptete 680 Krieger (unbemerkt? - wo hatten die Hüter des Reiches ihre Augen?) mitten durchs Reichsgebiet geführt zu haben um angeblich gegen Borbarad zu kämpfen (was aber, wenn die falsche Horas einmal nicht ihre Truppen zu einem sog. Freundschaftsbesuch schickt?) und der Bote SKM Answins wurde nicht

vorgelassen? Skandal! Dabei hätte der Bote von SKM Answins Großmut berichten können: „Das Reich ist in Gefahr! Ich kenne jetzt keine von Rabenmunds und von Gareths mehr, sondern nur noch Mittelreicher!“

Die Hand zur Versöhnung wollte er reichen und einen Fußtritt hat er bekommen. Brin, sei gewarnt. Dein Hochmut wird dem Reich noch das Verderben bringen!

SKM Answin ruft zum Kampf gegen das Böse auf

Unbeirrt von Brins Beleidigung sprach SKM Answin seinen Anhängern und der Bevölkerung Engasals, die ihn so herzlich aufgenommen hat, Mut zu in diesen schweren Stunden. Er wiederholte seine Forderung nach Geschlossenheit im Kampf gegen den Dämonenmeister und kündigte an, daß die kaiserlichen Truppen wohl gerüstet in den Kampf ziehen würden. "Keinen Fußbreit heimischen Boden mehr für die schwarzen Truppen!", schloß SKM seine richtungsweisende und ermutigende Ansprache.



Reichsverhüterlicher Befehl zwingt wackere Darpatier zum Verhungern

Wie im Verlautbarungsorgan des Reichsverhüters zu lesen war, suchen widernatürliche Seuchen das durch die schlechte Versorgung geschwächte darpatische Entsatzheer heim.

Nicht zu lesen war dort allerdings, daß Befehl von höchster Stelle das Heer zum Nichtstun verurteilte.

Bereits im Herbst waren die darpatischen Truppen auf verhüterlichen Befehl mobilisiert worden. Erfüllt von Tatendrang zogen die wackeren darpatischen Frauen und Männer, geführt von Cronfeldherr Boronian v. Rabenmund gen Altzoll, bereit, sich dem Feind zu stellen.

Doch statt dem Gebot der Stunde zu gehorchen und sich mit allen verfügbaren Truppen dem Dämonenmeister entgegenzustellen, zog der Stab des Reichsheeres es vor, die frischen Truppen in Etappe verstauben zu lassen. Weder wohlmeinende Ratschläge noch Proteste konnten die Befehlshaber Brins von ihrer Entscheidung abbringen.

Als der Cronfeldherr ob des nahenden Winters einen Teil der Landwehr wieder in die heimatlichen Baronien entlassen wollte, griff wiederum der Stab des Reichsheeres ein, und zwang den

fürstlichen Heeresführer dazu, das gesamte Heer in Altzoll zu belassen.

Die bittere Folge: Kälte, Hunger und Krankheiten dezimierten das Heer, das aufgebrochen war, sein Leben zur Rettung des Reiches hinzugeben. Viele Opfer in den eigenen Reihen, ohne daß

der Feind auch nur einen einzigen Schwertstreich dafür hat tun müssen. Doch statt den offenkundigen Fehler einzugestehen und die Konsequenzen zu ziehen, sucht man vielmehr, die Integrität und Urteils-kraft des darpatischen Cronfeldherrn in Frage zu stellen, und ihm

den Schwarzen Alrik zuzuschieben (siehe auch im letzten falschen Boten). Man muß sich fragen, wie lange man sich solche Befehlshaber noch leisten kann, angesichts der Herrscharen des Schwarzen Dämonenmeisters, die das Reich zu überfluten drohen.

Wann wird der Reichsverhüter sich endlich auf seinen Krönungsschwur besinnen, der ihn dazu verpflichtet, das ihm anvertraute Volk zu schützen?

Wann wird er endlich die Einsicht besitzen, die ihm dargereichte helfende Hand SKM Answin nicht länger wie ein dummer Junge auszuschlagen?

Anzeige:



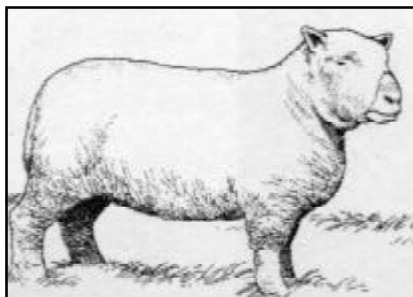
Ob bei 30°, 60° oder niederhöllischer Kälte
Speer Megakerls - Die schlaue Art zu wachen!



DIE ÜBERRASCHUNG AUS ENGASAL

Impressum:

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



Tobrische Ecke:

Tobrier, denkt daran, dieses Schaf wird nun von Untoten geschändet!

Kleinanzeigen

Ältere Ausgaben des
Thorwal Standards
verpaßt?
Traurig?

Dazu besteht kein Grund:

Thorwal Standard Nr. 5

In einer dunklen Garage tauchten überraschenderweise noch einige Exemplare des TS 5 auf. Diese geben wir zum Sonderpreis von 5 DM (zzgl. Porto) ab.

Die Nr. 6 ist zum Preis von 6,50 (zzgl. Porto) auch noch zu haben

Sammelband

Auf 104 Seiten und einer DIN A 3 Karte präsentieren wir euch das Beste aus dem Thorwal Standard Nr. 1- 5. Lieder, Akademien, Abenteuer satt (u.a.auch der 1. Teil der Kampagne von Eckart Hopp), Sex in Aventurien, Kreaturenbuchergänzungen und vieles mehr. Das Ganze gibt es für 8 DM (zzgl. Porto).

Porto: 1-2 Hefte: 1,50 DM, 3 Hefte: 2,50

DSA - AG der GFR e.V.

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

Willst Du eine Rolle übernehmen oder auf einem der Cons als Spielleiter fungieren? Das neueste aus Lowangen in der Lowanger Lanze (auch hier werden noch Mitstreiter gesucht).

Interesse? Dann schau bei einem GFR Con vorbei

oder melde Dich bei:

Stefan Küppers (stkueppi@aol.com)
Klosterstr. 112
52146 Würselen

Großes

Preis ausschreiben:

Auf besonderen Wunsch von Norbert Venske findet wieder ein bedeutendes Preis ausschreiben statt: Wir haben in diese Ausgabe des TS einige Druckfehler eingestreut. Wer uns sagen kann wieviele, nimmt an der großen Verlosung teil.

1. Preis:

Eine Auswahl von Bildern unseres Zeichners Jens Haller und der TS 8

2. Preis:

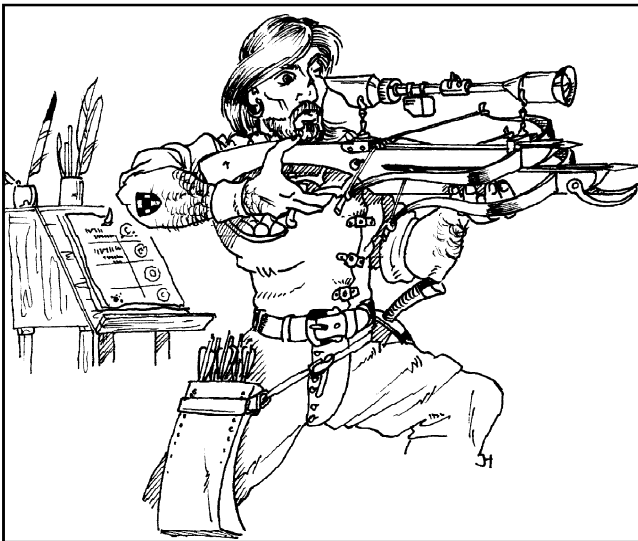
Je ein Heft der Nummern 4,5 und 6

SÖLDNER HEUTE

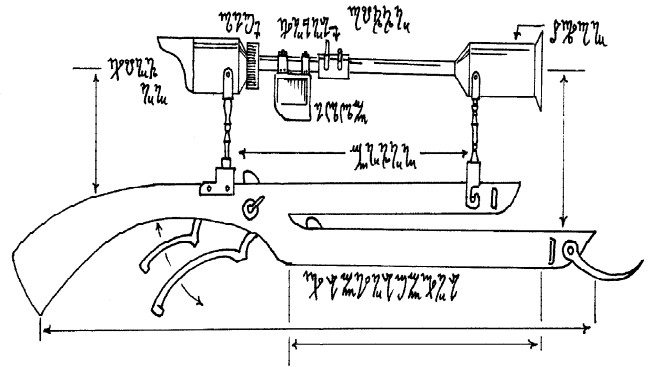
Das Fachblatt für alle Männer und Frauen des korgefälligen Standes mit Neuigkeiten vom Waffenmarkt, Stellenvermittlung, dem Söldner oder der Marketenderin des Mondes und mehr.

Sensationelle Sonderanfertigung der Tempelschmaucher

Hier nun der angekündigte Abschlußbericht zur TEMPELSCHMAUCHER Doppelarmbrust. Das getestete Sonderzubehör wurde in der Akademie Drachenei zu Khunchom ersonnen und hergestellt, aber Ihr wißt ja: für unsere wackeren Mitarbeiter ist kein Weg zu weit! Das Testschießen konnte dieses Mal allerdings nicht von unserer bewährten Schützin Afra Barcken durchgeführt werden. Die gute Afra ist nun mal Bornländerin aus der hintersten Ecke und will mit "so komischem Magiezeugs" nichts zu tun haben. Tja. Wir haben stattdessen Wulfhart Vierstein mit dem Testschießen betraut. Wulfhart ist ein neuer Mitarbeiter und schießt nicht gar so gut wie Afra, aber wenigstens stammt er aus Gareth. Der Junge war immerhin so lange auf der Praiosschule, daß er weiß, was Sache ist! Jawoll!



Die ehrenwerten Magister der Akademie Drachenei haben uns freundlicherweise eine...na, ein Dings zur Verfügung gestellt, was sie "technische Zeichnung" nennen. Ist ja auch ganz hübsch geworden. Über die Tatsache, daß andere Leute nicht unbedingt komische kleine Krakelkäferchen verwenden, wenn sie was aufschreiben wollen, kann man ja schon mal wegsehen, wenn man den Kopf so voller arkaner Geniestreiche hat. Hier also, für die technisch Interessierten unter uns, mit freundlicher Genehmigung der Akademie zu Khunchom und des Hauses Tempelschmauch, der technische Riß (Riß sagen Sappeure, man kann auch einfach Technikbild sagen. Was da bei steht, wissen wir auch nicht):



Hier nun in den Worten des guten Wulfhart: "Also zuerstmal wußte ich garnicht, wohin was gehört. Wenn mir der Spitzhut nicht gezeigt hätte, wo vorne ist und vorher nicht diesen ganzen vielen Teile zusammen gemacht hätte, wär da nix gegangen. Den Zusammenbau muß man echt drillen, am besten mit einem Sack über dem Kopf. Weiter ist wichtig, daß man kaum wo feste dranpacken darf. Auf dem geschliffen Glas sieht man jede Pratzte. Die kleinen Teile sind auch fummelig und brechen leicht. Einfach das Sehrohr draufmachen und loslegen geht nicht, ich habe mit Hilfe trotzdem noch gut 3 Fingerbreit Sonnenlauf gebraucht.

Dann war es schon toll. Wenn man erstmal weiß, wie man den Kopf weghalten muß, sieht man das Ziel plötzlich ganz nah. Ein kleines Bierfaß, vorher 50 Schritt weg kommt einem dann im Sehrohr wie fünf Schritt weg vor. Man kann nicht vorbeischießen, wenn man einfach das dünne Kreuz im Sehrohr mitten auf das Faß hält und abdrückt.

Man muß aber echt fit sein. Den zweiten Tag hatte ich ziemlich mit dem vorigen Abend zu kämpfen, da wackelt dann alles beim Durchgucken. Soweit war das schon Klasse, aber das beste kommt noch. Dieses Sehrohr kommt ja so wie es ist aus dem Lieblichen Feld, die Magiere in Khunchom zaubern da noch was drauf. Das, was ich hatte, konnte Magisches überhaupt und sogar im Dunklen sehen. Der Magier hatte auf die Zielscheibe drei Schutzanhänger gehängt, die alle schwer magisch aussahen. Aber nur eins war wirklich magisch, welches wußte ich nicht. Im Sehrohr waren die alle schön groß zu sehen, aber sahen gleich magisch aus. Ich mußte dann auf einen Knopf oben am Sehrohr tupfen, und dann habe ich plötzlich den untersten der Anhänger rot leuchten sehen, was dann der magische war. Der Magier meinte, das klappt auch

mit Kampfmagiern in der Schlacht. Wenn man so ein Sehrohr hat, kann man die im Getümmel rot leuchten sehen und weil sie so groß sind auch prima totschießen. Das Zaubern hält aber nicht lange, etwa bis man die 10 Finger gezählt hat. Man muß also mit allem fertig sein und nicht erst lange suchen müssen."

Soweit der gute Wulfhart, die Redaktion will noch mit einigen Details aufwarten. Der Magier aus Khunchom war ein "combattanter Artefakte-magus", der die Zauberei auf die Sehrohre legt. Man kann sich bei der Akademie erkundigen, wer das ist. Wir sollen seinen Namen nicht schreiben, er könne sonst nicht mehr ruhig schlafen.

Das Sehrohr, man sagt auch "Zielfernrohr" dazu, kostet ohne jede Magie in Khunchom schon 500 Dukaten, im Mittelreich ist es nicht zu kriegen.

Der Magier in Khunchom kann dann verschiedene Eigenschaften an das Sehrohr anzaubern. Wie erwähnt das Leuchten von magischen Sachen, oder auch gute Sicht bei Nacht. Er könne auch eine Sicht durch Wände möglich machen. Wulfhart hat darüber zuerst gelacht, aber der Magier hat ihm dann gesagt, daß er den Heerführer von außen durch die Zeltwand erwischen

kann, der Zauber bringt es also doch, wenn auch mehr für Meuchler! Jeder dieser Zauber, pro einmal auslösen, kostet mindestens 100 Dukaten. Der Magus meint, man könne die Zauberei auch mehrfach auf das Sehrohr sprechen oder gar dauerhaft, so daß sie sich über Nacht wieder auffrischen. Die Preise dazu gibt es nur auf Anfrage.

Der gute Magus erzählte abends beim Wein noch einiges was wir unseren Lesern mit Augenzwinkern berichten. Diese Südländer glauben ja gerne, wir merken es nicht. Der Magier könne das Sehrohr zum Beispiel so verzaubern, daß die Armbrust von selbst abschießt, wenn ein Magier in der Mitte des Kreuzes wäre. Oder er wollte vorne auf den Bolzen einen Zauber legen, der einen mörderischen Flammenball macht, wenn der Bolzen auftrifft. Dann verbrennen nicht nur der Getroffene, sondern alle in seiner Nähe ganz jämmerlich. Weiter gäbe es Federn für hinten an den Bolzen, welche den Bolzen fliegen lassen, soweit das Auge reicht. Und die zudem bewirken, daß der Bolzen immer trifft! Naja, wie gesagt, das war abends beim Wein! Man sieht also, ein Gerät, das für die meisten von uns unerschwinglich bleibt, aber für manche Zwecke sehr reizvoll wäre.

Söldner des Mondes

Söldner des Mondes ist diesmal:

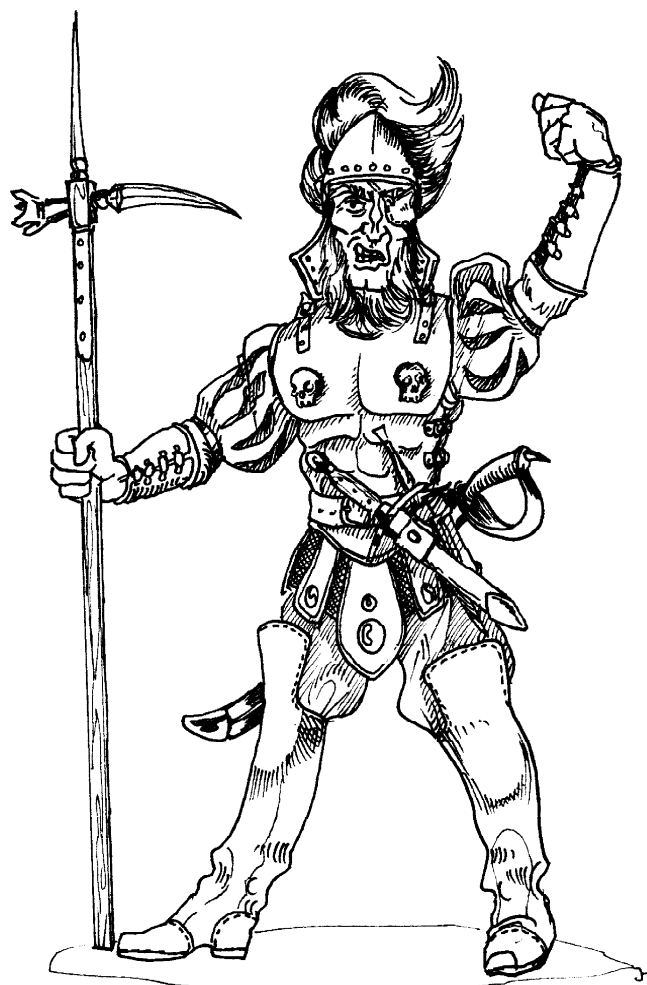
Jossele der Hammer, Feldhauptmann beim 2. Banner der Uhdenberger Breitäxte. Jossele ist beliebt wegen seiner freundlichen Art, besonders im Umgang mit den neuen Rekruten, wegen seiner Geduld und seiner Nachgiebigkeit.

Jossele mißt zwei Schritt und zwei Finger, wiegt hundertundneun Stein, riecht aus dem Mund und hat die Maße 120-61-26 (Brustumfang, Oberarmumfang und verbleibende Zähne).

Jossele mag Tiere (besonders gebratene Schweine, gebratene Kühe, Hühner und so), liebt den Umgang mit Menschen, raucht gern mal ein Pfeifchen, mag Armdrücken und manchmal auch Armbrechen und trinkt auch ganz gern mal ein kleines Bierchen.

Was er absolut nicht mag: sture Rekruten und sture Vorgesetzte, da er selber niemals stur ist, den Zahnreißer, kaltes Wasser, lauwarmes Wasser, warmes Wasser und heißes Wasser.

Später mal möchte er was Kreatives machen, vielleicht Feldhauptmann bei der Al'Anfaner Dukatengarde.



Mutter Schneid ist tot

Im Alter von vermutlich 87 Jahren ist Mutter Schneid durch Borons Ratschluß in Kors ewige Hallen abkommandiert worden. Der Tod ereilte sie im letzten Firunsmond bei einer Feier, die sie aus Anlaß ihres Sieges beim Armdrücken gegen den Thorwaler Seemann Offa Ogerfaust gegeben hatte. Der hinzugezogene Feldscher: "Es war wohl zu viel für ihr Herz".

Mutter Schneid war bis zu ihrem Abgang als Marketenlerin mit dem siebten Fähnlein der Roten Bullen unterwegs. Wie oft stand sie ihren Mädels bei einer Geburt mit Rat und Tat zu Seite, wie oft schlichtete sie Streit (noch öfter allerdings fing sie welchen an), wie oft hörte man ihre lieben Worte "Was, kein Geld mehr! Scher dich weg, du läusezerfressener Trollfuz! Na, komm, weil du's bist, Herzube, ich geb' dir ein' umsonst". Quer durch die Feldlager hallte es. Wie oft spürten wir die liebevollen Hiebe ihres messerscharf geschliffenen Hakens zwischen den



Schulterblättern, wenn sie uns mit der Zärtlichkeit einer zahnwehkranken Bärlin zur Ordnung rief. Besser, als jeder Weibel es vermocht hätte. Wie oft luchste sie einem Bauern ein strammes Ferkel für wenig Geld ab (und wie oft für gar kein Geld!), wer zählt die wackeren Söldnersbuben und -mädels, die zum Zahnreißen lieber zu Mutter Schneid als zum Feldscher gingen, wer die Zähne, die sie ihren Besitzern aus anderem Anlaß entfernte. Wer kennt heute noch ein Rezept für eine Läuse-tinktur wie die von Mutter Schneid?

Mutter Schneid war immer und wahrhaftig die Mutter des Fähnleins. Wir werden sie vermissen. Möge sie in Kors Hallen angemessene Aufnahme finden und nicht gar zu hart mit Seiner Herrlichkeit umspringen.

Im tiefen Gedenksuff, dein Siebtes Fähnlein!

K l e i n a n z e i g e n

Beim letzten Soldkontrakt wieder über den Tisch gezogen worden? Und alles nur, weil wir nicht richtig lesen und schreiben können? Wenn Euch jemand zufällig diese Anzeige vorlesen sollte, meldet Euch bei Legas Theniks Lese- und Schreibschule in Khunchom speziell für Söldner! Hohe Erfolgsquote, geringe Gebühr!

Leicht überlagerter Engasalwein abzugeben. Eignet sich hervorragend zur Waffenpflege und als Rostlösemittel. Unter Umständen auch für Alchimisten und Meuchler von Interesse.

- Anfragen an Weinhandelskontor Witwe Clicko zu Andergast -

Rüstung oder Rüstungsteile geerbt, womöglich erbeutet? Oder haben wir in den letzten Jahren ein bißchen zugelegt, hm? Kein Grund, die guten Stücke zum Schrotthändler zu bringen! Für Anpassungen und Ausbesserungen aller Art empfiehlt sich

K. Schanell, Änderungsschmiede, Wehrheim

Wenn woll mach gross Ekspedizionn zu Schlage de Orke oda so, brauch gutt Fährtsuchmann!

Wenn woll hab best, mir schreib! Kenn all Wolf von Festum bis Yetiland mite Nam!

- Bei Interesse Zuschriften an Ari Ventelää, Paavi, postlagernd -

Für Hautbilder aller Art, auch Überdeckungen und Änderungen, nur zum Spezialisten! Erstklassige Arbeit liefert Alrik Stromm in Rommilys

- Spezialität: Kormäßige Bilder, Waffen, Schlachten, spritzige Hirnmassen -

TEMPELSCHMAUCHER Doppelarmbrust, wie im letzten Heft besprochen!

Wem der Weg nach Festum zu weit ist, der kann jetzt auch bei Grum Wolter, Waffenhändler zu Gareth, gegen geringen Mehrpreis bestellen.

In der letzten Schlacht Ärger mit Magie gehabt? Das muß nicht sein! Wendet Euch vertrauensvoll an die Kampf- und Kapermagiervermittlung Gar Ha'awat zu Khunchom und schlägt den Gegner mit seinen eigenen Waffen!

Vernünftige Konditionen - Reelle Preise

Zum Auftakt bringen wir dieses Mal für all unsere musikalischen Brüder un' Schwestern - und für die anderen natürlich auch - ein Lied, das sich ausgezeichnet für lange Märsche durch grimme Eiseskälte, sengende Praiosglut, fieberverseuchte Sümpfe, orkverseuchte Wälder oder auf kriegerverseuchten Schlachtfeldern eignet. Worte und Melodei sind von Mainweich Ingerimmsmond.^v

Ich bin Söldner von Beruf

Ich bin Söldner von Beruf.
Ein dreifach Hoch dem,
Der dies gold'ne Handwerk schuf.
Auf dem Schlachtfeld ist mein Leben,
Kor zu ehren mein Bestreben:
Ich bin Söldner von Beruf.

An der Front auf den Silkwiesen
Traf ich einen Orkenriesen,
Der schrie laut, er würd' mich töten,
Also tat ich, was vonnöten,
Trieb geschwind zu Kors Entzücken
Meinen Stahl ihm durch den Rücken:
Ich bin Söldner von Beruf.

Ich bin Söldner von Beruf.
Ein dreifach Hoch dem,
Der dies gold'ne Handwerk schuf.
Niemals wollt' ich Krieger werden,
Müßt' ja ehrbar Hungers sterben:
Ich bin Söldner von Beruf.

Derbe Stiefel an den Füßen,
Einen Schnaps, den Tag zu grüßen,
In der Tasch' den Beutel Goldes,
Voll des wohlverdienten Soldes,
Langes Eisen auf dem Rücken,
So wird mir schon alles glücken:
Ich bin Söldner von Beruf.

Ich bin Söldner von Beruf.
Ein dreifach Hoch dem,
Der dies gold'ne Handwerk schuf.
Schwarz un' Rot weht unser Wimpel,
Holt vom Roß den Adelsgimpel!
Ich bin Söldner von Beruf.

Selbst in langen Friedenszeiten
Gilt es, Händler zu begleiten
Und für gutes Gold zu streiten.
Räuber von des Weges Seiten,
Gilt's zu hauen und zu stechen,
Ihre Zähne auszubrechen:
Ich bin Söldner von Beruf.

Ich bin Söldner von Beruf.
Ein dreifach Hoch dem,
Der dies gold'ne Handwerk schuf.
Zahl mich gut, und du wirst sagen:
Keinen sah ich besser schlagen!
Ich bin Söldner von Beruf.

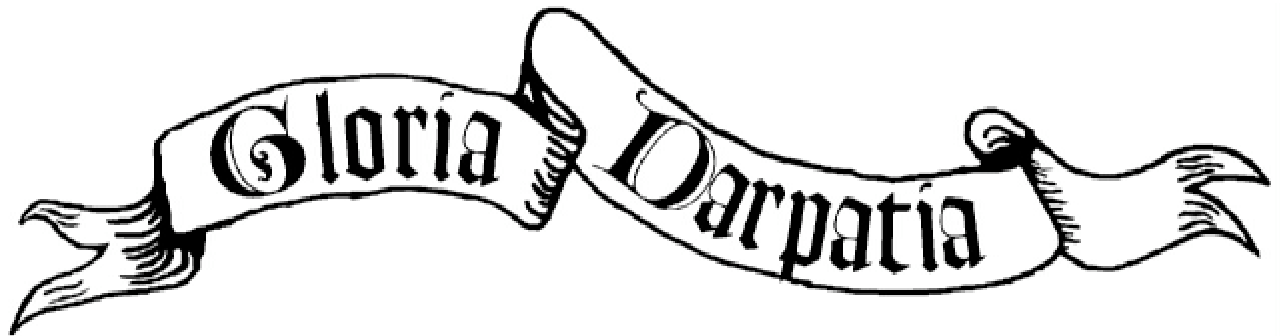
Ehrlichkeit ist jeden Söldners Pflicht,
nur für einen Dienstherrn galt das nicht!
Geizhals wolltst mich schnöde prellen,
Hast gesagt, ich hab's vergessen -
Deine Augen ließ ich quellen:
Kalten Stahl, den mußt nun fressen!
Ich bin Söldner von Beruf.

Ich bin Söldner von Beruf.
Ein dreifach Hoch dem,
Der dies gold'ne Handwerk schuf.
Oh, der Kampf ist meine Mutter,
Ist auf meinem Brot die Butter:
Ich bin Söldner von Beruf.

Nach hartem Tagwerk mag der Söldner ruh'n
Dem Marketender gibt's dann gut zu tun!
Ein Stück Fleisch, viel Bier und Weiber -
Labsal für die müden Leiber!
Dem Pfeffersack die Speisekammer leer,
Er selber braucht sie eh nicht mehr!
Ich bin Söldner von Beruf!

^v Zu singen (oder zu grölen) nach Reinhard Mey "Ich bin Klempner von Beruf" - oder so ähnlich.

Aventurische Regionen



Das Fürstentum Darpatien

3. Teil

Die Stadt Rommilys (2. Teil)
Das Haus Rabenmund (3. Teil)
Recht und Gesetz in Darpatien (1. Teil)

Von

Ragnar Schwefel (Hrsg.)
Frank Hagenhoff, Michelle Melchers

mit Beiträgen von
Markus Brohasga, Ulrich Kenter, Andreas Kötting und Michael Meyhöfer



Die Stadt Rommilys (2. Teil)

Die Stadtteile innerhalb der Stadtmauer (2. Teil)

Neustadt

*In aller Frühe war es, als ich das Kaiser-Raul-Tor durchschritt, um zur Warenmesse auf dem Marktplatz zu gelangen, als wohlklingendes Glockengeläut die Menschen auf die Straßen rief. Aus allen Eingängen, Türen und Toren strömten die wackeren, frommen Leute, Kaufleute wie Handwerker, Patri-
zier wie Gemeine. Sie strebten dem großen Kaiser-Yulag-Tempel in der Friedensstadt zu, um den jungen Tag auf götter-
gefällige Weise zu beginnen. Auch ich schloß mich den bra-
ven Menschen an, wußte ich doch von vorherigen Besuchen,
daß nicht eher die Geschäfte der Stadt aufgenommen wür-
den, als bis der Göttin die gebührende Ehre erwiesen war
(...)*

Später dann schlenderte ich müßig durch die Straßen, das geschäftige Treiben zu schauen. Hinz und Kunz schien um diese Zeit auf den Beinen: Mägde, die zum Einkauf auf den Markt oder zum Wasserholen ausgeschickt waren, standen rings um den Brunnen und schwatzten, eine Kauffrau drängte sich kopfschüttelnd an der munteren Schar vorbei, offenkundig wenig erbaut über so viel Müßigkeit, wohl ahnend, daß ihrer Magd derweil an andere Stelle ähnlich faul herumgaffte, statt die ihr aufgetragenen Arbeiten zu verrichten. Ein Stiefelputzer bot lauthals seine Dienste an, gleich daneben bot eine alte Frau wohlschmeckenden Wildhonig an, dick und golden triefte der süße Bienensaft von den wächsernen Waben. Eine Töpferin lavierte sich geschickt mit einer schweren Kiepe voller Geschirr durch das Gedränge, allzeit einen frechen Scherz auf den Lippen, so ihr jemand bedrohlich in den Weg trat, so daß ihre zerbrechliche Last gefährlich ins Schwanken geriet.

Wiewohl Neustadt genannt, ist dies Viertel doch beileibe nicht der jüngste Stadtteil Rommilys, wenn auch sicherlich einer der modernsten. Einstens als erste Erweiterung der Stadt außerhalb der Alten Mauer begonnen, bildet die Neustadt heute das Herz der Stadt. Und in der Tat, dies Viertel pulsiert wie die Lebensader im Körper eines Menschen, kreuzen sich doch nicht allein die wichtigsten Straßen auf dem Neumarkt, nein, selbiger bildet mit Stadthaus und Markthalle einen der Lebensmittelpunkte der Stadt, wie das nicht abreißen wollen-
de Gedränge des Tags verrät.

Wiewohl noch immer von den klassischen zweidreistöckigen Fachwerkbauten geprägt, finden zunehmend steinerne Mietshäuser Verbreitung, wie sie in den vergangenen Jahren in fast allen großen Städten des Reiches in Mode gekommen sind, um der stetig wachsenden Stadtbevölkerung Wohnraum zu bieten. Die roten und braunen Ziegel für diese neuen Bauten stammen aus den Brennerien in Neu-Rommilys und wiewohl doch jene, die den alten Traditionen anhängen über diese häßlichen Auswüchse der Architektur schimpfen, sieht der Rat die Steinbauweise ob der in der engen Stadt stetig dräuenden Feuergefahr doch gerne, und gibt dem Bauherren aus dem städtischem Säckel dazu. Das stetige Wachstum der Stadtbevölkerung - und das,

Ein Handwerksgeselle landete böse auf dem Hosenboden, als er über ein Ferkel stolperte, das seinem Hüttejungen ausgebüxt war. Fluchend hob der Mann drohend seinen Wanderstab gegen den Knaben, doch der hatte geschwind wie ein Wiesel sein Ferkel gepackt, und war verschwunden, noch ehe der Geselle sich aufgerappelt hatte. Doch kühlte ein Krug Bier, den eine freundliche Rommilyserin, die sein Mißgeschick beobachtet hatte, ihm zum Troste reichte, seinen Zorn (...).

Besonders gestaunt habe ich, als unter Trommeln und Pfeifen ein Amtmann auf einem prächtigen Schimmel durch eine der engen Gassen ritt, einen Speer quer vor sich im Sattel haltend. Als ich einen Passanten fragte, was das denn zu bedeuten habe, erklärte mir dieser, daß von Zeit zu Zeit ein Beamteter der Stadt nachprüfe, ob die Baubestimmungen des Rates denn auch treulich eingehalten wurden. Manch Hausherr pflege auf sein Haus ein neues Geschoß aufzusetzen, und dieses so weit vorkragend zu bauen, daß in manchen Straßen gar kein Tageslicht mehr auf den Boden dringen könne, und die Nachbarn sich über die Straße die Hand reichen könnten, so eng seien die Häuser aneinander gebaut. Das aber könne bei einem der von allen Stadtbewohnern gefürchteten Brände verheerende Folgen zeitigen. Oder es werde ein Anbau oder Schuppen geradewegs auf der Straße errichtet, daß es kein Durchkommen mehr gebe. Wenn also der Amtmann irgendwo mit seiner Lanze nicht mehr durchkomme, sei der Hausherr verpflichtet, den vorkragenden Teil abzureißen, da helfe kein Gejammer. (Eindrücke der Kauffrau Merlinde Bersinger aus Festum)

obwohl doch die Rommilyser Stadtluft nicht frei macht! - hat dazu geführt, daß es reichlich beengt innerhalb der alten Mauern zugeht - kaum ein Fleck in Aldewyk, Hafen und Neustadt, der nicht bebaut ist. So hat man auf eigentümliche Weise versucht, Quartier für neu Zugezogene zu finden: Findige Hausbesitzer sind auf die Idee gekommen, auf dem hinteren Teil ihrer Parzelle, der einstmals als Garten diente, kleine Hütten, Gaden oder Buden genannt, zu errichten, und diese kleinen Leuten zur Miete zu bieten. Was ursprünglich als Marotte einzelner Wunderlinge verschrien war, hat mittlerweile Schule gemacht, und in manchen Hinterhöfen wird auch das letzte bißchen Raum genutzt, um einen weiteren Gaden zu errichten. Bequem ist das Leben in diesen dunklen und engen Buden nicht, nichtsdestotrotz bleibt vor allem ärmeren Leuten kaum eine Wahl, können sie doch die Baukosten für ein kleines Haus in der Vorstadt kaum aufbringen, zumal, seitdem der Rat die Baubestimmungen verschärft hat und nicht mehr rein aus Holz gebaut werden darf - von den Elendsquartieren am Rande der Stadt einmal abgesehen. So teilen sich wohlhabende Handwerker und Kaufleute dies Viertel mit einfachen Gesellen, Tagelöhnern und ähnlichem Gesindel, wenngleich alles grundehrliche Leut mit einem Broterwerb.

Zwar sind die Gassen hier wie in anderen Vierteln der Stadt recht eng, einzig die Hauptstraßen sind breit genug, um Kutschen und Wagen gute Durchfahrt zu bieten. Dafür sind fast alle Gassen säuberlich gepflastert und mit Rinnsteinen ausgestattet - die Neustadt ist wie Aldeburg und Aldewyk an die Kanalisation angeschlossen.

Nicht umsonst übrigens ist es bei Strafe verboten, seinen Unrat einfach auf die Straße zu gießen, man muß dafür eines der Rinnlöcher aufsuchen.

Besonderer Augenmerk muß der Fürstin-Irmegunde-Allee zukommen, hat diese doch seit 5 Götterläufen sogar vom Markt bis hinauf zur Fürstenburg eine Beleuchtung mit Öllaternen, die von Lampenwächtern allabendlich entzündet werden! Selbige ist im Übrigen die einzige Straße, die vom Öffnen bis zum Schließen der Tore befahren werden darf, will man doch vermeiden, daß schwere Fuhrwerke im täglichen Gewühle die engen Gassen versperren. Alle anderen

Gassen dürfen allein vom Öffnen der Tore 2 Stunden lang befahren werden und dann noch einmal 2 Stunden vor dem Schließen der Tore. Sind doch einmal Güter außerhalb dieser Zeiten eilig zu transportieren, stehen Karrenknechte mit Handkarren bereit, die Waren an ihren Bestimmungsort zu bringen.

Auf und rund um den Neumarkt hat sich allerlei Krämervolk angesiedelt, die mit Importwaren und Handwerkserzeugnissen aus der Stadt aufwarten. Gerade Handwerker aus der Unterstadt verlegen sich zunehmend darauf, ihre Erzeugnisse an die Krämer zu verkaufen, statt selbst einen Stand in der Markthalle oder in einer der umliegenden Gassen zu halten, kostet dies doch Zeit und Arbeitskraft, die sie lieber dafür verwenden, sich der Fertigung ihrer Produkte zu widmen. Diese Entwicklung hat mithin auch dazu geführt, daß anders als in anderen Orten mehr als einmal in der Woche Markt gehalten wird.

Das Kaiser-Raul-Tor

Reist man über die Reichsstraße von Gareth nach Rommilyls, gelangt man durch das Kaiser-Raul-Tor, einem wuchtigen, zweitürmigen Bau aus Trollzackenfels, vom Paradies in die Kernstadt Rommilyls'. Das Tor wird bei Morgengrauen geöffnet und mit Einbruch der Nacht geschlossen. Bei Tage ist das Tor mit fünf Gardisten und einem Weibel besetzt, bei Nacht mit einem Korporal und drei Gardisten. Die Wachen achten peinlich genau darauf, daß die Gesetze bezüglich des Tragens von Waffen eingehalten werden, außerdem prüfen sie die Karren der Händler zumindest oberflächlich auf verbotene Güter. Nachts kann man nur mit einem kaiserlichen oder fürstlichen Passierschein hinein, obwohl auch eine prall gefüllte Geldkatze die ein oder andere Wache bewegen mag, das Mannloch für einen Augenblick offen stehen zu lassen.

Stadthaus

Der türmengeschmückte, zweiflügelige Bau stellt den ganzen Stolz der Bürgerschaft dar, Ausdruck ihrer zunehmenden Souveränität und ihres wachsenden Standesbewußtseins. Zähes Ringen hat es gekostet, Fürstin Hildelind die Erlaubnis abzutrotzen, den Vertretern der Bürgerschaft einen eigenen Sitz zuzugestehen, und erst auf nachdrückliches Wirken des Stadtvogtes gab sie vor 15 Jahren ihre Erlaubnis, „ein Haus zu errichten zu dem Behufe, daß die Bürger dort ihre Belange bestellen mögen“. Bis dahin mußten die

Bürgerschaften sich in Lokaltäten und Gildenstuben versammeln. Die eigentlichen Verwaltungsaufgaben aber oblagen allein den fürstlichen Beamten. Gerade in den letzten Jahren aber ist man bei Hofe zu der Überzeugung gekommen, daß ein Mehr an Selbstverwaltung für ein Prosperieren der Stadt nur günstig ist, und so zeigt man sich mehr und mehr geneigt, der Bürgerschaft Teile der Verwaltung in eigene Hand zu geben - auch wenn sich Rommilyls längst nicht mit der einer freien Reichsstadt messen kann, nicht umsonst ist Rommilyls fürstliche Residenzstadt.

Als Stadthaus wurde ein Flügel des Gebäudes der fürstlichen Verwaltung am Neumarkt der Bürgerschaft übergeben. Der dreistöckige, zweiflügelige Fachwerkbau mit dem hohem, steilem Giebelndach, den mannigfachen Ziererkern, den Arkaden und dem Doppeltürmchen an einer der Stirnseiten, war damals wie heute der stolze Ausdruck städtischen Lebens. Vor sieben Jahren hat gar die Bürgerschaft an dem Turm eine Uhr anbringen lassen - man hat dazu eigens einen Uhrmacher aus Vinsalt bestellt -, seitdem obliegt es nicht länger einem Glöckner, in der Neustadt die Stunden zu verkünden.

Unter den Arkaden haben Händler ihre Stände aufgeschlagen, bieten lautstark ihre Güter feil. Vor dem Stadthaus stehen auch auf einem hölzernen Podest Pranger und Schandkorb - hier werden verurteilte Sünder an Leib und Ehre vor den Augen der Menge bestraft.

Das Stadthaus bildet das Herz des politischen Lebens der Stadt. Hier

versammelt sich alle zwei Wochen der Hohe Rat der Stadt (bei Bedarf auch öfter), der aus Vertretern der Gilden, Stadtteile und Tempel besteht. In der Ratskammer im zweiten Stock spielen sich politische Debatten wie über den Anschluß von Stadtteilen an das Kanalisationsnetz, die Erhöhung der Steuern auf Wein oder die Verlängerung des Dienstes an den Mauern ab. Doch auch die Streitereien der verschiedenen Gruppierungen haben hier ihr Forum: Mephaliten gegen Praiosgeweihtenschaft, Händler gegen Adlige, Aldewyk gegen Hafenviertel. Doch auch Festivitäten werden hier abgehalten. Zudem gibt es zwei Stuben, die für Beratungen in kleinerem Kreise zur Verfügung stehen, so. z.B. die eigentlichen Räte der Stadtteile. Diese Kammern werden auch von einigen Zünften für ihre Versammlungen genutzt.

In den unteren Geschoßen sind die Abteilungen beheimatet, die die tägliche Arbeit einer Stadtverwaltung leisten: Straßenreinigung, Brandschutz, Kanalisation, Baurecht.

Hier gibt es auch die für jeden Fremden so wichtigen Stadtbrieft zu erstehen.

In einem Zimmer sitzt das Marktgericht, wo Verfehlungen wider das Marktrecht verhandelt werden. Eine weitere Kammer befaßt sich mit Delikten wie Diebstählen, Bettelei, Verleumdung u.ä. Assessoren, Schreiber und Amtsleiter achten darauf, daß die vom Hohen Rat erlassenen Vorschriften, und die sind mannigfach, eingehalten werden - wiewohl manch Beamter bisweilen

Stadt Rommilyls

Fünfe gerade sein läßt, denn wollte man alle Gesetze und Maßregeln akribisch einhalten, das Leben in der Stadt käme unzweifelhaft zum Erliegen.

Einige der Kammern im Obergeschoß dienen als Archiv- und Lagerräume, andere stehen hier Bediensteten als Quartier zu Verfügung.

Doch nicht allein die bürgerliche Verwaltung hat hier ihren Sitz gefunden. Auch die fürstliche Obrigkeit hat im östlichen Flügel des Hauses ihr Domizil. Hier befindet sich der Amtssitz des Stadtvogtes. Fünf Kanzleiasseessoren und zwei Dutzend Schreiber bemühen sich darum, Ordnung in die Papiere zu bekommen, was nicht immer einfach ist, da der Stadtvogt als Mittler zwischen Palast und Stadthaus fungiert und sich zudem um die Eingaben der Bürger und Adligen kümmern muß. So herrscht ein ständiges Kommen und Gehen von Bürgern, Händlern, Mitgliedern des „Hohen Rates“ und des Fürstenpalastes.

Schreiber vervielfältigen hier noch auf altertümliche Weise die Schreiben und Gesetze. Doch ist die Anschaffung einer Buchdruckmaschine bereits beschlossen, hier sollen dann künftig alle Verordnungen des Fürstentums, der Grafschaft und der Stadt gedruckt werden.

Zudem beherbergt dieser Flügel des Stadthauses das Stadtarchiv, welches von Ilea von Meckstock und ihren Bediensteten akribisch gehütet wird. Hier werden u.a die Stadtchronik (mittlerweile mehr als ein Dutzend überformatiger Quartbände umfassend) und die Sammlung historischer Dokumente (z.B. die Stadtgebungsurkunde) und Schriften gelagert. Auch liegen Kopien aller fürstlichen Gesetze und Erlasse bereit, die ein jeder Bürger der Stadt auf Wunsch einsehen kann.

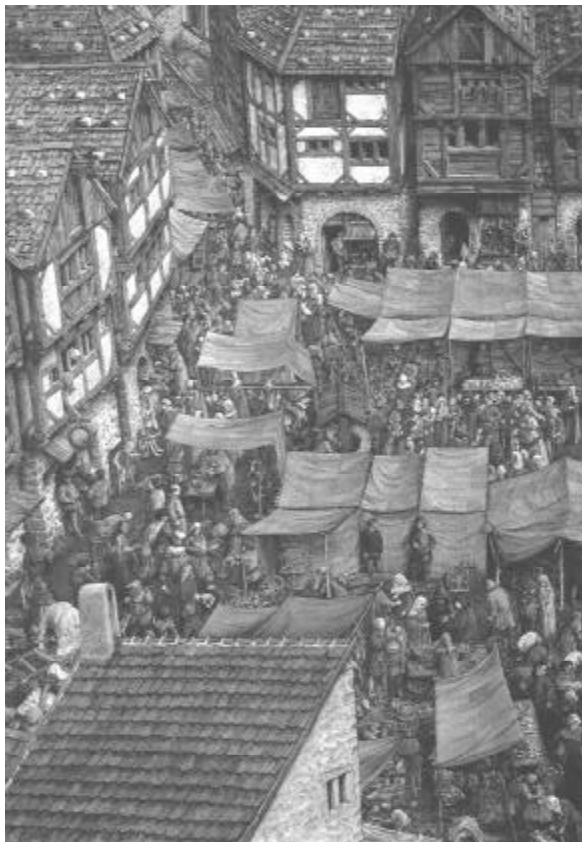
Zudem ist die Stadtgarde mit Wachstube, Verhörzimmern, Zellen und Quartieren für die diensthabenden Gardisten untergebracht. Selbst in den Gefängniszellen in den zwei Kellergeschossen scheint man das Gebot Traviass zu beherzigen, werden die Verliese doch regelmäßig gesäubert und

das Stroh ausgewechselt. Auch die Verpflegung ist leidlich erträglich, so daß es nicht umsonst von weitgereisten Schurken heißt, in Rommilyls gäbe es das gastfreundlichste Gefängnis des ganzen Reiches. Wiewohl Delinquenten hier in der Regel nur kurze Zeit zu verbringen pflegen, sei es zur Beweisfindung bis zur Verurteilung, sei es, daß man einen randalierenden Säuer hier seinen Rausch ausschlafen läßt. Längere Haftstrafen werden nur äußerst selten verhängt (*siehe auch Recht und Gesetz in diesem TS*) und wenn es in

es desgleichen mehr an öffentlichen Anliegen gibt.

An jedem Winds-, Feuer- und Markttag mit Ausnahme der hohen Zwölfgötterfesttage kann man sich in das emsige Treiben auf dem Markt stürzen, eine Entwicklung, die gewißlich durch die Rommilyser Sitte begünstigt worden ist, daß nur wenige Handwerker selbst noch einen Marktstand versehen oder ihre Waren im eigenen Laden feilbieten. Fremden Händlern steht der Markt nur am Markttag offen - die großen Messen wie Vieh- und Tuchmesse einmal ausgenommen.

Es ist schon eine Pracht, das bunte Leben, das sich einem dort darbietet: Stolz Patrizierinnen schreiten durch die Menge, mehrere Diener im Schlepptau, einfache Bürgersleut' prüfen genauestens die Qualität der Waren, bevor sie feilschend den Preis zu senken versuchen, hohlwangige Kinder drücken sich um die Stände, in der Hoffnung, etwas Essen stibitzen zu können. Hier prüft eine Beamte der Bürgerschaft kritisch eine Maßbelle, dort gibt es ein Gezeter, weil sich einer übervorteilt fühlt. Grimmige Wachen führen ein ausgemergeltes Weib zum Pranger vor dem Stadthaus, zum dritten Mal hat man sie nun schon ohne Bettelmarke erwischt, bei aller Gnade, nun muß die Unverbesserliche ihre Strafe erhalten. Das Weib wird nach Verlesung des Schuldurteils ordentlich gestäupt (verprügelt) und dann für den Rest des Tages in den



der Tat einmal dazu kommt, heißt es in den Hexenturm, einem Teil der Stadtbefestigung, umzuziehen, wo es weit ungemütlicher zugeht.

Neuer Markt

Der Neumarkt ist das nimmer ruhende Zentrum des merkantilen Lebens der Stadt. Hier versammeln sich Händler aus der näheren und fernerer Umgebung, ihre mannigfachen Waren feilzubieten. Auch Erzeugnisse der heimischen Handwerker werden hier angeboten, von Krämern zumeist, die die Waren zuvor aufkaufen.

Doch auch Proklamationen werden hier verkündet, Festakte begangen, und was

Schandkorb gesetzt, bevor man sie aus der Stadt jagt. Doch machen sich die Gardisten wenig Hoffnung, wenige Wochen nur, dann wird man die Vettel wieder erwischen, solch Menschen lassen sich kaum aus der Stadt halten. Wenn Markttag ist und auch fremdes Handelsvolk zugelassen ist, gibt es zwischen den vielen Ständen kaum ein Durchkommen, längst mußte der Rat auch die umliegenden Gassen und selbst die Arkaden vor dem Stadthaus freigeben, um des Andranges Herr zu werden. So gibt es den Bauernmarkt, dessen Stände entlang der Marktgasse zu finden sind. Dort bieten Bauern Früchte, Gemüse und Kleinvieh an. Auch

die Metzger und Knochenhauer haben hier ihre Fleischbänke, wiewohl es seit einem Edikt von vor 10 Jahren verboten ist, Schweine und anderes Getier unmittelbar auf dem Markt zu schlachten, seitdem bringt man die fertigen Schweinehälften, Hammel- und Rinderstücke hierher. Fisch hingegen findet man selten, der Fischmarkt befindet sich traditionell im Hafen, und so gibt es nur einige wenige Händler, die ihr Glück mit eingelegtem oder geräuchertem Fisch versuchen.

Der ganze Stolz der Bürgerschaft aber ist die große Markthalle, die vor gerade fünf Jahren erst errichtet worden ist. Das mächtige, hohe Backsteingebäude mit den trutzigen Stufengiebeln und dem sauber gedeckten Schieferdach bietet Raum für Dutzende von Händlern, Krämern und Handwerkern. Kaum etwas gibt es, das hier nicht feilgeboten wird: wertvolle Tuche, edler Wein, Kämme, Taschen, Gürtel, Kleidung, geschliffene Gemmen, Silberarbeiten, Tabake, Schmuck, Bier und Schnaps, Heilkräuter und Salben, kurz, was immer man auch begehren mag. Insbesondere die Fernhändler und Krämer haben hier Standflächen in Festpacht gemietet, sie drängen auch darauf, die Zahl der Markttage auf vier zu erhöhen, um den Profit zu erhöhen, doch wollen weder Fürstenhaus noch Tempel davon bislang etwas hören.

An anderen Tagen dient das Gebäude mit der säulengetragenen hohen Halle für Festivitäten und Versammlungen aller Art und kann von jedem solventen Bürger der Stadt gemietet werden.

Doch warten nicht allein Händler auf dem Marktplatz aus. Auch Märchen-erzähler, Wahrsager und Gaukler, Scharlatane, Kurpfuscher und ähnliches Gelichter bietet hier seine Dienste feil oder wartet mit Kunststücken auf. So lange es nicht zu wild geht, läßt man die bunten Gestalten gewähren: die einfachen Bürger ergötzen sich gar zu sehr an den albernem Spielchen und manches Landvolk kommt allein deswegen hierher - und läßt auch manchen Taler in der Stadt.

Einzig mit selbsternannten Sendboten der Götter, Laienpredigern und ähnlichem Volke, zeigt man kein Nachsehen, denn allzugroß ist die Gefahr, daß diese Wirrköpfe in Zeiten wie diesen artige

Bürger mit ihren wahnwitzigen Fabeleien vom nahenden Weltenende in Angst und Schrecken versetzen.

Die Geldwechslergasse

Gleich hinter dem Rathaus, unweit des Marktes verläuft eine der Lebensadern des Rommilyser Kommerzes, die Geldwechslergasse. Hier findet man nicht allein Wechselstuben, wo man fremdländische Münze oder Edelsteine in gutes mittelreichisches Geld tauschen kann - gegen eine entsprechende Gebühr, versteht sich, sondern auch Pfandleiher, Geldleiher und Bankhäuser. Hier findet man so wohlklingende Namen wie die Wehrheimer Bank und selbstverständlich findet sich hier auch die Niederlassung der Nordlandbank, die in keiner Metropole fehlen darf. Eifriges Treiben herrscht in der engen Gasse, Kaufleute, die Gold zur Aufbewahrung tragen, begleitet von einer Schar grimmig dreinblickender Leibwächter, Fremde, die ihre Münzen umzuwechseln suchen, Händler, die ihr Kapital für eine Reise in einen leicht transportablen Wechsel umwandeln möchten oder die einen Geldgeber für ein Geschäft suchen. In den Stuben und unter den Arkaden der zwei oder dreistöckigen Fachwerkhäusern mit den weit vorkragenden oberen Geschossen, den kunstvoll geschnitzten Balkonen und Erkern, pulsiert ein Gutteil des Finanzlebens der Stadt, hier werden wichtige Geschäfte in die Bahn geleitet, hier entscheidet das Ja oder Nein eines Verleihers über Wohl und Wehe eines Geschäftes, einer ganzen Existenz gar. In der Gasse wie auch in den angrenzenden Straßen patrouillieren tags wie nachts Bewaffnete, Stadtgardisten aber auch private Wachleute, diebisches Gesindel abzuwehren. Und fürwahr, dem Listenreichen und von Phex geliebten würde in den wohlgesicherten Kammern und stahlbeschlagenen Truhen reiche Beute winken ...

Wechselstube Klammsfurt

Das Fachwerkhaus unterscheidet sich im großen und ganzen kaum von den übrigen Wechselstuben in der Geldwechslergasse. Doch einen Unterschied gibt es: Das Geld, daß hier gewechselt wird, ist meist „heißes“ Geld. Die Finsterbinges haben Teile des Erlöses,

den sie durch ihre finsternen Geschäfte erwirtschaftet haben, hier investiert. Roban Klammsfurt, Bankier und Inhaber, ist allein ein Strohhalm.

Sein Hauptgeschäft besteht darin, Bestechungsgelder oder ähnlich anrüchige Münzen in unverfängliche Währungen umzutauschen - gegen entsprechende Gebühr. So zählen Ratsleute, die sich von ausländischen Gesandten oder Händlern bestechen lassen, zu den Kunden Klammsfurts, da sie die Batzen und Marawedis ohne Problem in Dukaten und Taler umtauschen können. Auch vermittelt er Geschäfte, um „heißes“ Geld geschickt anzulegen und so in redliche Münze zu verwandeln. Aber auch frisch geprägte Amazonenkronen wurden in letzter Zeit bei Klammsfurt in unverdächtigere Münzen umgetauscht...

Bankhaus und Kontor derer von Kalmbach

Seit annähernd 10 Generationen existiert das wohlrenommierte Handelshaus von Kalmbach (*siehe auch Personen in diesem TS*), dessen jüngste Blüte, das gleichnamige Bankhaus im Jahre 12 Hal gegründet wurde.

Bank- und Handelskontor finden sich in dem selben Gebäude, einem schmucken, turmartigen Patrizierhaus am Neumarkt. Eine erkleckliche Schar Wachen und sogar ein Lohnmagier stehen bereit, für die Sicherheit der Gäste und ihrer Wertsachen einzustehen, die man gegen ein entsprechendes Salär hier zur Verwahrung geben kann. Solch wertvolle Güter werden in dem wohlausgebauten, festungsartigen Kellergewölben aufbewahrt, und nicht nur starke Gitter, so heißt es, schützten die dukaten-schweren Pretiosen. Vornehmlichstes Geschäft sind jedoch Handelseinlagen, Wechsel und Kredite. Zudem zählt von Kalmbach zu den bedeutendsten Fernhändlern der Stadt, dessen Einfluß weit über die Grenzen Darpatiens hinaus reicht, und in seinem Kontor werden Geschäfte abgewickelt, in einer Höhe, daß mancher Edle vor Neid erblassen würde.

Von Kalmbach vermittelt Anteilsscheine an dukatenversprechenden Handelsaktionen und er gilt als profunder Kenner der wirtschaftlichen Lage, insbesondere im Darpathandel. Die

Stadt Rommily

Verquickung von Handel und Geldgeschäft hat sich als äußerst erfolgreich erwiesen, und von Kalmbach zählt zu den einflußreichsten Bürgern der Stadt. Zu besonderer Bekanntheit hat es der 100-Dukaten-Wechselschein des Bankhauses gebracht, das mit dem Konterfei des Freiherrn geziert ist.

Über seine Kreditkunden wahrt von Kalmbach strengste Diskretion, heißt es doch nicht zu Unrecht, daß sich selbst höchste Persönlichkeiten des Fürstentums an ihn wenden, wenn es ihnen an barer Münze gebricht. Zupaf mag ihm dabei seine adelige Abstammung und sein damit verbundenes Selbstverständnis kommen, denn der Adel verhandelt ungleich lieber mit dem Mann von Stand, als mit dem mit einem wenig weltmännischen Nimbus behangene Repräsentanten der Nordlandbank.

Die Geschäfte mit dem Adel schaffen manche Verbindlichkeit, die sich später einmal als vielversprechend erweisen könnte, selbst wenn man, wie es gerade beim Adel oft vorkommt, den geliehenen Betrag kaum in klingender Münze wiedersehen wird. Doch mögen sich die Investitionen dennoch lohnen, wenn statt dessen großzügige Privilegien eingeräumt werden ...

Wie sonst läßt es sich auch erklären, daß von Kalmbach als einziger die Erlaubnis erhielt, sein Kontor am Marktplatz einzurichten.

Wiewohl der Bankier und Handelsherr sein Geld nicht allein durch Geschäfte mit den hohen Damen und Herren mehrt.

Auch vom Bank- und Handelshaus Kalmbach sind etliche Handwerker durch finanzielle Notlagen in Abhängigkeit geraten. So z.B. Weber, Garnspinner und Filzer - die, bedingt durch die Verhältnisse - v. Kalmbach ist sowohl einer der größ-



Kontor und Bankhaus Kalmbach

ten Aufkäufer von Rohmaterialien wie Wolle wie auch der größte Aufkäufer fertiger Stoffe - gezwungen sind, ihre Materialien bei dem Handelshaus zu kaufen und die fertigen Waren wieder an ihn zu veräußern. Dabei ist v. Kalmbach in der Lage, den Handwerkern jeden Preis zu diktieren, gebricht es den Leuten doch an einer Alternative. So kann man sagen, daß von Kalmbach im Besitz einer vielköpfigen Schar von Lohnarbeitern ist, denn eigenständige Handwerker kann man diese bedauernswerten Existenzen wohl kaum nennen.

Haus der Nordlandbank

Wie in jeder größeren Metropole gibt es auch in Rommily eine Dependence dieser fast schon allaventurischen Institution. Der Bankier Rondrates dyll Termidos, ein gebürtiger Zyklopäer, leidet allerdings darunter, daß es die meisten Adligen es vorziehen, ihr Geld dem Haus Kalmbach anzuvertrauen. Zwar zählen einige der bedeutenderen Händler und Handwerker zu den Kunden der Traditionsbank, doch fristet die Rommilyser Niederlassung im Vergleich zu denen in anderen Capitalen ein in Termidos' Augen unangemessen bescheidenes Dasein. Termidos übt sich in ständigen Bemühungen, den fürstlichen Erzkämmerer Cordovan von Falbingen davon zu überzeugen, mehr Geschäfte über die Nordlandbank abzuwickeln, vergeblich.

Das Mutterhaus in Festum verfolgt diese Entwicklung mit Gelassenheit, gilt doch hier einmal mehr „Dabeisein ist alles.“

So sind es vornehmlich Handwerker, die das Haus im neo-horasischen Stil mit den weißen Säulen besuchen. Manch Meister, der sich in einer schwierigen Situation Geld geliehen hat, ist schon seiner Werkstätte und Zunftzugehörigkeit verlustig gegangen, wenn es nicht in der Lage war, Schuld und Zins beizeiten zu tilgen. Einige sind schon so weit verschuldet, daß sie wie Leibeigene ihre Arbeitskraft als Bürgschaft geben mußten, mit nur geringer Hoffnung, dieser trostlosen Lage jemals wieder zu entfliehen.

Aldewyk

Ursprünglich ein Handwerkerviertel, haben sich hier im Laufe der Generationen zunehmend Händler und Kaufleute angesiedelt. Und heutzutage findet man kaum noch Werkstätten in den noblen, von wohlgehaltenen, schön geschmückten Fachwerk- und Ziegelbauten flankierten Kopfsteinpflastergassen, es sei denn die einer Goldschmiedin oder eines Kürschners. Früher einmal wurde hier Markt gehalten, bis der Platz für die wachsende Stadt zu klein geworden war, und noch heute findet hier die Tuchbörse - dem Tuchmarkt für Großhändler - (am Alten Markt, auch Tuchmarkt genannt) statt. Hierher führt der Lastenaufzug vom Hafen, der immer noch gerne genutzt wird, um Waren vom Hafen ohne große Anstrengung in das Herz der Stadt zu bringen. Die Gassen sind eng, auch hier hat man jegliches Fleckchen innerhalb der Stadtumfriedung im Lauf der Jahrhunderte zu nutzen gesucht. Einzig die Fürst-Helmbrecht-Straße (zweigt von der Fürstin-Irmegunde-Allee

ab und führt durch Aldewyk zum Tor zur Helmbrechtsstadt) ist so breit, daß hier zwei Wagen nebeneinander Platz haben. Auch die Häuser an dieser Straße sind alle neueren Datums, da die Straße bei der letzten Erweiterung der Stadtmauer verbreitert wurde.

Vornehmlich wohlhabende Patrizier wohnen hier, denen es an Einfluß und Geld gebricht, eine der teuren Villen in Aldeburg zu erstehen. Nichtsdestotrotz gehören etliche von ihnen zu den einflußreichsten und angesehensten Bürgern der Stadt, kleinere Fernhändler, Tuch- und Rauchwarenhändler, wohlhabende Handwerker, Medici und Apothecari, aber auch Inhaber kleiner Bankhäuser und Wechselstuben.

Mit dem Karrenverkehr hält man es ähnlich wie in der Neustadt: In der Zeit zwischen dem frühen Morgen und den späten Nachmittagsstunden - und selbstverständlich auch des nachts - ist es verboten, mit dem Fuhrwerk durch die Gassen zu fahren, mit Ausnahme der Fürst-Helmbrecht-Straße. Auch

das Reiten ist nicht erlaubt, Pferde müssen geführt werden, selbstredend mit Ausnahme für Adelige und Geweihte. Erst kürzlich hat der Rat von Aldewyk beschlossen, die Fürst-

Helmbrecht-Straße ebenfalls mit Öllaternen auszustatten, Zeichen des Reichtums, der hinter den Mauern der Fachwerkbauten zu finden ist..

Haus der FDEA

In einer Provinz, die so lange schon von einer Familie wie den Rabenmunds beherrscht wird, ist es nicht verwunderlich, daß ein Geheimdienst die Fürstin mit wichtigen Neuigkeiten aus allen Ländern und Provinzen, vornehmlich aber dem eigenen Herrschaftsgebiet versorgt. Untergebracht in einem schlichten Haus in der Thuan-Horas-Straße, das als Sitz der Fürstlich Darpatischen Verwaltung gekennzeichnet ist, muß man sich schon gut in den Geschicken der Stadt ausken-

kurz vor der Auflösung. Dexter Nemrod vertrat die Auffassung, daß es dem Fürstenhause gleich allen anderen Provinzherrschern wohl genügen könne, auf die Dienste der KGIA zurückzugreifen, die dem ganzen Reich verbunden sei, wenn sich denn die Erfordernis ergebe.

Einige Jahre übte man sich denn auch in Zurückhaltung, doch mit dem Aufkeimen des Borbaradianismus fand man einen (durchaus triftigen) Vorwand, das FDEA neu zu beleben. Wiewohl noch

Viertel verkehrenden Fernhändler wirklich das, was sie vorgeben? Verbirgt sich hinter dem Geweihten, der regelmäßig das Haus des FDEA aufsucht, tatsächlich ein Spion oder wird er allein zu Verhören herbeimüht? Treiben sich die Bettler in den Gassen rund um das Haus tatsächlich nur deshalb dort herum, um sich ein paar Münzen von Passanten zu erbetteln? Oder beobachten sie vielmehr, wer das Haus betritt?

Der Geheimdienst Darpatiens hat nur wenige „Agenten“, aber ein breit gefächertes Netz aus Informanten. Darunter fallen Fernhändler und Laien-Priester, Bettler, Jäger und allerlei fahrendes und streunendes Volk. Jeder, der weit herumkommt und viel mitbekommen könnte, ohne Verdacht zu erregen, ist für diese Arbeit prädestiniert. Aber auch Angehörige der höheren Stände und gar des Adels finden sich bereit, dem Fürstentum auf diese Weise zu dienen.

Teehaus der Fahrensgemeinschaften

Die beiden etablierten großen Fahrensgemeinschaften der Stadt (Darpatisch-Aranische u. Festumer- Rommilyser) unterhalten gemeinsam in Aldewyk ein Teehaus, wo sie sich zum Erfahrungsaustausch und zum Abschluß neuer Geschäfte treffen.

Das Teehaus befindet sich in einer schmucken Villa in neu-rommilyser Stil. Der 2-stöckige, recht imposante Fachwerkbau mit den beiden Ecktürmen ist erst vor einiger Zeit renoviert worden. So hat man die Ausfachung mit rotem Backstein ausgefüllt, was im Zusammenspiel mit den schwarzen Holzbalken einen reizvollen Gegensatz und Blickfang ausmacht.

Im Erdgeschoß befindet sich eine geräumige, gemütlich ausgestattete Gaststube mit tiefer Balkendecke und kostbarer Vertäfelung. Dort werden vornehmlich mannigfache Sorten Tee serviert, doch auch Weine aus Aranien und Schnäpse aus dem Bornland werden hier gereicht. Im Obergeschoß befinden sich Besprechungsräume, in denen



Tor zwischen Aldewyk und Helmbrechtstadt

nen, um zu wissen, daß sich hinter der unauffälligen Fassade die „Fürstlich-Darpatischen Erkundungs-Abteilung“ verbirgt. Kein Schild und keine Wache zeigen die Bedeutung, die diese Institution für die Geschicke des Fürstentums hat. Entstanden aus einer Erkundungsschwadron des fürstlichen Heeres, sind heutzutage nicht nur militärische und politische Geheimnisse, sondern auch wirtschaftliche Errungenschaften Objekte der Begierde.

Wegen des Einsatzes der FDEA für den Ursurpator Answin, stand die Agentur

weit von dem Status entfernt, den man vor der Answinkrise einnahm, wächst die FDEA langsam aber stetig. Eine Zusammenarbeit zwischen ihr und der KGIA findet aber so gut wie gar nicht statt, eher im Gegenteil, das KGIA beäugt die Umtriebe der FDEA voller Mißtrauen..

Kein Geheimnis ist, daß die Edle Zoe von Altbergen, die ihr Handwerk bei der KGIA erlernt hat, die FDEA führt. Doch über die restlichen Mitarbeiter, Agenten und Mittelsleute ist der Mantel des Schweigens gedeckt. Sind die in diesem

Stadt Rommilys

schon manches bedeutende Geschäftsabkommen vereinbart worden ist.

Üblicherweise bedarf es der Einladung eines Mitgliedes einer der beiden Fahrengemeinschaften (*s.a. „Recht und Ordnung“*), um Einlaß in die der Öffentlichkeit nicht offen stehende Stube zu bekommen. Doch gelegentlich finden hier auch öffentliche Vortrags- und Gesangsabende statt. Auch würde man Bürger von Rang und Stand, geschweige denn Adelige kaum durch eine Abfuhr vor den Kopf stoßen.

Für reisende Abenteurer und Söldlinge mag von Interesse sein, daß die Fahrengemeinschaften des öfteren auf der Suche nach tatkräftigen Waffengesellen sind, als Bedeckung für die Handelszüge, leistet man sich doch, anders als die Fürstlich-Aranische Handels-Compagnie keine feste Söldlingstruppe. Neben dem Eingang des Teehauses ist eine große Tafel angebracht, auf der die Händler mitteilen, wieviele Leute sie für welche Route suchen.

Tabakskollegium „Schmauchhaus“

Dieses einfache verputzte, dreistöckige, eher unscheinbare Gebäude ist im Besitz der Familie Finsterbinge. Während sich in den Obergeschossen ein Kontor und

Lagerräume befinden, ist im Erdgeschoß das Tabakskollegium untergebracht. Dort werden Tabake in großer Auswahl (eine weniger edle Auswahl wird auch

für die Wasserpfeife.. Besonderer Beliebtheit bei der jungen Gesellschaft erfreuen sich derzeit Moharillos, schlanke, nicht ganz so starke Zigarren, die man

gerne mit einer elfenbeinernen Spitze raucht.

Dem Laden angeschlossen ist ein kleiner, aber überaus fein eingerichteter Salon, wo man die erstandenen Kostbarkeiten (und teuer sind die Tabake!) in guter Gesellschaft genießen kann. Dazu werden Getränke ausgeschenkt, wie erlesene Weine und Weinbrände, sowie Tee bester Güte und Chokolata.

Hier sitzen Bürger aller (gehobenen) Professionen in gemütlichen Ledersesseln an zierlichen Mahagonitischen und lesen Zeitungen aus fernen Ländern, die hier zu gefälligen

Lektüre bereitliegen. Dazu wird der Lieblingstabak geraucht oder auch mal eine neue Marke verkostet. Man disputiert über die Politik der Fürstin, des Reiches und über Ereignisse die fern ab passiert sind.

Um Einlaß in den Salon und seine Gesellschaft zu finden, bedarf es einer Gebühr von 2 S. Tabak und Getränke müssen selbstredend extra bezahlt werden. Für Stammgäste entrichten einen allmondlichen oder jährlichen Obolus.



Rommilyser Straßenszene

einmal die Woche auf dem Markt präsentiert) dem solventen Kunden zum Kauf angeboten.

Das Angebot ist mannigfaltig, vom Alanfaner Schwarzen über den Blauer Dschinn bis zum Ongalo Goldblatt werden hier alle erlesenen Rauchkräuter (nicht Rauschkräuter!) angeboten, gleich ob für die Pfeife (an guten Pfeifen hält man ebenfalls eine Auswahl bereit), ob als Zigarre, Mohaccaröllchen (wiewohl letztere als wenig fein gelten) oder gar

Aranierberg

Das Fremdenviertel der Stadt zeichnet sich durch seine exotischen und teilweise recht bizarren Gegensätze aus. Bestaunt man in einem Moment noch einen typisch tulamidischen Straßenzug mit weißen Flachdachhäusern und zierlichen, kuppelgeschmückten Türmchen, warten in der nächsten Gasse schon ein weidenschies Bruchsteinhaus oder eine bornisch geprägte Häuserzeile. Albernische Stadthäuser finden sich hier ebenso wie grangorer Villen oder gar, am Rande des Viertels, ein waschechtes Thorwaler Langhaus. Selbst einige novadischen Sippen errichten in den Sommermonden am Ufer des Darpats ihre Zelte, wenn sie mit Salzkarawanen aus der Wüste hierher kommen, um gute Geschäfte zu tätigen.

Vornehmlich aber sind es aranische und tulamidische Gebäude, die das Straßenbild beherrschen, sind es doch zumeist Händler und auch einige wenige Handwerker aus diesen beiden Ländern, die sich hier zu angesiedelt haben. Weiland war es der Rommilyser Bürgerschaft noch wohler zumute, wenn „sich das fremde Volk vor den Toren ansiedele“. Seitdem sind

viele Jahrhunderte ins Land gegangen und längst war die Stadt über die einstigen Mauern hinaus gewuchert. Beim Bau der neuen Mauer - die mittlerweile schon wieder zu eng ist, Rommilys zu umfrieden - geriet der Aranierberg innert der Befriedung, nicht zuletzt, weil die finanzkräftigen Händler sich den Schutz blanke Münze kosten ließen, wohl aber auch, weil das Fremde im Laufe der Jahre seinen Schrecken verloren hatte. Doch bis auf den heutigen Tag rät man fremden Händlern, die sich in der Stadt ansiedeln wollen, Domizil auf dem Aranierberg zu nehmen. Nicht zuletzt, weil sich das bunte Völkergemisch in den Gassen seine eigene Kultur bewahrt hat, und sich zudem eine ganz eigene bunte Mixtur herausgebildet hat -die voller Reiz ist. Etliche Gaststuben und Speiselokale hat es hier, die den Tisch mit Spezialitäten des Herkunftslandes decken, Teehäuser, Badestuben, alles was das Leben angenehm machen kann und einen an die Heimat erinnert. Nur schwer läßt sich die Vielfalt der hier dargebotenen Eindrücke in Worte kleiden: Fühlt man sich noch im einen Augen-

blick in einem Teile Havenas, so geht man um eine Ecke und steht in Klein-Mherwed. Riecht man im einen Augenblick noch ein Paprika-Gericht nach einem Rezept des Gadangtales, so mag es im nächsten Augenblick „Kanäle von Grangor Nr. 19“ sein, welches den Blick auf eine Dame der Westküste zieht. Schwer beladene Lastkarren rumpeln durch die Straßen zu den Lagerhäusern der Fahrengemeinschaften und Handelskompanien. Konsule und Gesandte aus Provinzen und anderen Ländern haben ihre Domizile aufgeschlagen, um um die Gunst der Fürstin zu buhlen.

Jene Gesandtschaften stellen eine Besonderheit dar, die in jüngster Zeit mehr und mehr um sich zu greifen scheint. Sinn dieser Einrichtungen ist es, wie bei anderen Botschaften auch, die freundschaftlichen Beziehungen zwischen dem Fürstentum und den jeweiligen Ländern oder Provinzen zu pflegen, und Reisenden einen Anlaufort zu geben, sollten sie sich einmal in einer schwierigen Lage befinden. Keineswegs nehmen die Gesandten jedweden politischen Einfluß (zumindest offiziell), dies ist allein den Botschaftern der Reiche zu Gareth vorbehalten. Nichtsdestotrotz hat es sich

bewährt, zu gewissen Zeiten die Stimme des Verhandlungspartners/Kontrahenten/Verbündeten unmittelbar und unverwässert vernehmen zu können, so daß es Bestrebungen gibt, auch mit anderen Regionen Gesandte auszutauschen.

Im Rat der Stadt spielt der Aranierberg auf den ersten Blick nur eine untergeordnete Rolle. Auf einen eigenen Rat hat man nie gedrängt, sondern begnügt sich damit, direkt dem Stadtvogt unterstellt zu sein. Scheinbar ist niemand daran interessiert, sich in die Geschicke der Stadt einzumischen, zumindest offiziell. Nominierte Wortführer gibt es nicht, wie kann man eine solche Mischung auch unter einen Hut bringen, und doch gibt es Stimmen, die an den entscheidenden Stellen nicht ungehört bleiben, und die scheinend genau wissen, wonach ihre Nachbarn begehren. Der schnelle Anschluß an die Kanalisation mag nur ein Beispiel für viele andere sein, weswegen es nicht nötig erscheint, eigene Vertreter des Fremdenviertel in den Rat zu entsenden. Diverse Ratsherren zahlen bisweilen mit Marawedi, Batzen oder auch Witten, ein Schuft, wer Schlechtes dabei denkt ...

Der Tulamidische Basar, Markt der Kleinkrämer und fremden Händler

Unter den Märkten der Stadt nimmt der „Tulamidische Basar“ eine Sonderstellung ein, und das in mehr als einer Hinsicht. Dort kann man einen regelrechten Händlerwettstreit beobachten, wie es der Reisende sonst nur aus dem Land der Ersten Sonne gewohnt ist. Lautstark suchen die Verkäufer die Kunden an ihren Stand zu locken, übertrumpfen sich gegenseitig mit ihren Angeboten. Da wird gefeilscht und geschachert, geflucht und gelacht, daß es einem in den Ohren braust ob dem Stimmengewirr.

Doch nicht allein Tulamiden bieten hier ihre exotischen Waren feil, auf dem tulamidischen Markt treffen sich zudem alle nicht in der Stadt ansässigen Kleinhändler, die Marktsteuer und Standgebühren auf dem Neumarkt schrecken oder für die sich die hohen Gebühren ohnedies nicht lohnen würde. Auch gelten hier die strengen Warengesetze nicht, so daß die Güter unkontrolliert veräußert werden dürfen. Einzig um die Einhaltung der Zölle schert man sich seitens der Behörden. So kennt man den Markt als Ort, wo man selbst exotische Güter günstig einkaufen kann - dafür muß man auch in Kauf nehmen, daß einem hier weit öfter billiger Ramsch oder schadhafte Ware angedreht wird, als auf den anderen Märkten der Stadt.

Ein ganz besonderes Gewerbe hat sich erst in jüngster Zeit auf dem Markt etabliert, da immer mehr Reisende in die Stadt

kommen, die man allenthalben als Abenteurer bezeichnet. Dies Volk hat stets einen Bedarf an Kleidung, Waffenzug und Reisebedarf, dabei aber zumeist wenig Geld und noch weniger Muße, um beispielsweise zu einem Schuster oder Schneider zu gehen. Meist verlangen diese Gestalten dann völlig weltfremd nach gebrauchter Kleidung, woher aber, fragt man sich, soll die wohl kommen, werden in den meisten Familien die Kleidungsstücke doch bis zum Letzten aufgetragen, weitergegeben von der Mutter an die Tochter, bis schließlich ein Putzlappen daraus wird. Der Adel aber und anderes wohlhabendes Volk, wird wohl kaum zum Trödler rennen, dort die unmodisch gewordenen Stücke des letzten Jahres feilzubieten. Selbst in solchen Häusern wird viel eher geändert oder weitergegeben.

Kümmern sich um Dinge wie Laternen, Seile, Steighaken etc. die Krämer, haben sich findige Frauen und Männer, oftmals nichtzünftig oder gar ohne jedwedes erlerntes Gewerbe, darauf spezialisiert, Kleidungsstücke und Schuhwerk für solche Leute zu fertigen. Zwar kann sich das vorgefertigte Zeug kaum mit der Maßarbeit eines Schneiders messen, allein dienlich ist es doch, und so sind die meisten dieser Abenteurer mit dem Angeboten hochzufrieden.

Gesandtschaft des Bornlandes

Das Bornische Haus, wie die Niederlassung des nördlichen Reiches heißen

wird, wurde in den frühen Tagen der Regentschaft Fürstin Hildelinds von Rabenmund auf Bestreben ihres Gemahls Grabunz von Dargesin eingerichtet, einem engen Freund des damaligen Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig.

Ganz unüblich haben ausgerechnet die Bornländer ein Haus gewählt, daß äußerlich kaum einen Zeichen davon birgt, daß sich hier das Konsulat des Reiches befindet, von dem Wappen über dem Portal einmal abgesehen. Der prachtvolle Fachwerkbau mit dem hohen Dachstuhl und den säulengetragenen Arkaden entspricht vielmehr dem hiesigen üblichen Baustil. Doch hat finanzielles Kalkül über die Heimatliebe gesiegt, wurde das Anwesen weiland von einem Festumer Händler ohne Erben seinem Land vermacht. Dafür hat man sich innen größte Mühe gegeben, bornische Lebensart zu pflegen, wie Mobiliar und Ausstattung beweisen.

Generalkonsulin Marlana ter Walleroff (27 J., 1,72, weizenblond, grüne Augen), Sproß eines Festumer Handelshauses, ist erst vor wenigen Monden ihrem Vorgänger Graf Adrej IV. von Orsinken in sein Amt gefolgt. Ihre Ernennung führte unter den Edlen des Bornlandes zu einiger Empörung, doch folgte die Adelsmarschallin der Empfehlung ihres Gatten, die weltgewandte und scharfsinnige Bürgerliche nach Rommily zu senden - Vorbereitung und Bewährungsprobe für zukünftige bedeutsamere Aufga-

Stadt Rommilys

ben. Noch allerdings ist sie damit beschäftigt, sich in die Geschäfte einzuarbeiten, und es mangelt noch am rechten Überblick, um die Belange des Bornlandes ähnlich geschickt zu vertreten wie Graf Andrej. Ihr Vorgänger, wie wohl ob seiner Freundschaft zu Graf Barnhelm, der lange Zeit als „Landhauptmann“ im Bornland tätig war, in Rommilys verblieben, versagt ihr weitestgehend seine Unterstützung, da er lieber seinen Sohn Oljeg als seinen Nachfolger gesehen hätte..

Bornische Gaststätte „Seweriens Stolz“

Ludmilla Svedmansk ist bereits in der 4. Generation Wirtin dieses wohl angesehenen Gasthauses. Angeblich soll Ludmillas Urgroßmutter, Pervinke Svedmansk, das Bauholz höchstselbst aus Sewerien auf einem Handelssegler mitgebracht haben. Und in der Tat scheint das Haus mit seinem untypischen hohen Spitzgiebeldach mit zwei Dachkernen, den für diese Gegend ungewöhnlichen eng gefachten Balken und der holzverkleideten, mit Schnitzereien gezierten Stirnfassade viel eher nach Norburg zu passen als nach Rommilys. Herinnen erwartet einen eine typische bornländische gute Stube, niedrig, mit dunklem Holz vertäfelt, die Wände mit Jagdtrophäen wie Bärenfellen und Elchgeweihen verziert. Von der Decke hängen Elch- und Bärenschinken und gute, kräftige Würste, der Boden ist mit Binsenmatten ausgelegt. Ein großer

Kamin fehlt ebenso wenig, wie die berühmten sewerischen Götterbildnisse, herrliche Miniaturen, mit Gold und leuchtenden Farben auf Holztafeln gemalt.

Man sitzt auf langen, rohgezimmerten Bänken an ebensolchen Tischen; sind alle besetzt, wird für Neuankömmlinge eben zusammengedrückt. Auch Ludmilla und ihre beiden Schankknechte Viburn und Jolgrin vervollkommen den Eindruck durch ihre stilechten bornischen und norbarden Trachten. Selbstredend gibt es hier auch die berühmte bornische Küche: Kartoffelgerichte aller Art, Karenschinken, Bärenatzen etc. - deftig und wohl-schmeckend und dazu alles an flüssigen Köstlichkeiten, die das Bornland zu bieten hat Honigwein, Bärenfang, Schlehenschnaps und Meskinnes. Doch soll man sich nicht täuschen lassen: wiewohl die Ausstattung rustikal und die Verköstigung deftig ist, sind die Preise gehobener Klasse, nicht zuletzt deswegen, weil es recht kostspielig ist, die bornischen Spezialitäten (allesamt bester Qualität) herbeizuschaffen.

Einen großen Aufschwung erlebte das Gasthaus, als der vor einiger Zeit verstorbene Prinzgemahl Grabunz seiner Frau Hildelind nach Rommilys folgte. In Folge sah man ihn häufiger als es schicklich war mit seinem Freund, dem Stadtvogt, hier einkehren.

Seit dieser Zeit ist die Gaststube häufig übervoll. Die gemütliche Stimmung spricht für sich, und nirgends sonst in der Stadt kommt ein heimwehkranker Bornländer in den Genuß, stilechte

Weisen aus seiner Heimat zu hören. Man singt und tanzt zusammen, säuft ordentlich und pflegt nach besten Kräften die bornische Lebensart.

Noch immer stattet der Stadtvogt dem Lokal regelmäßige Besuche ab, um seinem Lieblingssänger Istvan Winroff (*s. Persönlichkeiten im TS 6*) zu lauschen. Dann betrinken sich die beiden oft bis spät in die Nacht.

Aus eben diesem Grunde macht auch die Stadtgarde meist einen Bogen um das Haus, so daß das Seweriens Stolz eines der ganz wenigen Gasthäuser in der Innenstadt ist, das sich nicht an die Sperrstunde halten muß.

Schriftenkrämer

Es ist wohl nicht zuletzt dem Einfluß des kunstsinnigen und gebildeten Grafen von Ochsenwasser zu verdanken, daß ein Schriftenkrämer in Rommilys zu einigem Wohlstand kommen kann. Wiewohl sich der Reichtum Odlids de Ozavac weniger in seinem kleinen Fachwerkhäuschen in der Dichtergasse widerspiegelt - obzwar die Fenster immerhin mit Butzenscheiben versehen sind und auch das Dach mit schön glasierten Ziegeln in buntem Muster geziert ist - zeigt sich sein eigentlicher Schatz doch in dem kleinen Laden im Erdgeschoß des Hauses. Pergamentrollen, Bücher und Folianten über nahezu alle Themen Aventuriens (und auch darüber hinaus) türmen sich dort, und so manches literarische Glanzlicht wartet auf seinen neuen Besitzer. (*s. auch Persönlichkeiten in diesem Heft*)

Stadtviertel außerhalb der alten Stadtmauer

Paradies

Ob man hier tatsächlich das Paradies auf Deren finden mag, sei einmal dahingestellt. Unfraglich aber ist das Paradies das Fleckchen auf Rommilyser Grund, wo man alle Arten von Zerstreuung findet. Ursprünglich Mägdeberg geheißen, haben sich hier zunächst Herbergen angesiedelt, die nach dem Gesetz nicht innerhalb der Stadtmauern eröffnet werden durften, wollte man das fremde Volk doch nächtens nicht innerhalb der Mauern wissen. Den Herbergen folgten Gasthäuser, Schenken und Spelunken aller Art, Spielhäuser, Speisestuben etc. etc. und es gehört zu den Verordnungen der Stadt, daß sich neues Gastgewerbe hier anzusiedeln habe - es sei denn, es werde eine besondere Genehmigung erwirkt. Auch das älteste Gewerbe Aventuriens fand hier sein Zuhause, die Liebfrauen-gasse (wiewohl sich hier mitnichten allein Frauen anbieten) gilt als berühmtestes Pflaster, doch finden sich Hurenwirte auch

in anderen benachbarten Straßen. Nicht zuletzt deshalb wurde das Viertel im Volksmund Paradies geheißen, ein Name, der sich mittlerweile durchgesetzt hat.

Wer immer nach Amüsement und Belustigung sucht, im Paradies wird er fündig werden. Von den gediegenen Gassen gleich vor dem Stadttor einmal abgesehen, in denen sich wohl-situierte Gasthäuser und Weinstuben finden, und wo es nicht minder traviagefälliger und gesitteter zugeht, als in Aldewyk und Neustadt, herrscht buntes Treiben in den Gassen bis weit über die Mitternachtsglocke hinaus, auch wenn sich das Nachtleben selbstredend mit dem solcher Metropolen wie Havena nicht messen kann. Hier gilt der Schlag der Kögshenglocke nicht und auch die Laternenpflicht ist ausgesetzt. Die Garde kümmert sich eher sporadisch um das, was dort vor sich geht, einzig in den gepflasterten Gassen der „besseren“ Straßenzü-

ge gehen sie Patrouille und wenn es wieder einmal Not tut, eine Razzia zu machen, sollt das unehrliche Handwerk gar zu sehr Überhand nehmen. Nicht zuletzt deshalb unterhalten die besseren Häuser eigene Söldlinge, die dafür sorgen, daß Haus und Gäste unbehelligt bleiben.

Auf den Plätzen bieten Gaukler und Spielleute auch an anderen Tagen als dem Markttag ihre Kunst dar. Unterschiedlichste Menschen bevölkern die Gassen, vom gealterten Lustknaben, der seinen Leib für ein paar Heller feilbieten muß bis zum wohlbeleumundeten Gastwirt, bei dem allein angesehenste Gäste verkehren. Und selbstredend tummelt sich hier auch allerlei Gesindel: Gauner, die durch Taschenspielertricks (z.B. Hütchenspiel) versuchen, Arglosen die Taler aus der Tasche zu locken, Beutelschneider und Taschendiebe aber auch grobere Gesellen, die vor einem handgreiflichen Überfall und schlimmerem nicht zurückschrecken. Wohl muß man sich fragen, inwieweit die Clans und Banden hier ihre Finger im Spiel haben, und wieviele der Wirte Schutzgeld zahlen, um unbehelligt zu bleiben. Doch merkt man in der Regel nichts von diesen dunklen Geschäften, es sei denn, jemand tanze einmal aus der Reihe.

Zecher ziehen fröhlich durch die lehmgestampften Gassen, auf der Suche nach dem nächsten vielversprechenden Etablissement. Für jeden Geldbeutel gibt es hier ein passendes Lokal. Aus Türen und Fenstern schallt bis tief in die Nacht Musik, Gelächter erfüllt die Luft. Spielsalons, exklusivere Lo-

kale und Bordelle locken auch die wohlhabenden Bürger der Stadt ins Paradies, auch wenn sich die Tummelplätze der Seeleute, der fahrenden Gesellen und anderem gemeinem Volke und denen der Adelstöchter und -söhne, den wohl-situierten Besuchern, sich fein voneinander scheiden lassen, den einen gebühren Darpatplatz, Glockenstiege und Friedholtswehr, die anderen aber sind vornehmlich rund um die Wielandgasse zu finden.

Und so unterschiedlich wie die Menschen sind auch ihre Häuser. Sind die Gassen rings ums Stadttor durchweg gepflastert und von adretten, mehrstöckigen Fachwerk und Ziegelhäusern gesäumt, warten die Sträßchen und Steige, in denen die wenig betuchten leben mit weit unangenehmeren Eindrücken auf: die ungepflasterten engen Gäßchen sind dunkel, die Häuschen düster, eng und in schlechtem Zustand. Man lebt beengt, Unrat liegt auf der Straße, zahllose Kinder und Kleinvieh tummelt sich in dem Schmutz. Doch geht es denen, die hier leben noch besser als den Ärmsten der Armen, die sich am Rande des Paradieses in selbst zusammenge-zimmerten Hütten niedergelassen haben, oder die sich mit einem Quartier unter einer Stiege oder in einem Verschlag in einem der Höfe begnügen müssen. Dies sind arme Lohnarbeiter, die in den Tuchmachereien, Spinnereien und Gerbereien und am Hafen ihr karges Auskommen verdienen müssen, und solche, die auf Betteleien angewiesen sind.

Halle der Süßen Verückung - Der Tempel der Rahja

Wenig Raum, so möchte man meinen, bleibt in einer traviagefälligen Stadt wie Rommilyl für die Gläubigen der Rahja. In der Tat wird dem Kult nur geringe Bedeutung beigemessen, wie sonst läßt es sich erklären, daß der Tempel der Herrin außerhalb der Stadtmauern im Stadtviertel Paradies zu suchen ist, unweit der Hurenhäuser, der Gasse der Straßendirnen und anderer Orten der Lust und des Lasters, deren Namen zwar die Nähe zu Rahja beteuern, ihr in Wahrheit aber fern sind als kaum etwas sonst auf dem weiten Derenrund.

Als jedoch vor nunmehr 37 Jahren der Wunsch laut wurde, als letztem der 12 göttlichen Geschwister wieder einen Tempel zu errichten (der alte Tempel im heutigen Hafenviertel wurde bei einem Brand 72 v. Hal zerstört und nicht wieder aufgebaut), verwies man die Rahjajünger vor die Tore der Stadt - nicht zuletzt auf Bestreben der Traviakirche, die schon damals unter der Leitung des Hohen Vaters Herdfried stand, der den Kult der Rahja keinesfalls im Herzen der Stadt, nahe „seines“ Tempels dulden wollte. Vornehmlich Ausländer sind es, so heißt

es, die dem Kulte der Rahja frönen, Tulamiden und Aranier. Doch ganz richtig ist das nicht, auch unter den gebürtigen Rommilysern gibt es solche, die in der Treue zu Travia und zu Rahja keinen Widerspruch sehen. Weitgereiste sind dies zumeist, solche, die die engen Fesseln der Engstirnigkeit auf ihren Fahrten abzustreifen vermochten. Die 5 Priesterinnen und 3 Priester haben das Beste aus ihrem „Exil“ gemacht.

Eine 2 Schritt hohe dichte Rosenhecke schützt den Garten, der die Tempelanlage umgibt, vor den neugierigen Blicken der Passanten. Die gut 2 Finger langen Dornen der Pflanzen sorgen zudem dafür, daß sich kein Neugieriger ein Guckloch bahnt. Von Phex bis Efferd blühen die rosafarbenen Buschrosen, fürwahr eine Gunst der Göttin. In den warmen Sommermonaten nutzen die Gläubigen gern den Garten für ihre ekstatischen Spiele, und profitieren somit gar von der Lage des Tempels am Stadrande, denn in der Innenstadt würde man das rahjagefällige Treiben wohl kaum dulden. Ein Badeteich mit Springbrunnen und ein Pavillon laden ebenso zu rahjagefälligen Spielen ein wie die üppig bestandene Blumenwiese

und die kleinen verschwiegeneren Ecken zwischen Hecken und Büschen.

Im Zentrum des Parks erhebt sich die kuppelgekrönte Tempelhalle aus dem Fels der Trollzacken, denn Marmor kann sich die kleine Gemeinde nicht leisten. Immerhin vermochte man dank der Spende einer wohlbetuchten Gönnerin das Innere des Tempels mit feinem weißem Marmor zu verkleiden. In der Eingangshalle erwarten einen zwei jüngere Geweihte. Hier kann man sich entweder in ein kurzes Gebet vor der Statue der Stute versenken oder aber um Einlaß bitten. Nach einer Spende geleitet einen einer der Geweihten in das Herzstück des Tempels, die Halle der Verückung. Hier sind die Wände mit schwerem rotem Samt drapiert, die freskenbemahte Kuppel zeigt Motive aus den sieben Stadien der rahjagefälligen Verückung. Die Göttin erwartet einen in Gestalt der lustverheißenden Geliebten, auffordernd bietet sie dem Besucher ihre Reize dar, den Weinkelch in ihrer Rechten. Aus diesem fließt in stetigem Fluß warmes Wasser in ein Badebecken, in dem sich Gläubige lustvollen Spielen hingeben. Wer aber das Wasser in göttlicher Ekstase aus dem Kelche kostet, dem wird es wie sü-

Stadt Rommilys

ßer, perlender und berauschender Wein erscheinen.

Tempeloberste ist die Hohe Geweihte Lyriell, eine einstige Hure aus Rommilys, die sich zum wahren Glauben an Rahja bekehren ließ. Man will es angesichts ihrer jugendlichen, sinnlichen Schönheit kaum glauben, daß sie bereits 38 Sommer gesehen hat, mutet die Halbtulamidin mit ihren funkelnden schwarzen Augen und dem rabenschwarzen hüftlangen Haar doch wie eine junge Maid an.

Zu den Besonderheiten des Rommilyser Tempel gehört es, daß man die rotgewandeten Geweihten oftmals des nächstens die Gassen durchstreifen sieht, im Bestreben den Huren, Lustknaben und ihren Gästen den wahrhaftigen Glauben an Rahja nahezubringen.

Was niemand außer Lyriell weiß, ist daß sich die Schwester der Gräfin von Elenvina, Ailill, vor einigen Wochen

nach entbehrungsreicher Flucht in den Tempel geflüchtet hat, um Ruhe zu finden. Unter dem Namen Hathana ist sie als Novizin dem Tempel beigetreten, um ihr Leben in Bälde ganz und gar der Göttin zu weihen.

Badestube

„Zur Munteren Darparelle“

Hier gibt es neben den Freuden eines erquicklichen Wannenbades (den Gästen stehen insgesamt 8 Zuber, davon ein überaus geräumiger, der etwa ein Dutzend Personen bequem faßt, zur Verfügung), Heil- und Kräuterbädern auch eine Dampfbadekammer thorwalscher Art. Helmon Ochsenberg ist zudem als patentierter Bader und Barbier bekannt, der seinen Gästen nicht allein Haupt- und Barthaar trefflich zu scheren weiß, sondern sich auch auf das Zahnreißen, Schröpfen, den Aderlaß sowie die Behandlung blutender Wunden

versteht. Nähte von Helmon machen kaum Wundbrand - so heißt es - und so ist der Bader eine gute Adresse für all jene, die eiliger Behandlung bedürfen, aber nicht das Geld für einen Medicus aufbringen können.

Helman erhält bei der Ausübung seines Handwerks Hilfe von seinen beiden Töchtern - den Zwillingschwestern Etta und Phiella - und seinem Sohn Helborn, die sich weder vor dem Anblick schwärender Wunden noch vor rahjagefälligen Diensten scheuen.

Dabei stören sich weder der verwitwete Helman noch seine drei Sprößlinge daran, daß ihnen es in dieser traviagefälligen Stadt als sündhaft angerechnet wird, daß sie sich höchstselbst um alle Belange der Gäste kümmern, statt daß sie Bademaiden und -buben anstellen, wie es in anderen Badestuben üblich ist und als gehörig gilt.

Helmbrechtstadt

Durch das kleine Stadttor in Aldewyk führt eine schmale Straße am Fuße des Schloßberges entlang zum Stadtbezirk Helmbrechtsstadt. Linker Hand erstrecken sich Wein Hügel und Pferdekoppeln. Rechter Hand, am hier steiler werdenden Ufer des Darpat, ist die Besiedelung schon sehr dicht.

Nichtzünftige Handwerker, denen der Zutritt zu einer der Gilden der Stadt bislang versagt blieb oder deren Gewerbe keine eigene Gilde bildet, haben sich hier niedergelassen, ebenso wie Tagelöhner, die auf den Weingütern und in den Pferde-ställen ein karges Auskommen finden. Des weiteren findet sich hier seit dem Jahre 23 Hal die fürstliche Samtmanufaktur, deren altes Areal in Aldewyk zu eng für die Erfordernisse geworden war. Dort arbeiten verarmte Handwerkern, die ihre Werkstatt verloren haben, als auch zugewanderte Leibeigene, die zwar nicht darauf hoffen konnten, daß Stadtluft freimache, wohl aber darauf vertrauen konnten, daß man sie in der Stadtmark Rommilys dulden würde - zumindest wenn sie nicht vom Land der Fürstin stammen.

Dementsprechend sind die Häuser schlicht und bescheiden, die Gassen aus gestampftem Lehm gleichen nach einem Regen Schlammrinnsalen, durch die man sich nur mittels

Überschuhen (das sind hölzerne Sohlen mit stelzenartigen, einige Zoll hohen Laufflächen, die man an das eigentliche Schuhwerk bindet) leidlich trockenen Fußes bewegen kann. Allerlei elende Gestalten bevölkern die engen Gassen, stets auf der Suche nach einer Gelegenheit, sich ein paar Heller zu verdienen.

Die Traviakirche hat sich dieser armen Menschen angenommen und vor einem Jahr hier einen kleinen Tempel errichtet, wo auch eine Armenküche und ein Asyl für verwaiste Kinder unterhalten wird.

Ganz im Gegensatz dazu steht das andere Gesicht der Helmbrechtstadt, der Teil des Viertels, in dem das Fürstliche Bestiarium, die Fürstlich-Darpatische Schule der Hohen Reitkunst und das Immanstadion angesiedelt sind. Zu diesen Stätten der Kurzweil und Entspannung führen sorgfältig gepflegte Wege, hier flanieren auch die besseren der Stadt. Rings um das Stadion leben etliche jener, die ihr Leben auf die eine oder andere Weise dem Imman verschrieben haben, und wiewohl es in den Gassen bisweilen rau und laut zugehen mag, ist es doch kein Vergleich zu der Armut, die nur wenige Schritte entfernt ihr Antlitz zeigt.

Imman-Stadion

Das Oval mit 1000 Plätzen ist die Heimat der Mannschaften "Falken von Rommilys" und "Darpattia Rommilys". Die Rivalität innerhalb der Stadt ist nicht so hoch, wie man annehmen könnte, sind die Hauptgegner der Mannschaften doch eher in Gareth zu suchen.

Das Stadion liegt nordöstlich außerhalb der Stadtmauern, nachdem die alte Are-

na nach dem legendären Sieg über Königstreu Salzerhaven 18 v.H. von den Nostrianern abgepackelt wurde und der Stadtrat aus Sicherheitsgründen einen Neubau nur außerhalb der Stadt genehmigte.

Obwohl die beiden rommilyser Mannschaften zu den erfolgreichsten ganz Aventuriens gehören (zusammen errangen sie 9 Meistertitel und 6 Pokalsiege!),

scheinen die besten Zeiten vorbei zu sein, beseht man sich die Ergebnisse der letzten Jahre. Die Erfolglosigkeit führte auch zu Spekulationen, ob es nicht angerechnet sei, die beiden Vereine zusammenzulegen, um eine schlagkräftige Mannschaft zu formen.

Bei Spielen wird oft Truchseß Ludeger im Stadion angetroffen, der die Nachfolge von Fürstin Hildelind in der fürstli-

chen Loge angetreten hat, zeigt Fürstin Irmegunde doch wenig Interesse an dieser Sportart.

Taverne „Siegreicher Falke“

Das Heim der „Falken von Rommily“ ist eindeutig als Imman-Schenke zu erkennen. Die Farben Rot, Weiß und Schwarz herrschen vor, Pokale sind in einem schreinartigem Schrank hinter der Theke zu besichtigen. Sollte ein Besucher sich nach den Falken erkundigen, sollte er viel Zeit mitbringen, denn jeder der Stammgäste kann etliche Geschichten über die Heldentaten „ihrer Jungs und Mädels“ erzählen: Über den Sieg gegen Orkan Thorwal 12 Hal, als der Torhüter über das ganze Feld rannte und einen Dreier machte, oder als nach dem Gewinn des Reto-Pokals 5 Hal das Lokal von „Darpattia Rommily“ über Nacht in den Falken-Vereinsfarben angemalt wurde oder ...

Der Wirt Tybold Bärenfeld war selbst Spieler der Falken und übernahm die Schenke von seinem Onkel, ebenfalls einem ehemaligen Aktiven. Tybolds Karriere wurde durch einen Unglücksfall bei einem Spiel gegen Wehrheim jäh beendet, durch den er ein Auge verlor, und noch heute ist er nicht besonders auf diese Mannschaft zu sprechen, was sich durchaus auch auf gewöhnliche Wehrheimer ausdehnen kann, wenn reichlich Bier geflossen ist.

Schenke „Darpattia“

Das Stammlokal von „Darpattia Rommily“ ist etwas feiner als das der Falken, denn was die Falken für die Unterschicht der Stadt, das ist Darpattia für die Oberschicht: Unter Fürstin Hildelind galt es eine Zeitlang als „chic“, sich eine Loge im Stadion zu mieten, um den Sport-Heroen zuzujubeln.

Heute ist diese Mode verflogen, aber noch immer ist eine gewisse Nobilität zu erkennen, denn die gereichten Getränke und Speisen sind immerhin mittelpflichtig (und mittelpflichtig!) und einige der städtischen Patrizier verkehren immer noch in der Taverne. Die Wirtin Junivera Trollhausen kaufte die Schenke nach dem Tod ihres Vorbesitzers recht günstig und hat es verstanden, bis zum heutigen Tag ihre gehobene Kundschaft zu halten. Ab

und an sieht man nach einem Spiel gar den darpatischen Truchseß Ludeger unter den Gästen, freundlich mit einigen anderen Adligen über die Spielzüge parlierend.

Bestiarium

Was einst als Marotte des Fürsten Gernhelm von Rabenmund im Jahre 74 v. Hal begann, als dieser von einer seiner Reisen einen seltenen Thalionmel-Tiger mitbrachte, der den Grundstock für die fürstliche Tiersammlung ausmachte, und ursprünglich allein zur Belustigung des Hofes gedacht war, ist im Laufe der Jahrzehnte zu einer der beliebtesten Publikumsbelustigungen Rommily's geworden. Seit im Jahre 69 v. Hal der als volkstümlich bekannte Landesvater zum hohen Feiertage des Heiligen Travinian den Tierpark auch für das Volk öffnete, bietet sich den Bürgern an jedem Winds- und Markttag die Möglichkeit, die fremden Tiere in den Käfigen zu schauen.

Der Eintritt ist frei, allerdings achten die livrierten fürstlichen Bediensteten am Eingang des Parks darauf, daß sich weder Bettler noch andere zwielichtige Subjekte dort tummeln. Hat man das phantasievoll verzierte schmiedeeiserne Einhorn-tor durchgemessen, eröffnet sich einem eine fremde exotische Welt:

Die Liste der zu bestaunenden Tiere ist überaus illustriert: Ein Brabaker Waldelefant aus Al'Anfa, ein Elch, Greifkatzen vom Fürstprotektor von Hot'Alem, Jagdpardel, Strauße, ein Säbelzahn-tiger, ein Rotluchs, Karene, Äffchen, Auerochsen, bunte Papageien, Riesenratten, Riesenschroter, ein Schwarzbär, Pfeifhasen, Dickspechte, Kronenhirsche, Eulen, Elfengeier und andere Greifvögel, Silberwölfe, Paradiesvögel, um nur einige zu nennen. Sogar ein Meckerdrache wird dem staunenden Publikum gezeigt. Eine Löwin allerdings, die zu Zeiten von Fürstin Hildelind als Geschenk aus Khunchom hierher gebracht wurde, mußte auf Druck der Rondrageweihen-

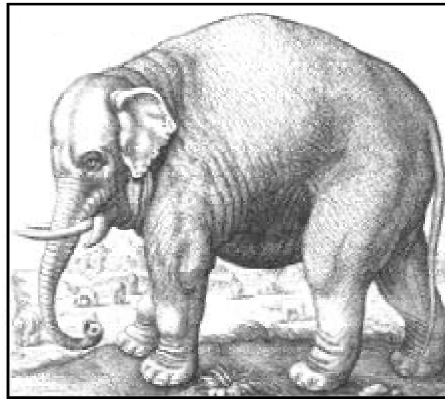
schaft wieder freigelassen werden.

Besonderer Augenmerk wurde auch auf die Ausgestaltung der Gehege verwandt: So sind beispielsweise die Tiere aus der Khom und Mhanadistan (Kamele, Schlangen, ein Sandfuchs, zwei Riesenskorpione, Pfauen, ein Wüstengalan und die Pardel) im Tulamidischen Garten untergebracht, dessen Tierhaus wie ein Palast tulamidischen Stils mit Kuppeltürmen, Minaretten und Arkaden gehalten ist. Auch die Gartenanlage kopiert in Miniatur den großfürstl. Park zu Khunchom, inkl. des Rosengartens und der Palmenhaine.

Eine besondere Attraktion ist das Haus mit den Seltensamen.

Für Kinder unter 12, Frauen in guter Hoffnung und Schwachherzige ist der Zutritt untersagt, vermeldet fürsorglich ein Schild an der Eingangstür. Dort kann man ein Kalekkenpärchen (von der Insel

Galottas), mehrere Nachtwinde und eine Harpyie bestaunen. Schautafeln mit Abbildungen und Beschreibungen (unterschiedlichster Verlässlichkeit) anderer Seltensamer (wie dem Basiliken) vervollständigen die Ausstellung. Außerdem gehören



zwei Chimären (Hahn/Schlange u. Kalekke/Wildkatze) zu den Exponaten, die gleichfalls aus Galottas Turm stammen, sorgfältig in Brabaker Vitriol präpariert, versteht sich, und einem zu Stein gewordenen Gargylen. Gerade jene letzten Exponate haben zu Ärger mit der Geweihtenschaft geführt, die nicht billigen mochten, daß um der Sensationsgier willen solch Widernatürlichkeiten dargeboten würden. Doch erfuhr der Leiter des Bestiariums, Trauhold Riemenschneider, unerwartete Unterstützung seitens des Grafen von Ochsenwasser, der den Standpunkt vertrat, daß es nur gut und im Sinne der Wissenschaft sein könne, wenn auch das gemeine Volk um die Schrecknisse wisse, die sich hinter der Schwarzmagie verbürgen, eine Ansicht, der sich auch Hesindegewehtenschaft und Vertreter der Grauen Gilde anschlossen. Riemenschneider ist ständig bemüht, neue Attraktionen zu bekommen oder

ob der Käfighaltung eingegangene Tiere zu ersetzen.

Die meisten Tiere sind Geschenke anderer Herrscherhäuser, doch werden auch

Abenteurer in die entlegensten Winkel Aventuriens entsandt, um Vertreter einer Spezies für die Schau zu fangen.

Insbesondere für ein Wollnashorn oder

einen Panther wäre Riemenschneider bereit, eine stattliche Belohnung zu zahlen, aber auch weniger spektakuläre Arten mögen manchen Dukaten einbringen.

Ergänzungen zu bereits beschriebenen Stadtvierteln

Praiosstadt

Fürstliches Stadtgericht

Der beeindruckende Prunkbau aus der post-priesterkaiserlichen Ära mit seinen schmuckvollen, mächtigen Marmorsäulen und der weitläufigen Freitreppe, die von zwei grimmig dreinblickenden Greifenstatuen flankiert wird, vermag einem allein schon durch seine Erhabenheit Respekt einflößen. Über dem Portal prangt in goldenen Lettern der Sinnspruch „Fiat iustitia, et pereat mundus“ (Es möge Recht geschehen, und sollte die Welt daran zugrunde gehen).

Zwei Kammern sitzen an drei Tagen in der Woche Gericht, die Hohe Kammer unter dem nominellen Vorsitz der Fürstin (jedoch in den meisten Fällen von einem Hohen Richter vertreten, es sei denn, es handele sich um ein Verfahren von besonderer Brisanz), behandelt vornehmlich schwere

Vergehen wider das Gesetz, also Raub, Mord, Verrat, Grenzsteinsverletzungen, Landfriedensbruch, Diebstahl in sehr schwerem Falle.

Sind Adelige oder Bürger von großem Einfluß in einen Streitfall verwickelt, wird stets die Hohe Kammer bemüht. Den Bürgern der Stadt bietet sich die Gelegenheit, die Verfahren auf der Zuschauertribüne mitzuverfolgen - zumindest, wenn nicht Adelige in den Rechtsfall verwickelt sind, dann ist die Öffentlichkeit ausgeschlossen. Zumeist sind es Praiosschüler und angehende Advocates und Iustitiares, die den geschickten Winkelzügen und Reden der Anwälte auf beiden Seiten folgen. Bisweilen aber erregt ein Fall auch solch großes Interesse wie der der Kindsmörderin Istvena Maarfuhr, die im Jahr 15 v. Hal in einem aufsehenerregenden Prozeß trotz anfänglich er-

drückender Beweislast nach einem Brauvorstück ihrer Advocata freigesprochen wurde, daß die Tribünen bis zum Bersten gefüllt sind.

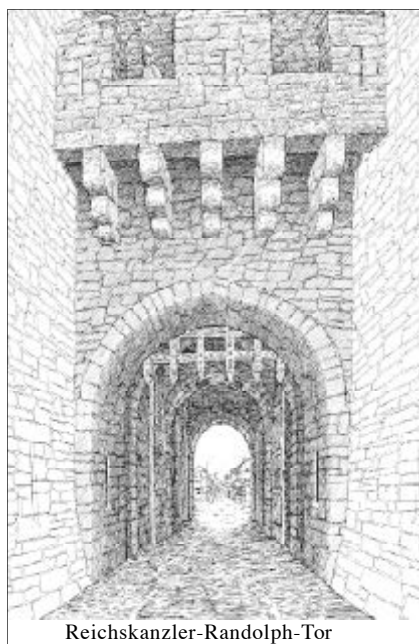
Für geringere Delikte wie leichter Diebstahl, Verleumdung, Landstreicherei, etc. ist die Niedere Kammer zuständig. Zunehmend aber sucht die Bürgerschaft der Fürstin das Privileg abzutrotzen, selbst Gericht zu halten. So wurde das Markgericht in der Neustadt aus der Taufe gehoben, wo Verstöße wider Zollbestimmungen und Marktordnung durch städtische Justitiares geahndet werden. Auch wurde der Gründung einer bürgerlichen Gerichtskammer im Stadthaus zugestimmt, wo minder schwere Straftaten geahndet werden können. Nachbarschaftszwiste werden vor den Schlichtmann oder die Schlichtfrau getragen, bevor man sich in ein teures Gerichtsverfahren stürzt.

Aldeburg

Die „Reblaus“, das Haus der Fürstlichen Winzergilde

Wohl 300 Götterläufe mag das schmale, zweistöckige Fachwerkgebäude an der Winzergasse alt sein, dessen Balken und Giebel mit aufwendigen Schnitzereien verziert sind. Das Gildenzeichen, Traube und Winzerschere, geben Kunde, daß die ehrwürdige Winzergilde (s.a. „*Recht und Ordnung*“) hier ihr Domizil gefunden hat. Die Eingangstür ist nur 8 ½ Spann hoch, so daß viele Besucher das Haupt neigen müssen, wenn sie eintreten. Doch ist die Reblaus, wiewohl sie auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Weinlokal wirken mag, keine öffentliche Schenke; wird einem doch nur dann Gastung gewährt, wenn man Mitglied der Winzergilde ist, über eine Einladung oder den gebührende Rang in der hohen Gesellschaft verfügt. Über eine schmale Treppe geht es in die Stube hinab, die sich halb im Keller befindet, Nur durch kleine Fenster, die vor einigen Jahren durch Butzenscheiben ausgefüllt wurden, wird die Stube

durch Praios' Licht erfüllt, so daß ein gemütliches Halbdunkel herrscht. Der holzgetäfelte Raum ist durch halbhohe



Reichskanzler-Randolph-Tor

Holzwände aus Steineichenholz in fünf Nischen separiert, wo man sich auf

schmalen gepolsterten Holzbänken an hohen langen Tischen ganz den Gaumengenüssen hingeben kann, die der zwergische Koch trefflich zuzubereiten versteht, oder die diskrete Atmosphäre für geschäftliche Vereinbarungen nutzen kann. Selbstredend verfügt das Haus über einen exquisiten Weinkeller. Im hinteren Bereich des Gastraumes befindet sich zudem ein großer runder Tisch mit bequemen Stühlen, über dem die Wappen von Darpatien, des Fürstlichen Hauses und das der Gilde prangt. Hier finden die offiziellen Diners der Gilde statt.

Im ersten Geschoß befindet sich der Gildensaal, in dem die regelmäßigen Zusammenkünfte der Winzergilde stattfinden. Hier werden auch die Gildenlade mit der Gildenordnung, das fürstliche Schreiben zur Anerkennung der Gilde, das Verzeichnis aller Mitglieder u. weitere Dokumente aufbewahrt. Der Wirt lebt mit seiner Frau im obersten Geschoß des Hauses, der Schreiber und eine Küchen- und eine Schankmagd teilen sich das Dachgeschoß.

Persönlichkeiten der Stadt Rommilyl (2. Teil)

Olga Kamastrow

Die Bornländerin (1,80, schlanke Statur, dunkelblondes, üppiges langes Haar, dunkelbraune Augen), wurde 15 v. Hal in Brinbaum als illegitime Tochter einer wenig betuchten bornischen Landadeligen und eines norbardischen Händlers geboren. Schon früh suchte sie der Beengtheit und den armseligen Verhältnissen auf dem mütterlichen Gut zu entfliehen, zumal, als ein legitimer Erbe geboren ward, und sie sich von seiten ihrer Mutter kaum mehr etwas zu erwarten hatte: Mit knapp 14 Sommern schloß sie sich einem Handelszug an und



suchte ihr Glück in Festum. Im Handelshaus Stoorrebrandt fand sie eine Anstellung als Kontorsgehilfin, und hat sich im Laufe der Jahre stetig hochgedient. Seit 3 Jahren ist sie Kontorsleiterin der Stoorrebrandtschen Handelsniederlassung in Rommilyl. Seitdem verkehrt sie in den besseren Kreisen der Stadt, doch nagt es an der ehrgeizigen Bornländerin, daß sie zwar als Geschäfts-

partnerin unter ihnen geduldet, nie jedoch wirklich zu ihnen gehören wird, sofern sie nicht selbst zu großem Reichtum kommt. Und so mag es nicht verwunderlich anmuten, daß es den Finsterbinges ein Leichtes war, die Kamastrow für ihre dunklen, aber gewinnversprechenden Geschäfte zu gewinnen. Seit nunmehr 20 Monden deckt und organisiert sie einen Gutteil der Schmuggelgeschäfte der Finsterbinges mit bornischen "Geschäftspartnern". Mit Ausnahme Cartas und Espinosa von Sturmfels ahnt davon niemand etwas, zumal die Kamastrow sich darauf versteht, ihre ansehnlichen Gewinne nicht allzu freimütig zur Schau zu stellen. Ihr neuestes Bestreben gilt dem Versuch, das bornische Handelsmonopol für Silberzobel zu unterlaufen.

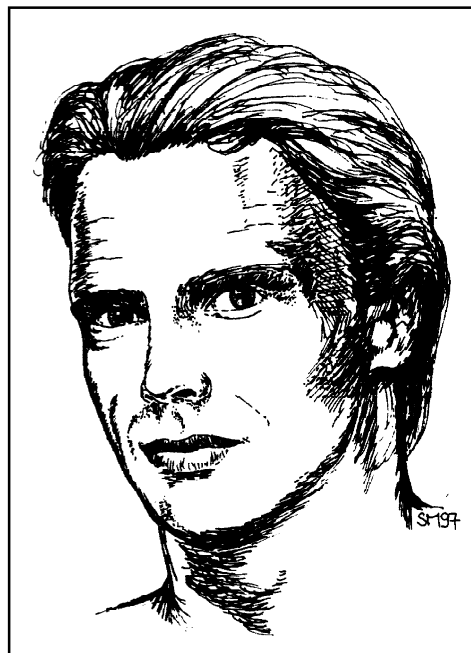
Auch munkelt man, daß der greise Graf von ??? ein Auge auf die attraktive Frau geworfen habe, sie als seine vierte (und wohl auch letzte) Gattin zu freien. Sollte dieser Bund tatsächlich geschlossen werden, wäre die Kamastrow am Ziel ihrer Träume - zumindest vorläufig, denn eine ehrgeizige Frau wie sie wird immer wieder neue lohnenswerte Ziele finden.

Hauptmann Corador Catanius

Hauptmann Catanius (1,85, athletische Statur, mittelblondes Haar, graue Augen) wurde als Sohn einer Wehrheimer Kaufmannsfamilie im Jahr 8 v. Hal geboren. Er zeigte wenig Neigung, in die Fußstapfen seiner Eltern zu treten, zumal schon vier weitere Geschwister parat standen, die Geschäfte zu übernehmen, und besuchte statt dessen die Wehrheimer Kriegerakademie. I Anschluß absolvierte er ein einjähriges Studium am Rechtsseminar des Greifen zu Beilunk. Als dann trat er als Weibel in die Stadtgarde Altzolls ein, und wechselte

22 Hal als Leutnant nach Rommilyl, wo er seit nunmehr 2 Jahren Hauptmann der Stadtwache ist.

Der als überaus gesetzestreu geltende Corador ist ein strenger Hüter der praiosgefälligen Gerechtigkeit. Ihm sind insbesondere die Umtriebe solcher Sippen wie der der Finsterbinges ein Dorn im Auge, befürchtet er doch zu Recht, daß das Verbrechen unter dem Deckmantel der Ehrbarkeit dem Gemeinleben der Stadt weit mehr Schaden zufügt, als es alle



Beutelschneider und Gauner zusammen je vermöchten.

Er scheint geradezu wie besessen von der Idee, das "Böse an sich" auszumergen, ein Charakterzug, den Espinosa von Sturmfels - von dem Catanius weiß, daß er über ein gehöriges Wissen über die "feine" Gesellschaft verfügt" - abfällig

als "eine widerwärtige Art von verbissener Ehrlichkeit" zu titulieren geruhte.

Zwar hat der Hauptmann bezüglich der großen Fische nur geringe Erfolge zu verbuchen - nicht zuletzt, weil seine eigenen Reihen von den Schergen der großen Sippen unterwandert sind, doch ist Corador im Laufe seiner unbeirrten Nachforschungen auf allerlei Spuren gestoßen, die eine Verwicklung gewisser einflußreicher Leute der Stadt mehr als wahrscheinlich machen. Wie man den gewitzten Soldaten kennt, wird er nicht eher ruhen, bis sich Stein an Stein zu einem Mosaik zusammenfügt. Wie kompromißlos der Hauptmann dabei vorzugehen bereit ist, zeigt sich beispielsweise darin, daß er mit Olga Kamastrow eine Liaison begonnen hat, in der Hoffnung, von ihr etwas über die illegalen Geschäften der Clans herauszubekommen, vermutet er doch völlig richtig, daß die Bornländerin tief in diese involviert ist. Dies hat ihm aber bislang nur wenig mehr als den Zorn seiner Freundin, der Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld, eingebracht, die, neben seinen beiden Weibel ?? und ?? und dem ??? zu seinen einzigen wahren Vertrauten zählt.

Allmählich zeigen einige der in illegale Geschäfte verstrickte Persönlichkeiten gar einige Besorgnis über den gerechtigkeitsliebenden und für sie lästigen Hauptmann, zumal der ihn umgebende Nimbus der Unbestechlichkeit ihnen jegliche Hoffnung raubt, sich des allzu neugierigen Mannes mittels einiger Taler elegant zu entledigen.

Und wiewohl man sein untadeliges und beherztes Vorgehen

Persönlichkeiten

allenthalben lobt, zeigen sich auch einige seiner Kollegen wie auch der übergeordneten Instanzen wenig erbaut über dieses unerbittliche, Rang und Namen nicht achtende Streben nach der Einhaltung von Recht und Gesetz, beides Faktoren, die das Leben des Hauptmannes und seiner Getreuen unzweifelhaft gefährlicher machen werden.

Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld

Die 4 v. Hal geborene Tochter der Baronin von Aschenfeld (1,76, mittellanges, dunkelblondes Haar, braunen Augen, schlank) ist Absolventin des Rechtsseminars zum Greifen in Beilunk. Hier lernte sie auch Corador Catanius kennen. Doch seine respektlose Art ihrem Stand gegenüber ließ die beiden damals nicht näher zueinander finden. Seit 4 Jahren ist sie Untersuchungsrichterin in Rommilys und der Grafschaft Ochsenwasser.



Als sie in Rommilys nach langer Zeit wieder auf Corador traf, verliebte sie sich Hals über Kopf in ihn. Bis vor einigen Monaten trafen sie sich auch regelmäßig privat. Doch seit er ein Verhältnis mit Olga Kamastrow begonnen hat, ist sie hin- und hergerissen zwischen Empörung über seine Ruchlosigkeit und tiefer Verzweiflung über ihre verlorene Liebe, obschon sie weiß, daß sie kaum den Traviabund mit ihm eingegangen wäre oder würde, da ihr Stand es ihr verbietet, einen Bürgerlichen zu ehelichen. Von seinen Beteuerungen, die

Affäre geschähe allein zum Wohle seiner Ermittlungen, will sie nichts wissen, und hat seitdem auch von weiteren privaten Treffen mit dem Hauptmann abgesehen. In Folge ihres Grames stürzt sie sich um so verbissener in ihre Arbeit. Nichtsdestotrotz genießt Corador ihr Vertrauen und nicht zuletzt durch seine Nachforschungen ist auch sie auf die dunkle Spur der Clans gestoßen. Sie hat sich ebenso wie der Hauptmann die Zerschlagung der Macht dieser Familien zur höchsten Aufgabe gemacht. Und in der Tat scheinen diese sie zu fürchten, wurde doch vor 7 Monaten ein Attentat auf sie verübt, das nur durch einen zufällig in der Nähe weilenden Krieger vereitelt werden konnte. Seitdem wird sie ständig von einer Gardistin begleitet.

Roban Reuther, Vorsitzender der Darapatisch-Aranischen Fahrengemeinschaft (DAF), Gildenmeister der Fernhandels-gilde

Der aus Baburin stammende Kaufmann (45 J., mittelgroß, hager, dunkle Haare, gestutzter Vollbart, dunkle Augen) ist seit 14 Jahren in Rommilys ansässig. Wiewohl er schon vor einigen Jahren zum Bürger der Stadt mit allen Rechten ernannt wurde, wohnt er noch immer auf dem Aranierberg.

Seit 9 Jahren leitet er erfolgreich die Geschicke der DAF. Insbesondere in Baburin und Zorgan hat er einige Vergünstigungen für die Rommilyser Händlerschaft erstritten. Er gilt als ehrbarer Mann, nur seine Heirat mit der Tochter des Barons von Hengefeld, die daraufhin von ihrem Vater enterbt wurde, sorgte vor 5 Jahren für einigen Wirbel. Sollte er Flecken auf seiner weißen Weste haben, wird dies außer Espinosa niemand wissen.

Rudine Edelhang, Zunftmeisterin der Gold- und Silberschläger, Bürgermeisterin der Unterstadt, Mitglied des Hohen Rates

Die 8 v. Hal in Rommilys geborene Rudine (1,65, rotes Haar, graue Augen, stämmig, keine ausgesprochene Schönheit aber charismatisch) steht seit 23 Hal der Zunft vor und ist Mitglied des Zunfrates. Seit 2 Jahren ist sie auch Bürgermeisterin der Unterstadt und Mitglied des Hohen Rates von Rommilys.

Ihr Mann Boshart arbeitet als Meister in ihrem ererbten Handwerksbetrieb. Ihr ältester Sohn geht derzeit in die Lehre beim stv. Zunftmeister. Eine ihrer drei Töchter ist Novizin im Traviakonvent.



Wiewohl Rudine eine von allen geachtete Frau ist und über gehörigen Einfluß verfügt, steht sie nicht unangefochten an der Spitze ihrer Zunft. Zwei Mitglieder der Zunft kämpfen verbissen dafür, daß ihr Handwerk nicht länger als gesperrtes Handwerk (d.h. als ein Handwerk, das, von wenigen Ausnahmen abgesehen, allein in der Stadtmark Rommilys ausgeübt

werden darf, dessen Weitergabe an stadtfremde Handwerker verboten ist und denen auch die Wanderschaft untersagt ist) gilt. In ihren Augen stellt es einen nicht zu billigenden Nachteil dar, daß sie auf die Freizügigkeit verzichten müssen, nicht zuletzt ob des mangelnden Austausches mit Meistern dieses Handwerkes aus anderen Regionen. In Rudines Augen wiegt jedoch der Vorteil schwerer, daß die Sperrung dafür sorgt, daß die wenigen Gold- und Silberschläger, die es gibt, zu den begehrtesten und wohlbezahltesten Handwerkern im Reich gehören.

Ihren Konkurrenten um das Amt des nächsten Bürgermeisters der Unterstadt, den Zunftmeister der Krämer Travian (s. TS 6), nimmt sie nicht sonderlich ernst, gilt er in ihren Augen doch kaum als gleichwertiger Mitbewerber; wie auch die Goldschläger auf die niederen Zünfte mit Herablassung hinabsehen. Es will ganz so scheinen, als habe Rudine noch nicht erkannt, welche Folgen die Arroganz der hohen Zünfte nach sich ziehen könnte.

Marwan Gutberlet, Mitglied der Winzergilde, Bürgermeister von Aldewyk, Mitglied des Hohen Rates Marwan, geb. 23 v. Hal (1,64, untersetzte Statur, zerfurchtes Gesicht, Glatze, graue Augen), ist in der 6. Generation fürstlicher Weinlieferant. Das Haus Gutberlet bewirtschaftet die meisten der fürstlichen Weinberge rings um Rommily in Pacht, einige davon sind inzwischen sogar in den Besitz der Familie übergegangen.

Marwan ist seit zwanzig Jahren Bürgermeister von Aldewyk und Mitglied des Hohen Rates der Stadt. Bislang war er noch immer bereit für ein gutes Bestechungsgeld jedwede Interessen zu vertreten. Insbesondere die Finsterbinges haben ihn in der Hand, so daß auch er es war, der Fredo Finsterbinge (s. *Abenteuer in diesem Heft* und TS 6) zur Aufnahme in die Winzergilde vorschlug.

Marwans Frau und seine zwei Kinder sind in den Wirren der Answinkrise durch die Hand allzu eifriger Loyalisten umgekommen. Seit dieser Zeit ist er auf die Familie Rabenmund nicht gut zu sprechen, wiewohl er sich ob seiner Abhängigkeit vom fürstlichen Hause selbstredend hütet, eine allzu kecke Zunge zu führen. Wenn er jedoch zuviel getrunken hat, lamentiert er gerne darüber, daß es die Schuld der Rabenmunds sei, daß er keinen Erben mehr hat. Die Finsterbinges sind guter Hoffnung, diese Lücke zu füllen und in seinem Testament als Erben eingesetzt zu sein.

Merkador Engstrand, Mitglied der Darpatischen-Aranischen Fahrengemeinschaft

Merkador (geb. 13 v. Hal) ist ein entfernter Verwandter der Familie, die in dem Abenteuer "Strom des Verderbens" auf solch schicksalhafte Weise dezimiert wurde. Der kaum 1,60 Schritt messende Junggeselle (auffallend hellblondes Haar, blaue Augen, jugenhaftes Antlitz) verfügt nicht nur über gute Handelsbeziehungen nach Aranien, sondern auch nach Havena, wo seine Cousine ein Kontor besitzt. Somit ist er auch eine wichtige Zwischenstation für einen Teil des aranisch-albernischen Handel; dies um so mehr als er absolut ehrlich und rechtschaffend ist.

Travian Herleshausen, Vorsitzender der Festumer-Romilyser Fahrengemeinschaft, Mitglied der Winzergilde

Travian entstammt einer traditionsreichen Händlerfamilie. Er hat eine umfassende Ausbildung genossen und eine Reihe von Auslandsstationen bei befreundeten Händlerfamilien absolviert. Der 5 v. Hal geborene, über 9 Spann große



Mann (34 Jahre, graue Augen, schwarzbraune Haare, hagere Statur, markantes, knochiges Gesicht) hat das elterliche Kontor vor zwei Götterläufen übernommen, nachdem sein Vater bei einem Überfall ums Leben gekommen war. Sein oberstes Trachten gilt, neben seinen eigenen Geschäften, die Interessen der Fahrengemeinschaft, die er nach Kräften zu wahren sucht. Dies vor allem, weil ihm klar ist, daß sein Kontor schwere Einbußen hinzunehmen hätte, gingen die hart erkämpften Privilegien im Handel mit Festum verloren. Insbesondere die Finsterbinges und ihre Machenschaften sind ihm ein Dorn im Auge, da sie sich ein großes Stück vom Kuchen abschneiden ohne Mitglied in der Fahrengemeinschaft zu sein. Er weiß aber durchaus realistisch einzuschätzen, daß er nicht annähernd die Macht hat, ihnen die Stirn zu bieten. Deshalb ist er auf der Suche nach möglichen Verbündeten, den Einfluß der Finsterbinges zu beschneiden. So versucht er seit einiger Zeit seine Kontakte zu den von Kalmbachs zu verbessern (s. *Persönlichkeiten im TS 6* und *Abenteuer in diesem Heft*), ohne zu ahnen, daß just diese Familie u.a. hinter den Bestrebungen steckt, das bornische Silberzobelmonopol zu brechen.

Odlied de Ozavac, Schriftgelehrter

Stets in schlichtes Schwarz gehüllt, zählt der asketisch wirkende Schriftgelehrte de Ozavacs (1,75, 38 Jahre, dunkle Haare, braune Augen, hagere Statur und Züge), dessen Domizil sich in der Dichtergasse auf dem Aranierberg findet, zu den wohl unauffälligeren Bewohnern der Stadt. Seine ganze Hingabe gehört scheinends seinen Schriften, die er in seinem Lädchen anbietet. Die kleine Verkaufsstube im Erdgeschoß seines Hauses ist vollgestopft mit Büchern, Pergamenten und Schriftrollen unterschiedlichsten Alters und Fachgebieten, von wissenschaftlichen Abhandlungen über aventurische Gedichtbände bis hin zu magischen Werken (in der Regel nur Grundlagenbücher, keine Exotica, brisante oder wertvolle Stücke). Odlied genießt einen ausgezeichneten Ruf als Kenner aventurischen Schriftgutes, zudem verfügt er über eine hohe Reputation als Schreiber.

Noch besser ist allerdings sein Ruf in einschlägigen Kreisen als Fälscher der besonderen Klasse. Seine Karriere begann

Persönlichkeiten

als trahelischer Vizegroßinquisitor Helm Hadarin, Halbbruder des Barons von Rallerfeste im Tobrischen, bis es zu Differenzen mit den dortigen Mächtigen kam. Schon dort hatte er sein Talent erkannt und einige Briefe gefälscht. Hadarin zog das Exil einer etwaigen Bestrafung vor, jedoch versüßte er sich die Vertreibung aus Trahelen, indem er die Kasse einer Grafschaft des Dschungelreiches mit sich nahm. Die gestohlenen Münzen reichten gerade aus, sich eine neue Existenz im Mittelreich aufzubauen. Doch verstand er es geschickt, seine Begabung als Fälscher in den entsprechenden Kreisen diskret publik zu machen, so daß es ihm an Kunden nicht mangelt. Will man den Gerüchten Glauben schenken, werden seine Dienste gar von höchsten Stellen in Anspruch genommen.

Zu seinen Meisterstücken zählt eine Begnadigungsurkunde, ausgestellt auf seinen Namen, gesiegelt und unterzeichnet von Kaiser Hal, die er im Keller des Hauses in einem Geheimfach versteckt.

Simonis Krauthang, Apothekarius und Arzt, Mitglied der Winzergilde

Der alte Medicus (geb. 38 v.Hal, Beschreibung siehe in "Im Auftrag Ihrer Majestät", dieser TS) zählt zu den vehementesten Vertretern, die sich für eine eigene Arzt und Apothekergilde einsetzen. Immer wieder macht er Eingaben bei der Fürstin und dem Hohen Rat. Immer wieder versucht er seine Kollegen für sein Vorhaben zu begeistern, bedeutete doch die Schaffung der Gilde höheren Einfluß für den Berufsstand der Medici und Apothecariae im Rat der Stadt. Auch ist ihm daran gelegen, daß der Rat das Amt eines Stadtmedicus zubilligt, welcher vom Rate unterhalten, für die Bedürftigen der Stadt zur Verfügung stehe, so wie man es aus einigen Städten des Lieblichen Feldes kennt. Doch sind es nicht allein perainegefällige Motive, die ihn zu dieser Forderung treiben, vielmehr sind ihm die Quacksalber ein Dorn im Auge, oft-gesehene Gäste auf den Märkten vor den Toren der Stadt, die mit ihrer Stümperei die guten Leute davon abhalten, sich in kundige Hände zu begeben, und statt dessen den Versprechen dieser Subjekte Glauben schenken, für ein paar Kupfermünzen universelle Tinkturen gegen alles erstehen zu können. Er hegt die Hoffnung, daß eine starke Ärztegilde ihren Einfluß insofern geltend machen könnte, daß solchen Wunderheilern u.ä. zukünftig das Marktrecht verweigert würde. Auch will er darauf drängen, daß die Mephaliten in ihrem Tun eingeschränkt werden. Zwar würde in der Stadt der Travia niemand es wagen, an den midtätigen Taten der Mephaliten Anstoß zu nehmen, doch ist Krauthang darüber verärgert, daß sich der Orden nicht allein auf die Behandlung der Ärmsten der Armen bescheidet, sondern auch solche kostenlos kuriere, die durchaus in der Lage wären, den Salär für einen Arzt - wenn auch mit Mühen - aufzubringen, so z.B. kleine Handwerker.

Krauthang ist ein guter Arzt aber kein Heiliger, er ist der Meinung, daß er gute Arbeit leistet und dafür auch gute Taler verdient.

Stiman Licata

Der 12 v. Hal in Wehrheim geborene Stiman absolvierte die

Rommilyser Kriegerakademie und trat direkt nach seinem Abschluß in die Dienste des FDEA (s. *Beschreibung Aldewyk in diesem Heft*).

Es gibt bei der FDEA nicht viele Agenten mit seinem Können. Er arbeitet meistens allein und kann sich voll und ganz auf die Unterstützung seiner Vorgesetzten verlassen. Schon kurz nach seinem Eintritt in die FDEA im Jahre 8 Hal wurde er mit dem Kampf gegen das organisierte Verbrechen betraut, doch als 9 Hal zwei seiner Kollegen ermordet wurden und er selbst nur knapp einem Anschlag entging (bei dem seine Frau ums Leben kam), verließ er den Dienst und floh aus Darpatien. 16 Jahre führte er ein ruheloses Leben. Er arbeitete unter einem anderen Namen als Leibwächter, Söldner und Glücksritter, bis er vor einem halben Jahr Besuch von der Edlen Zoe von Altbergen bekam, einer Mitarbeiterin des FDEA. Sie überzeugte ihn wieder in die Dienste der Agentur einzutreten, um seine alte Arbeit wieder aufzunehmen. Seitdem ist Licata wieder in der Stadt und kämpft im Verborgenen gegen die dunklen Machenschaften der Clans. Doch verfolgt er im Rahmen seiner Ermittlungen ein weiteres, persönlicheres Ziel, sucht er doch die Mörder seiner Frau und seiner Kollegen. Licata hegt den Verdacht, daß die Finsterbinges weiland die Auftraggeber waren, doch mangelt es ihm bis zur Stunde an Beweisen.

Größe: 1,78 Augen: grau/grün Haare: schwarz (kurz)

MU: 15 KL: 13 IN: 16 CH: 12 FF: 13 GE: 17 KK: 15



AG: 3 HA: 2 RA: 3 TA: 3 GG: 1 NG: 6 JZ: 5

LE: 78 MR: 7 Stufe: 12 *Thorwal Standardpapier* Seite 19
(Dolch) Wurfdolch: AT 25

Recht und Ordnung in der Stadt Rommilys

Stadterhebung

“Wir, Svelinja III., erstgeborene Tochter der Königin der Rommilyser Mark, entbiete allen getreuen Anhängern des Götterfürsten Praios, die die gegenwärtige Urkunde sehen, meinen Gruß. Alles Tun der Sterblichen unterliegt dem zeitlichen Wandel und mit dem Tode der Menschen vergehen zugleich ihre Taten. Deshalb tut es not, das, was seiner Natur nach dem Untergang entgegengeht, mit Hilfe der Schrift zu bewahren, um es vor dem Vergessen zu schützen. Und so überliefern wir der Kenntnis der Nachwelt durch das Zeugnis gegenwärtiger Urkunde, daß Wir, Svelinja III., kraft der Ermächtigung, die Uns meine Mutter, die Königin, verlieh und aufgrund des vorher eingeholten Rates Unserer Verwandten, Freunde und Adligen der Bürgerschaft von Rommilys Freiheit unter Gewährleistung Unseren und Ihres Besitzes zugestehen, so daß sie sich ihrer in Ewigkeit erfreuen.

Das soll in der Weise geschehen, daß Wir nur eine Steuer von der Stadt erheben und ihr keine weiteren Lasten auferlegen ohne ihre eigene Zustimmung, allerdings unter dem Vorbehalt, daß Eigenleute, die zu unserem Herrschaftsgebiet gehören und eine Zuflucht suchen, sogar sich entschließen, in vorgenannter Stadt späterhin ansässig zu werden, nur mit Unserer Einwilligung das Bürgerrecht erhalten dürfen, weil Wir ihnen das vorerwähnte Vorrecht in jeder Beziehung verweigern.

[...]

Die Bürger der Stadt Rommilys sollen nur Insoweit zu unseren kriegerischen Unternehmungen verpflichtet sein, daß sie bei Nacht zur Stadt Rommilys zurückkehren können, es sei denn, sie tun es freiwillig. [...]

Alle Rommilyser Bürger sollen von jeder Abgabe an Unseren Zollstellen, wo sie sich auch befinden mögen, frei sein. Wer von den Bürgern aber irgendeinen Fremden unter seinem Namen über die Zollgrenze bringt und dessen überführt wird, soll Uns 20 Silberstücke zahlen und den, der widerrechtlich die Zollgrenze überschritt, zu den Zöllnern zurückbringen, daß er den schuldigen Zoll erstatte. [...]

Und damit dies Geschehnis fest und unerschüttert überliefert werde, haben Wir geglaubt, die gegenwärtige Urkunde durch unser Siegel bekräftigen zu müssen.”

Auszüge aus der Stadterhebungsurkunde von Königin Svelinja III. aus dem Jahr 1440 v. Hal

Schon in der o.g. Urkunde wurden die ersten Regelungen für das Stadtrecht getroffen, sie sind jedoch in den folgenden Jahrhunderten oft geändert und ergänzt worden. Es würde den Rahmen dieser Veröffentlichung sprengen, sie hier in toto wiederzugeben, so daß wir uns auf die interessantesten Punkte beschränken müssen:

Vom Erben und Sterben

Das Erben von Bürgern der Stadt ist in der Verwandtschaftslinie abgabenfrei. Wenn aber Fremde, einerlei welchen Standes, während sie in Rommilys wohnen, sterben, ohne Eltern

und Kinder zu haben, soweit es wenigstens der Stadt bekannt ist, soll der Rat den Besitz ein Jahr und 12 Wochen in Verwahr nehmen. Wenn in der Zwischenzeit sich kein Erbe meldet, der ihre Erbschaft beansprucht, sollen 2/3 des Erbes dem Fürstenhause zufallen und 1/3 der Stadt, zur Mehrung des gemeinen Vermögens.

Die Regelwut des Rates hat auch einige bizarre Blüten getrieben. So heißt es:

Für Begräbnisfeiern soll kein Bürger mehr als 24 Trauergäste laden. Das Traueressen darf nicht mehr als 12 Silberstücke kosten. Sollte dem Bürger nachgewiesen werden, daß er dieser Bestimmung zuwider handelte, so hat er 12 Silberstücke an den Rat zu bezahlen und 12 Silberstücke an den Borontempel.

Fremdenrecht

Besucher der Stadt, die zum Zwecke des vorübergehenden Aufenthaltes eine oder mehrere Nächte auf dem Grund und Boden der Stadt zuzubringen wünschen, sind gehalten sich im Stadthause eine Erlaubnis ausstellen zu lassen. Die Gasthäuser sind gehalten sich diese Erlaubnis vorzeigen zu lassen und beim Fehlen dieses Stadtbriefes kein Bett zu gewähren. Sollten Gäste ohne einen solchen angetroffen werden, so haben sie eine Strafe von 3 Silberstücken an den Rat zu bezahlen. Im Wiederholungsfall werden sie der Stadt verwiesen. Haben solche Fremde eine rechtliche Streitigkeit mit einem Bürger oder kommen sie mit dem Gesetz auf sonst wede Weise in Konflikt, so steht ihnen für Vorfälle, die in der Zeit lagen, in der sie sich ohne Erlaubnis in der Stadt aufhielten, kein rechtliches Gehör zu.

Von der Pflicht um Erlaubnis des Aufenthaltes in der Stadt nachzusuchen ausgenommen sind: Adlige des neuen und einzigen Kaiserreiches, Geweihte, Händler, Gäste von Angehörigen der Zünfte und Gilden und Pilger.

Öffentliche Sicherheit und Ordnung

Nach Einbruch der Dunkelheit darf sich kein Gesinde mehr in den Straßen der Kernstadt aufhalten, es sei denn sie sind in Diensten und Begleitung eines Bürgers unterwegs. Das gilt auch für das Bettlervolk.

Alle anderen sind gehalten sich nach Einbruch der Dunkelheit nur mit einem Licht auf den Straßen der Stadt aufzuhalten. Spitzbuben die ohne ein Licht angetroffen werden, haben eine Strafe von 3 Silberstücken an den Rat zu bezahlen. Im Wiederholungsfall werden sie einen Tag in den Korb gehängt.

Zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit wird die Kögshenglocke geläutet, als Zeichen, daß sich nur noch Bürger mit einer Genehmigung des Rates auf den Straßen aufhalten dürfen. Zuwiderhandlungen werden mit einem Strafgeld in Höhe von 6 Silberstücken geahndet. Im Wiederholungsfall werden solche lichtscheuen Gestalten einen Tag in den Korb gehängt und bekommen 6 Stockhiebe.

Bürger der Stadt dürfen nur auf Geheiß des Stadtvogtes in der

Recht und Ordnung

Öffentlichkeit Waffen tragen.

Über die allgemeine Waffenordnung für Darpatien hinausgehend, dürfen Fremde in der Stadt keine Waffen tragen. Insbesondere dürfen in der Praios- und Friedensstadt sowie in Aldeburg keine Waffen geführt werden.

Ausgenommen hiervon sind Adlige und Privilegierte.

Die Bürger und Gemeinde der Stadt werden von den für ihre Stadtviertel zuständigen Amtleuten eingewiesen, an welche Orte sie sich zu begeben haben, wenn in der Stadt nach einem flüchtigen Verbrecher gefahndet wird. Insbesondere sind die Wege zu den Tempeln zu verstellen (Ausnahme Praiostempel, wo die flüchtigen Verbrecher zwar der städtischen bzw. fürstlichen Gerichtsbarkeit entzogen werden, dann aber der praiotischen Gesetzbarkeit überantwortet werden).

In der Stadt ist es Pflicht, daß ein jeder, der ein Verbrechen mitansieht, ein "Zetergeschrei" erhebt und den Schuft verfolgt, wobei er Passanten auf den Verbrecher aufmerksam machen muß. Diese müssen ebenfalls den Täter verfolgen, so sie nicht in überaus dringlicher Angelegenheit unterwegs sind. Die Verfolgung muß solange gehen, bis der Verbrecher in sichere Bereiche eindringt (Travia-Stadt etc.) oder sich bis auf den Grund der Mark fliehen kann, wo dann die Garde die Verfolgung übernimmt.

Mauerdienst

Ein jeder Bürger und Gemeinde der Stadt ist gehalten nach der Einteilung durch den für seinen Stadtbezirk zuständigen Amtmanne Wachdienst auf der Mauer zu halten.

Bettlervolk

Niemand darf in der Stadt ohne Bettelmarke des Rates um Almosen bitten.

Wenn ein Bürger wegen Gebrechen oder sonstiger Umstände, die verhindern, daß er für sein Lebensunterhalt arbeiten kann, so arm ist, daß er nicht in der Lage ist sich oder seine Familie zu ernähren, so hat er Anspruch darauf, vom Rat eine Bettelmarke zu bekommen. Versehrte dürfen nicht in das allgemeine Sittlichkeitsgefühl verletzender Weise ihre Gebrechen zwecks Mitleiderregung zur Schau stellen.

Anderes armes Volk kann vom Rat ebenfalls eine Bettelmarke bekommen, aber nur für die Fauer von drei Tagen.

In der Praiosstadt darf niemand betteln.

Steuer

Die Mitglieder der Fernhandels Gilde der Stadt Rommilys sollen überall in der Mark Rommilys steuerfrei sein. Allein die kaiserliche Kopfsteuer muß jeder Bürger abführen.

Gerichte

Während Aldeburg, Aldewyk, Hafen und Neustadt die niedere Gerichtsbarkeit verliehen bekommen haben, werden alle übrigen Fälle vor dem Fürstlichen Stadtgericht verhandelt. Das Schöffenamtsamt ist ein Ehrenamt. Einzige offizielle Einnahmen stellen Geldbußen dar, die anteilig an die Schöffen zu entrichten sind (*aus diesem Grund ist unter den Schöffen eine Berufung zum Marktgericht besonders beliebt, alldieweil dort die Taler aus Geldstrafen fleißig fließen.*)

Die Aufsicht über die Wohlbeschaffenheit und Redlichkeit zünftiger Güter obliegt den Gilden und Zünften. Sie haben auch die Strafen festzulegen, jedoch nicht über ein gewisses Maß hinaus.

Amtleuten der Stadt und der Fürstlich-Darpatischen Handelskammer obliegt es, gleichfalls ein Auge auf die Einhaltung der Zunft- und Handelsvorschriften zu halten.

Strafrecht

Geldstrafen und Sühnegelder (die den Geschädigten zustehen) zählen zu den häufigsten verhängten Bußen.

Für geringere Vergehen sind der Pranger, Schandstock, Schandmaske und Geldstrafen vorgesehen, so für Verleumdung und falsche Rede, unbotmäßiges Verhalten, Lügen, unziemliches Fluchen.

Vigilanten und Mauldieben droht man zudem den Stock oder den Schandkorb an. Desgleichen für unredliche Bäcker und andere unehrliche Handwerker.

Im Wiederholungsfalle solle man zu härteren Züchtigungen greifen, bis hin zum Tauchen (dem kurzzeitigen Versenken im Darpat) oder (bei Dieben) der peinlichen Bestrafung durch Verlust eines oder mehrerer Finger oder der Brandmarkung. Desgleichen können bei schwereren Vergehen ähnliche Leibstrafen verhängt werden (oftmals kummoliert), bis hin zur Blendung. Das gilt vor allem bei unbelehrbaren Schurken. Selbige schwere Strafen können allein auf Geheiß des Fürstlichen Stadtgerichtes verhängt werden, ebenso wie die Verbannung, die über solche gesprochen werden kann, die böswillig den Stadtfrieden gestört haben (z.B. durch eine Gewalttat). Ein solcher Bürger geht all seiner Bürgerrechte verloren, sein Eigentum fällt zu einem Drittel an den Geschädigten, zu einem Drittel an die Stadt, der Rest bleibt den Seinen.

Bei Kapitalverbrechen wie Mord, Ketzerei oder Borbaradianismus droht der Galgen bzw. das Richtschwert, in letzteren Fällen auch das Vierteilen, Rädern, Ersäufen und/oder Verbrennen. Wiewohl im Falle einer Gewalttat das Todesurteil bei einem zuvor untadeligen Bürger (hohen Standes...) oder Adligen oftmals in Verbannung (s.o.), in schweren Fällen einhergehend mit Blendung, umgewandelt wird.

Für einen solchen Verbannten wird hernach eine Totenfeier abgehalten. Er gilt nicht länger als Lebender.

Gefängnisstrafen sind - weil zu kostspielig - unüblich, es sei denn zur Wahrheitsfindung vor einem Prozeß. Höchstens die Verurteilung zur Zwnagsarbeit in den fürstlichen Minen und Steinbrüchen mag verhängt werden.

Bewaffnete Knechte (Söldnertruppen)

Während Adlige das Recht haben, sich nach Praios' Ratsschluß mit eigenen Soldaten zu umgeben, ist dieses den Bürgern der Stadt für das Stadtgebiet nur mit Genehmigung des Fürstenhauses gestattet. Bislange gibt es nur eine Patrizierfamilie mit dieser Genehmigung, die von Kalmbachs. Alle anderen Clans und Familien mit eigenen Soldaten sind gezwungen, ihre Waffenknechte zu tarnen. So geben sich die "Soldaten" der Finsterbinges als angestellte Knechte, Kutscher, Diener oder "Freunde", die die jeweils erlaubten Waffen tragen.

Dieses wird auch solange nicht beanstandet, solange diese nicht uniformiert oder den Stadtfrieden empfindlich stören. Für Fernhandelszüge dürfen selbstverständlich Söldner angeheuert werden.

Tempelrat

Dieses Gremium setzt sich zusammen aus je einem Vertreter der in der Stadt vertretenen Tempel (wobei der Firungeweihete noch niemals an den Sitzungen teilgenommen hat). Jedes Jahr wählt der Tempelrat seinen Vertreter für den Hohen Rat neu.

Stadträte und der Hohe Rat

Rommilys ist aufgeteilt in Stadtteile und Stadtbezirke. Die Stadtteile haben einen eigenen Stadtrat, die Bezirke werden vom Hohen Rat unmittelbar regiert und verwaltet.

Die **Stadtteile** sind:

Aldeburg, Aldewyk, Praiosstadt, Friedensstadt, Hafen und Neustadt

Die **Stadtbezirke** sind:

Armenviertel, Aranierberg, Paradies, Litzelstatt, Donnerfeld, Helmbrechtsstadt, Gerbervlieth (Gerber und Weberviertel), Neu-Rommilys

Diese Aufteilung führt seltsamerweise dazu, daß in unterschiedlichen Stadtteilen Rommilys' anderes Recht gilt, das eine Viertel mehr Freiheit genießt als das unmittelbar benachbarte. Wobei die Finanzkraft der Einwohner in unmittelbarem Zusammenhang mit der eingeräumten Souveränität steht.

Die Stadträte von Aldeburg, Aldewyk, Neustadt und des Hafenviertels werden von allen Bürgern gewählt, wobei sich das aktive Wahlrecht nach der Jahressteuerleistung bestimmt (20 Goldstücke Steuern im Jahr sind das Minimum für das Zensuswahlrecht). Das passive Wahlrecht genießt nur, wer adelig oder Mitglied einer hohen Zunft oder einer Gilde ist. Die berechtigten Bürger bekommen ein Tonplättchen, welches sie in eine der Urnen der zur Wahl stehenden Bürger werfen.

Die Stadträte wählen aus ihren Reihen einen Bürgermeister, der den Stadtteil im Hohen Rat vertritt.

Aldeburg entsendet in den Hohen Rat nicht nur den Bürgermeister, sondern auch einen Vertreter des Grafen.

Die berechtigten Stadträte wählen auch 2 der Richter ihrer Stadtteilgerichte, Schöffen genannt (ein Schöffe wird jeweils vom Stadtvogt ernannt).

In der Friedens- und Praiosstadt gibt es keinen Stadtrat, sondern hier gilt kirchliches Recht.

Die Tempelvorsteher benennen einen Vertreter für den Hohen Rat, wobei die Travia- und Praioskirche durch die Stellung ihrer Enklaven als Stadtteile immer im Hohen Rat vertreten sind.

Der Hohe Rat besteht aus 14 Mitgliedern: Aus den 7 Vertretern der Stadtteile (2 aus Aldeburg); 2 Kronvertreter, die der Stadtvogt ernennt (einen davon seit 9 Jahren als Vorstadtribun) und je ein Vertreter der Tempel und Gilden, sowie zwei Zunftvertreter. Oberhaupt des Hohen Rates ist der Stadtvogt, der im Namen der Fürstin ein Veto gegen die Entscheidungen des Rates einlegen kann (was seit 23 Jahren aber nicht mehr passiert ist).

Das Zunft- und Gildenwesen

Zünfte

Schon früh haben die Handwerker der Stadt die Erlaubnis der Stadtherren bekommen, sich in Zünften zusammenzuschließen, allerdings unter der Maßgabe für Zuzug offen zu sein. Damit schuf Königin Yorande die Grundlage für den schnellen Aufstieg der fernen Provinzstadt, denn so erhielt die Stadt schon bald die benötigten qualifizierten Handwerker.

Erst einige hundert Jahre später vereinbarte Herzog Marvelon I. mit dem Zunftrat eine Unterteilung des Zunfts wesens in die Hohen, Mittleren und Niederen Zünfte. Und bis heute hat der Stadtherr das letzte Wort, ob eine neue Zunft zugelassen wird und in welche Kategorie sie eingestuft wird. Vor einem Götterlauf erst, ernannte die Fürstin die Krämerzunft zur Hohen Zunft.

Zudem gibt es sogenannte gesperrte Handwerke. Darunter versteht man, daß die Handwerker ihre Kunst nicht an Stadtfremde weitergeben und folglich auch nicht auf Wanderschaft gehen dürfen.

Folgende Zünfte wurden bis heute zugelassen:

Hohe Zünfte:

Silber- und Goldschmiedezunft
Zunft der Waffenschmiede und Rüstungsplättner (gesperrt)
Zunft der Gold- und Silberschläger (gesperrt)
Kürschnerzunft
Krämerzunft

Mittlere Zünfte:

Bäckerzunft
Brenner und Brauerzunft
Metzger und Knochenhauerzunft
Bauschweber (für die gesamte Mark - gesperrt)
Sattler und Täschnerzunft
Handschuh- und Schuhmacherzunft
Schneiderzunft
Drahtzieher-, und Schmiedezunft
Steinmetz, Maurer, Dachdecker und Zimmererzunft
Drechsler- und Schreinerzunft

Niedere Zünfte

Gerber-, Pergamentierzunft
Hornschnitzer-, Kartenmacher- und Kammacherzunft
Küferzunft
Schiffer- und Flößerzunft
Seifensieder und Kerzenmacherzunft
Weber, Tuchbereiter und Tuschschererzunft

Unzüftiges Handwerk:

Babiere, Bader, Bogenbauer (gesperrt), Bötcher, Buchbinder, Drucker, Färber, Filzer, Garnspinner, Gürtelmacher, Laternenmacher, Leimer, Papiermacher, Sackmacher, Schleifer und Schwertfeger, Schreiber, Schuster, Seiler, Stellmacher und Wagner, Töpfer (um nur einige der ansässigen Gewerbe zu nennen, die nicht zünftig sind).

Die Zünfte bilden einen gemeinsamen Zunftrat, der ebenso für die Schlichtung zunftübergreifender Streitigkeiten zustän-

Recht und Ordnung

dig ist, wie für die Wahl der Zunftvertreter in den Hohen Rat, die alle 3 Jahre stattfindet. Der Zunftrat besteht aus 6 Vertretern der hohen Zünfte, 4 der mittleren und 2 der niederen Zünfte. In den Hohen Rat dürfen aber nur Mitglieder der hohen Zünfte entsandt werden, die nicht notwendigerweise Mitglied im Zunftrat sein müssen. Der Zunftrat versucht schon seit geraumer Zeit auf Initiative der Goldschläger von den Stadtherren das Zugeständnis zu erlangen, bei der Sperrung eines Handwerks mitentscheiden zu dürfen.

Gilden

Vor der Gründung des Fürstentums Darpatiens waren allein die Zünfte an der Verwaltung der Stadt beteiligt. Kaufherren oder reich gewordene Bürger, die keiner Zunft angehörten, wurden nicht gehört. Doch 193 v.H. führte die Emanzipationsbewegung zu erheblichem Streit in der Stadt. Fürst Randolph, auf das Geld der Bürger angewiesen, gab der Stadt gegen den Widerstand der alten Zünfte eine neue Verfassung. Er erlaubte dem nicht produzierenden Gewerbe (einzige Ausnahme in dieser Beziehung war immer die Krämerzunft gewesen) sich in Gilden zusammenzuschließen. Die erste Gilde gründete Randolph persönlich: die Fürstliche Winzergilde, in die die Bürger aufgenommen wurden, denen der Fürst einige seiner Weinhügel als Ausgleich für einen Teil der ihm gewährten Darlehen abgetreten hatte. Kurz darauf schlossen sich die Groß- und Tuchhändler zu einer Gilde zusammen, sowie die Vieh- und Roßhändler zu einer weiteren. Noch neueren Datums ist die Gründung der höchst traviagefälligen Gilde der Gastlichkeit (Gastwirte und Hotelpächter - wobei selbstredend nicht jeder Wirt einer Spelunke aufgenommen wird). Noch nicht entschieden hat die Fürstin über den Antrag der Gründung einer Gilde der Apotheker und Medicis. Der Gildenrat setzt sich zusammen aus je zwei Vertretern jeder Gilde und wählt aus ihren Reihen alle zwei Jahre den Vertreter der Gilden für den Hohen Rat.

Fahrengemeinschaften

Noch jung sind die Fahrengemeinschaften. Dies sind Zusammenschlüsse von Kaufleuten und Händlern, die sich zum Schutz und Trutze bei gemeinsamen Handelszielen zusammengeschlossen haben. So gibt es derzeit die Darpatisch-Aranische Fahrengemeinschaft (DAF) und den Rommilyser - Festumer Fahrengemeinschaft. Diese Gemeinschaften stehen - im Gegensatz zu den Gilden - auch Fremden offen und insbesondere die DAF hat sich in Baburin und Zorgan einige Privilegien gesichert.

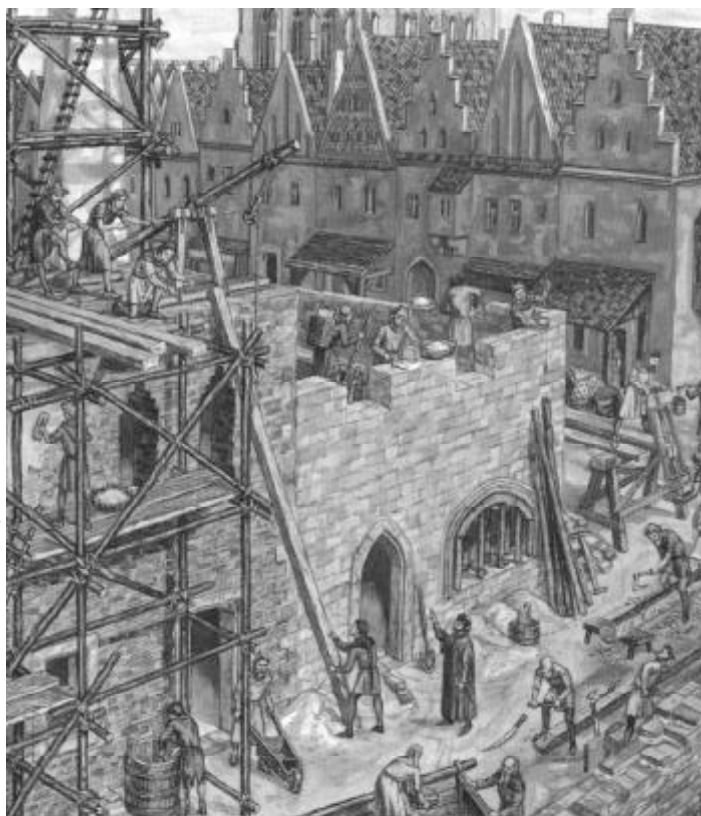
Handel in der Stadt

Handel darf allein auf den dazu ausgewiesenen Plätzen und Gassen getrieben werden, und daß allein an den gestzten Markttagen. Ausgenommen hiervon sind allein solche zünftigen und nichtzünftigen Handwerker und Gildenangehörige, die in ihrem Hause einen Laden unterhalten. Stadtfremde Händler sind gehalten, ihre Waren auf dem Neumarkt oder dem Tulamidischen Basar zu veräußern. Ausnahmen gelten allein für die Zeit der Messe, da weitere Handelsflächen für fremdes Handelsvolk ausgewiesen werden. Das Feilbieten von Waren auf dem Markt ist für stadt-

fremde Händler unter Zoll gestellt. Welchselbiger sich nach den Bestimmungen der Stadt für ein jedes einzelne Gut bestimme. Stadtfremde wie ansässige Handelsleut haben für ein Entgelt einen Standplatz auf dem Markt oder in der Markthalle anzumieten. Die Qualität der feilgebotenen Waren unterliegt den Bestimmungen der Fürstlichen Obrigkeit. Das gilt nicht für den tulamidischen Markt. Alle Waren sind auf Geheiß der Beamten zur Prüfung vorzulegen. Wer aber Schund und Ramsch anbietet oder gar in prellerischer Absicht schlechte Ware für teuer Geld anbietet, der soll schwer bestraft und des Marktes verwiesen werden. Waagen, Schankbecher und Maßellen müssen auf Geheiß den städtischen Bütteln zu Prüfung gegeben werden. Als Eichmaß gelten Stadtwaaage, Stadtschank und Stadttelle am Stadthaus. Wer mit falscher Elle, Gewicht oder Schank mißt, soll bestraft werden.

Die Fernhandelskaufleute dürfen nur an Gilden und Zunftmitglieder direkt verkaufen, und das auch nur in vom Rat bestimmten Mindestmengen. Alle anderen Bürger und Gäste der Stadt müssen importierte Waren bei den Krämern oder auf dem Markt kaufen, wo die Fernhändler Stände unterhalten. Das gilt auch für die sogenannten Mindermengen, wenn ein Bürger eine Ware in einer Menge zu kaufen sucht, die unter der vom Rat festgelegten Menge liegt. Dieses Zugeständnis rang die Krämerzunft dem Fürsten ab, als die Gilden zugelassen wurden.

Seitdem auch viele Handwerker dazu übergegangen sind, ihre Erzeugnisse nicht mehr direkt auf dem Markt oder in ihren Werkstätten zu verkaufen, sondern an die Krämer, die ihnen feste Preise und Mindestabnahmemengen garantieren, nahm die Krämerzunft einen rasanten Aufstieg, was man auch an dem neuen Zunfthaus in der Neustadt absehen kann, das dort gerade gebaut wird.





Das Haus Rabenmund 3. Teil

Das jüngere Haus:

Dschijndar-Fritjof von Falkenberg-Rabenmund, Baron von Neuborn und Nordhain, Reichsvogt von Almada

Geboren 5 v.H. zu Jergan, Sohn des darpatischen Barons Bernfried von Falkenberg-Rabenmund und der maraskanischen Edlen Dschijndja von Jergangrund, Zwillingsbruder von Bernadine-Felija.

Glosse – Bernfried von F.-R.

Dschijndars und Bernadines Vater Bernfried verschlug es im Zuge der Rückeroberung Maraskans durch Kaiser Reto – an dessen Seite er focht – auf das östliche Eiland. Daß er dort auch seinen Lebensabend verbringen würde, verdankt er einzig den Launen des Schicksals:

Bei der Schlacht von Hemandu nahe Jergan sah er sich einem maraskanischen Jüngling gegenüber, doch statt diesen mit geübtem Streich niederzustrecken, ergriff ihn das Mitleid, und so schalt er den Knaben, er möge sich von dieser Stätte des Todes schleunigst entfernen. Einerlei, ob der Junge ihn verstand oder lediglich die schiere Angst von ihm Besitz ergriff, wandte er sich zur Flucht und hätte gewißlich in einem herannahenden Stoßspeer der Kaiserlichen sein Ende gefunden, wäre Dschijndars Vater nicht beherzt hinzugeeilt – der tödliche Stoß traf den Baron, dessen lebloser Körper den Knaben zu Boden riß und unter seinem Gewicht begrub. Die Schlacht indes nahm ihren allbekannten Lauf.

Der letzte Lebenshauch wäre gewiß alsbald aus dem Baron gewichen, doch der Jüngling – mit Namen Aijrach – erwies seine Erkenntlichkeit, indem er den Schwerverletzten unter Aufbietung all seiner Kraft in Sicherheit brachte. Aijrachs Base Dschindja kümmerte sich aufopferungsvoll um den Lebensretter ihres Cousins, pflegte ihn gesund, verliebte sich in ihn und gebär im Jahr darauf die Zwillinge Dschijndar und Bernadine. Seines Lehens nun ledig – Baron Falkenberg wurde laut Aussage jenes Speerführers, der ihn einst niederstreckte, als Überläufer entlarvt und Verräter tituliert, den die göttergerechte Strafe jedoch unmittelbar am Ort seines Verrates ereilte –, fügte sich Bernfried seinem Schicksal und »genieß das 2. Leben«, das ihm die Gnade der Götter beschert hatte. Denjenigen gegenüber, die ihm nahestanden, konnte er jedoch den Schatten auf seinem Gemüt, der fortan auf ihm lastete, nicht immer verbergen.

Schon früh reifte in Dschijndar der Gedanke, die seinem Vater widerfahrene Ungerechtigkeit eines Tages aus der Welt zu schaffen. Im Jahr 11 Hal wurde er Studiosus am Jerganer Seminar Kaiserlichen Rechts, das man seinerzeit kurzerhand im Gebäude der Scalijon Pandherija – Rechtsschule zur Unterweisung in das Wirkprinzip des Göttlichen Dualismus – eingerichtet hatte. Zwei Jahre später näherte er sich den Wurzeln seiner Vorväter, indem er nach Wehrheim übersiedelte. Auch Schwester Bernadine zog es in die darpatische Grafenstadt, allerdings als fanatische Anhängerin der Kriegsgöttin Rondra, ihr dortiges Ziel war das Ordenshaus

der Templer zu Jergan. Dschijndar besuchte die Schule für Militärrecht, wo der junge Mann einiges Aufsehen erregte – mit messerscharfen Plädoyers düpierte er manch etablierten Collega, nicht ein Verfahren, in das er involviert war, konnte zugunsten der Gegenseite entschieden werden. Dies brachte ihm im Jahr 16 die Berufung zum Rechtsseminar des Greifen zu Beilunk ein. Doch sollte es noch weitere drei Jahre dauern, bis er »den Fall seines Herzens« zur Verhandlung brachte – die Rehabilitation seines Vaters. Voran ging ein langwieriger Briefwechsel, in dem er diesen (der sich beharrlich sträubte) schließlich überzeugen konnte, lang zurückliegendes Unrecht endlich zu tilgen. Dank seiner hervorragenden Reputation fiel es Dschijndar nicht schwer, die vorsitzenden Richter von der Ungerechtigkeit zu überzeugen, die man seinem Vater vor knapp 25 Götterläufen angedeihen ließ – diejenigen, die den Baron damals mit ihren Aussagen belasteten, wurden jedoch nicht belangt, da man die Situation im Kampfgetümmel als zu undurchsichtig erachtete, um ihnen letztendlich einen Vorsatz nachweisen zu können. Sie oder ihre Nachkommen waren lediglich dazu aufgefordert, sich offiziell bei Dschijndars Vater und seiner Familie zu entschuldigen. Der seinerzeit in Ungnade gefallene Baron war nicht bei der Verhandlung zugegen, eine schwere Krankheit – der er zwei Jahre später erliegen sollte – verbot, die beschwerliche Reise nach Gareth anzutreten. So wurde Dschijndar in den Rang eines Barons erhoben, das Lehen Neuborn sollte wieder seiner rechtmäßigen Herrschaft unterstellt werden. Schon im Jahr 21 führte ihn sein weiterer Weg gen Punin, nachdem er auf dem Königlichen Hoftag zum Reichsvogt von Almada bestallt worden war – hinter vorgehaltener Hand konnte man daraufhin vernehmen, daß es schon länger an der Zeit war, den »umtriebigen almadanischen Baronen wieder ein rationales Oberhaupt vor die Tür zu setzen«. Dschijndars Vater sollte dies jedoch nicht mehr erleben, er verstarb am 16. HES 21, zwei Tage bevor der Reichsbehüterliche Ratschluß verkündet wurde. Das Lehen Neuborn wird seit diesem Tage von Schwester Bernadine-Felija verwaltet.

In die Zeit der Wirren an der almadanisch-liebfeldischen Grenzen fällt die Vermählung (30. Tsa 25) mit der almadanischen Edlen Yanis von Rastein-Vairningen. Am 16. FIR 26 konnte das in seiner körperlichen Erscheinung so ungleiche Paar den Geburtstag ihres Sohnes Djiriyen feiern.

Dschijndar Falkenberg-Rabenmund ist eine stattliche Erscheinung, nicht zuletzt wirken das streng zurückgekämmte, schulterlange Haar – zumeist zum Pferdeschwanz gebunden – und der markante Schnauzbart, sowie der eindringlich musternde Blick seiner dunklen Augen einschüchternd auf den Gegenüber.

Es läßt sich schwer verheimlichen, daß er dem Aufenthalt in Studierstuben oder an gut gedeckten Tafeln den Übungsstunden mit dem Florett deutlich den Vorzug einräumt. Dennoch sei ein jeder gewarnt, die Waffen mit dem almadanischen Reichsvogt zu kreuzen, denn er versteht es vortrefflich zu fintieren, und schon so mancher sah sich einem unwiderstehlichen Klingenwirbel gegenüber.



Gesetzte Ziele verfolgt Dschindar mit nichtendenwollen-der Energie, die Vorgehensweise ist streng analytisch und akribisch. Seine Gewissenhaftigkeit schlägt sich in zumeist ernst wirkender Miene nieder, um so überraschender wirkt sein donnerndes Lachen, sei es über einen guten Scherz,

als Antwort auf eine offensichtliche Lüge oder auf ein unverschämtes Angebot. Sein Humor ist derart scharf und feinsinnig – Resultat profunder philosophischer Bildung –, daß er leicht überhört werden kann, nicht selten fühlt sich ein Opfer dieser Ironie seinerseits belobigt und nicht, wie tatsächlich geschehen, beißendem Spott ausgesetzt. Dennoch wird man Dschindar zumeist Umgänglichkeit attestieren, so er auf Ehrlichkeit trifft oder übertragene Aufgaben zu seiner Zufriedenheit erledigt werden.

Strenge und Pragmatismus weichen jedoch erst im Privaten vollends, seine Beziehung zur Yanis liegt in tiefer Zuneigung begründet und wird von großem Vertrauen getragen – kein Außenstehender würde derart viel Nachsichtigkeit im Wesen Dschindars vermuten – sein kleiner Sohn erfüllt ihn mit Stolz. Zu seinen weiteren Vorlieben zählt die Beschäftigung mit den schönen Dingen des Lebens, seien sie körperlicher oder geistiger Natur. So es seine Verpflichtungen zulassen, fungiert er als Gastredner in der, auf den Schriften des Eridur von Pailos fußenden, Lebensschule seines Freundes Jorgen von Harmlyn unweit des Puniner Fürstenpalastes.

MU: 13 **AG:** 1 **ST:** 10 **geb.:** 15. PER 5 v.H.
KL: 17 **HA:** 4 **MR:** 13 **Größe:** 1,89
IN: 14 **RA:** 3 **LE:** 60 **Gewicht:** 109 St.
CH: 14 **TA:** 2 **AT/PA:** **Haarfarbe:** dklblond
FF: 13 **NG:** 6 17/10 (Florett) **Augenfarbe:** braun
GE: 10 **GG:** 1 16/7 (Dolch)
KK: 11 **JZ:** 3

Herausragende Talente:

Sprachen kennen 13, Lesen/Schreiben 12, Rechtskunde 12, Rechnen 11, Staatskunst 9, Etikette 9, Geschichtswissen 9, Götter & Kulte 8, Geographie 8, Lehren 7, Überzeugen 7

Typische Zitate:

„Ihr wollt mir also tatsächlich weismachen, daß die Rechtschaffenheit Eurem Glück im Wege stand und Ihr Euch darob

jenen kleinen Umweg zu erwählen genötigt saht? Das nenne ich Pech.“

„Was schert es einen erlesenen Tropfen, von wem er getrunken wird ...“

„Großen Geist erkennt man zumeist an den Dummköpfen, die sich gegen ihn verbünden.“

„Natürlich mag ich Katzen – die klären rasch das Verhältnis mit der Nachbarschaft.“

„Damit wir uns recht verstehen, dieses Offiz wird solange nächtens ohne ein einziges Talglicht in Praios' Licht erstrahlen, bis der Fall erfolgreich zu den Akten gelegt ist!“

Bernadine-Felija von Falkenberg-Rabenmund, Vogtin von Neuborn

Geboren 5 v.H. zu Jergan, Zwillingsschwester von Dschindar-Fritjof.

Schon in jungen Jahren vernahm Bernadine den Ruf der Rondra und trat damit in die Fußstapfen ihres Vaters Bernfried (Im Wesen ihres Bruders Dschindar spiegelt sich seit jeher vorrangig der maraskanische Geist seiner Mutter wieder.). Im Jahr 7 Hal tritt sie als Novizin und glühende Verehrerin der Göttin in den Orden der Templer zu Jergan ein, 6 Jahre später, mittlerweile Geweihte, zieht sie fast zeitgleich mit Dschindar nach Wehrheim, wo der Orden ein Haus unterhält. Dort angekommen, zeigt sie sich einerseits fasziniert von der militärischen Ordnung der Garnisonsstadt, auf der anderen Seite beschleicht sie Nachdenklichkeit angesichts der ebenso augenscheinlichen Kehrseite des Ruhmes: verkrüppelte, armselige Gestalten, denen die Gnade der Göttin, einen ehrenvollen Tod zu finden, versagt geblieben ist. Dem aufkeimenden Zweifel an ihrer Bestimmung begegnet sie mit dem Eintritt in das Haus "Rondras Gnade", wo Geweihte der Kriegsgöttin hilfsbedürftige Veteranen bis zum Tode pflegen. Zwei Jahre verrichtet sie dort ihren Dienst, in ihr reift währenddessen die Erkenntnis, daß göttliche Flamme allein nicht unbedingt den Weg auf das Feld der Ehre weist. So führt im Jahr 16 ihr nächster Schritt in die "Ksl. Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik". Doch, noch bevor sie ihre Ausbildung dort beenden kann, verlangen die ins Reich einfallenden Orks eine ernsthafte Bewährungsprobe ab – nur mit Glück entkommt sie dem Debakel zu Orkenwall. Anschließend kehrt sie an die Akademie zurück und absolviert die Abschlußprüfung 20 Hal als eine der Jahrgangsbesten. Doch statt eine vielversprechenden militärischen Karriere einzuschlagen, folgt Bernadine dem Ruf des Blutes und verweist das Lehen zu Neuborn.

MU: 15 **AG:** 4 **ST:** 11 **geb.:** 15. PER 5 v.H.
KL: 13 **HA:** 3 **MR:** 4 **Größe:** 1,91
IN: 14 **RA:** 3 **LE:** 66 **Gewicht:** 88 St.
CH: 13 **TA:** 2 **AT/PA:** **Haarfarbe:** braun
FF: 13 **NG:** 5 16/14 (Schwert) **Augenfarbe:** braun
GE: 12 **GG:** 2 16/13 (Zweihänder)
KK: 14 **JZ:** 1

Herausragende Talente: Kriegskunst 15, Lesen/Schreiben 12, Selbstbeherrschung 12, Reiten 11, Etikette 9, Geographie 8, Geschichtswissen 7, Staatskunst 7, Lehren 7, Überzeugen 7

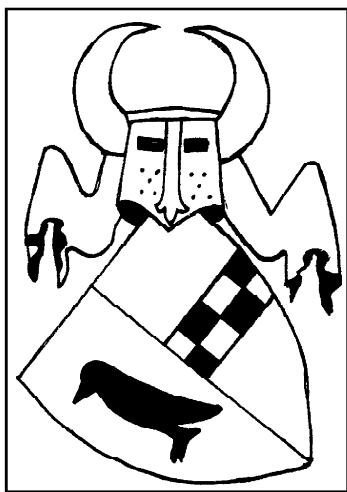
Helmbrecht II. von Rabenmund zu Bröckling, Fürstl. Kanzleirat

Helmbrecht wurde 24 v. Hal als Sohn Juniveras von Rabenmund j.H. geboren.

Mit 19 Jahren heiratete er die 4 Jahre ältere Racalla von Horsen, eine Absolventin der Gareth Akademie, die zum damaligen Zeitpunkt Magierin am Hofe Fürstin Hildelinds war, wo Helmbrecht in der Leibgarde der Fürstin diente. Als Hochzeitsgeschenk ernannte Hildelind ihren Cousin zum Baron von Bröckling.

In den Folgejahren entwickelten sich Helmbrecht und seine Frau weit auseinander. Während Helmbrecht in seiner Aufgabe als Baron förmlich aufging und keine Neigung verspürte, die heimatliche Scholle zu verlassen, zog es die wißbegierige Magistra in die weite Welt. Kehrte Helmbrechts Gemahlin anfänglich alle paar Wochen bzw. Monde nach Bröckling zurück, wurden die Abstände zwischen ihren Aufenthalten auf der Burg allmählich immer größer, spürten beide doch die Entfremdung. Als man Racalla im Jahr 16 Hal zur Akademieleiterin der Akademie Gareth berief, zögerte sie denn auch nicht und ward seitdem höchstens noch ein- oder zweimal auf dem Stammsitz ihrer Familie gesehen. Auch Helmbrecht hat sich in diese Situation dreingefunden. Eine Trennung fiel dem streng traviagläubigen Paar nicht ein.

Als die Answinkrise das Reich erschütterte, ereilte auch Helmbrecht der Ruf seiner Familie. Wiewohl der Baron alles andere als glücklich ob der Politik Hals war, unterstützte er Answin nur aus Familienrason. Ihm wurde das Kommando über die gräflichen Truppen Wehrheims übergeben. Doch schon in der 1. Schlacht gegen das Bürgerheer Beilunks beehrte Helmbrecht II. seinen Entschluß: Er weigerte sich, seine Truppen gegen die nur notdürftig bewaffneten, kaum geschulten Loyalisten zu führen. Daraufhin wurde er von seinen Hauptleuten seines Kommandos enthoben. Als sich das Schlachtenglück überraschend zugunsten der Loyalisten wendete, wollten die Offiziere retten, was zu retten war, sie



faßten den Plan Helmbrecht zu verhaften und als angeblichen Verantwortlichen auszuliefern. Eine Kriegerin verhalf dem Bedrängten zur Flucht. Answin d.Ä. entzog ihm in Folge sein Lehen.

Helmbrecht II. stellte sich und wurde von Brin als Kommandeur wieder eingesetzt. Als der endgültige Sieg für die Loyalisten besiegelt war, zog Helmbrecht II. mit den Reichstruppen gen Norden, um

gegen die Schwarzpelze zu kämpfen. In einem Gefecht erlitt er im Zweikampf gegen einen Orkhäuptling eine schwere Verletzung. Zwar überlebte er, doch hieß ihn die Verwundung seinen Abschied aus dem Heer zu nehmen und in seine Baronie zurückzukehren.

Beim Hoftag 21 Hal kamen allerdings Beweise zutage, die

belegten, daß Helmbrecht II. tiefer in die Ränke seines Veters verstrickt war, als angenommen. Er wurde seines Lehens Bröckling enthoben, doch wurde ihm ob einer Intervention seiner Gattin, deren Leumund als tadellos gilt, der Baronstitel belassen, nebst allen dazugehörigen Rechten und Ehren. Auch wird ihm eine angemessene Apanage aus den Einkünften von Bröckling zuteil, jedoch vermag Helmbrecht II. den Titel nicht an seine Nachkommen weiterzuvererben.

Neuer Herr von Bröckling aber wurde 22 Hal Answin d.J. Irmegunde berief Helmbrecht II. derweil nach Rommily, wo er der fürstlichen Verwaltung vorsteht. Seit zwei Jahren ist seine Tochter Ismena als Kanzlerin von Darpatien nunmehr seine Vorgesetzte.

Ismena Svelinya Junivera von Rabenmund, Edle von Wachtberg, Kanzlerin von Darpatien

Ismena ist das erstgeborene Kind Helmbrechts II und Racalla von Horsen-Rabenmunds.

Ihre Mutter hat sie seit ihrem 12 Tsafest nicht mehr gesehen. Ismena besuchte wie ihr Vater die Wehrheimer Kriegerakademie, doch nachdem sie in einem Übungsgefecht intuitiv Magie einsetzte, mußte sie die Schule verlassen. Ihre Gabe erwies sich jedoch als nicht stark genug für eine Ausbildung an einer Magierakademie und so entschied man sich, sie auf das Rechtsseminar zum Greifen in Beilunk zu senden. Nach ihrem Abschluß wurde sie Assistentin des Kanzlers der Grafschaft Ochsenwasser.

Im Jahr 21 Hal nahm Fürstin

Irmegunde sie in ihren Beraterstab auf und ernannte sie nach dem Tod von Prinzgemahl Grabunz zur Kanzlerin von Darpatien. Ismena gilt als absolut loyal gegenüber der Fürstin. Sie zeichnet sich durch einen messerscharfen Verstand aus und kennt sich hervorragend in den Gesetzen aus. Ihre Besuche sind bei Grafen und Baronen gefürchtet, verfügt Ismena doch nicht nur über eine rhetorisch geschulte, spitze Zunge, sondern auch über das schon unheimlich anmutende Talent, Ungereimtheiten etc. aufzuspüren. Daß Ismena es schon in so jungen Jahren vergönnt ist, eine solch hohe und verantwortungsvolle Position zu bekleiden, mag auch auf ihre, wenngleich auch nur schwach ausgebildeten, arkanen Fähigkeiten zurückzuführen sein.

Als Kanzlerin gebietet sie zudem über den fürstlichen Geheimdienst, und Eingeweihte sprechen schon davon, daß sie in dieser Kunst selbst von dem "alten Mann aus Ulmenhain" nichts mehr lernen könnte: Irmegunde hat es Ismenas Können zu verdanken, daß 25 Hal der Verbindungsoffizier der KGIA zum Fürstenpalast wegen eines Skandales abberufen wurde und die Stelle seither nicht neu besetzt wurde.

Mit Fürstin Irmegunde verbindet Ismena aber nicht nur



Haus Rabenmund

unerschütterliche Treue und Freundschaft, vielmehr wissen wohlinformierte Kreise zu berichten, daß Fürstin und hohe Dienerin auch in Rahja einander zugetan sind - wiewohl solche Gerüchte selbstredend mit Rücksicht auf die Traviakirche nicht offiziell bestätigt werden. Und so wird es der charismatischen Kanzlerin wohl auch gelingen, die Fürstin davon zu überzeugen, sie aus ihren Plänen einer für das Fürstentum dienliche Heiratspolitik, der sich manches Mitglied der Familie schon unterzuordnen hatte, auszunehmen. Zumal sie sich nur zu sicher ist, daß sie dem Fürstenhaus auf andere Weise weit besser dienen kann.

MU: 13 AG: 3
 KL: 15 HA: 4 ST: 9 geb: 7. PRA 1 v. H.
 IN: 15 RA: 5 LE: 53 Größe: 1,72
 CH: 15 TA: 5 AE: 11 Gewicht: 60 St.
 FF: 10 NG: 5 (Magiedill.*) Haarfarbe: blond
 GE: 11 GG: 3 MR: 7 Augenfarbe: grün
 KK: 12 JZ: 2 AT/PA: 12/11
 TP: 1W+3 (Degen)

*Ismena verfügt über den AXCELERATUS (ZF -2) und den SENSIBAR (ZF 5). Magisches Meisterhandwerk: Bekehren/Überzeugen u. Menschenkenntnis, aber kein Schutzgeist

Herausragende Talente:

Reiten 10, Bekehren/Überzeugen 11, Etikette: 10, Betören 8, Menschenkenntnis 14, Rechtskunde 10, Staatskunst 9, Lügen 9

Typische Zitate:

"Gut und großherzig ist der, der mit dem Auge alles erträgt und mit dem Herzen alles fühlt."

"Der Weg der Pflicht ist der Weg der Ehre."

"Wohlan, Frau Baronin, das ist fürwahr eine interessante



Kalkulation, die Ihr Uns da vorlegt. Nun, ich bin mir dessen gewiß, daß Ihre Durchlaucht Euch unter diesen Umständen gar die Steuer erlassen wird. Doch laßt uns zunächst einmal nachprüfen, ob Eure Art zu Rechnen der bei Hofe geläufigen entspricht"

Boronian Garbit von Rabenmund, gen. der "Schwarze Junker", Cronfeldherr des Fürstentums Darpatien, Vogt von Efferdsträne, Edler von Talerort, Junker von Schwarzthann und Rabenmund

Geboren wurde Boronian 1 Hal als zweitgeborenes Kind Helmbrecht II. und Racalla von Horsen-Rabenmund.

Mit sechs Jahren gab ihn sein Vater Graf von Gratenfels zum Pagen, damit er die Tugenden eines angehenden Ritters erlerne. In den folgenden Jahren hatte Boronian nicht selten unter dem Vorwurf zu leiden, ein Rabenmund und damit ein Verräter zu sein - traurige Frucht des Gerüchtes, daß Answin v. R. weiland in ein Mordkomplott wider den Kronprinzen verwickelt war. Nichtsdestotrotz ließ sich der Jüngling nicht beirren und verfolgte sein Ziel, die Ritterwürde zu erstreiten. Seine Chance zur Bewährung war gekommen, als der Schwarze Marschall mit seinen Horden das Mittelreich überflutete. Boronian schloß sich dem nordmärkischen Aufgebot an und bewies während der Gefechte großes taktisches Geschick. Seine Taten brachten ihm am Ende des Krieges den Ritterschlag ein, auch wenn der Name Rabenmund durch die versuchte Usurpation seines Oheims einmal mehr in Verruf gekommen war.

Als nach der Niederschlagung der Answinisten die reichstreuere Irmegunde den Thron Darpatiens bestieg, beschloß auch Boronian, in seine Heimat Darpatien zurückzukehren, und seine Dienste seiner Base anzubieten.

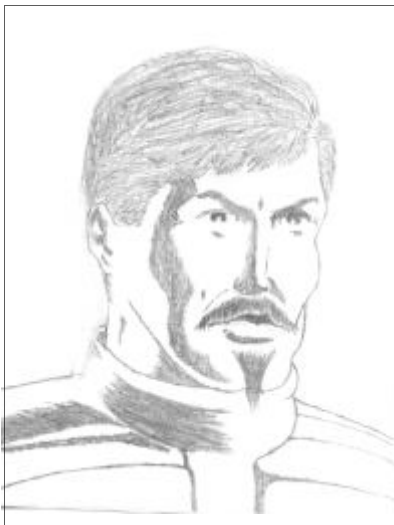
24 Hal wurde er zum Quartiermeister der Fürstlich-Darpatischen Armee ernannt. Er erhielt Gut Schwarzthann zum Lehen. 26 Hal ernannte ihn die Fürstin zum Oberbefehlshaber des fürstlichen Heeres. Bald darauf ehelichte er Irmenella von Bregelsaum, eine Nichte Markgraf Throndwigs. 27 Hal folgte die Ernennung zum Vogt von Efferdsträne auf Empfehlung Ludegers v.R.

Böse Zungen behaupten jedoch, daß dem Truchseß des Fürstentumes weniger der Sinn danach stand, seinen Vetter zu ehren, sondern ihn

vielmehr durch diesen Schachzug vom Hofe fernzuhalten, um seinen Einfluß auf die Fürstin zu schmälern.

Boronian ist für seine sarkastische, zynische Art berühmt-berüchtigt. Seinen Untergebenen verlangt er nicht selten das Äußerste ab. Doch stellt er an sich die selben Anforderungen und würde niemals einen der Seinen im Stich lassen.





Wiewohl in der Regel besonnen, mag es geschehen, daß jäh sein Temperament aufflammt und er jegliche Verhaltenheit vergißt.

Auch wenn er als ein kühler, wortgewandter und orientierter Strategie bekannt ist, passiert es nicht selten, daß er seine Meinung und seine Vorgehensweise blitzartig ändert, zum Leidwesen seiner Feinde, aber auch

seiner Untergebenen und Bekannten.

Von seinen Soldaten und Offizieren wird er der „Schwarze Junker“ genannt, da er sich zumeist in schwarz-graue oder schwarz-silberne Kleidung zu hüllen pflegt.

Auch hat er sich extra in der Plättnerie zu Rommilys eine schwarze Kavallerierüstung anfertigen lassen. Sein Helm in Form eines Drachenkopfes ist selbst im dichtesten Schlachtgetümmel gut auszumachen.

Typische Zitate:

“Timeo Tobriem et dona ferentes!” (Ich fürchte die Tobrier, auch wenn Sie Geschenke bringen)

“Lasse den Falken nie vor dem Habicht beißen!”

“Höre auf die Stimme deines Blutes!”

“Rückzug??? Niemals!!! Man verlegt seine Truppen nur in eine günstigere Lage!”

Das mittlere Haus (Nachtrag):

Aufgrund dessen, daß Goswin v. R. nach Drucklegung des TS an einen Spieler vergeben wurde, sind folgende Änderungen nötig geworden:

Bei dem im TS 6 beschriebene SC mit Namen Goswin v. R. handelt es sich nicht um den Baron von Bohlenburg, sondern vielmehr um seinen Onkel Goswin d.Ä., Edler zu Rommilys. Wir bitten dies zu berücksichtigen.

Untenstehend folgt die Beschreibung Goswins d.J., der seinen Namen dem Umstand verdankt, daß Goswin d.Ä. und sein Bruder Hilgert d.Ä. vereinbart hatten, daß der jeweils älteste Sohn den Namen des Bruders tragen solle.

Goswin d.J. von Rabenmund und Mersingen ä.H. Baron zu Bohlenburg

Goswin wurde als ältester Sohn Hilgerts d.Ä. und Praiadne von Streitzig geboren. Sein Vater, ganz vom Stolz erfüllt einen Erben zu haben, führte seinen Sohn bei jeder sich bietenden Gelegenheit vor.

Goswins Schwester Thyria, die 4 Jahre später Praios' strahlendes Antlitz erblickte, bekam dadurch weit weniger Beachtung, richtete sich das Augenmerk des Vaters allein darauf, seinen Erstgeborenen zu einem stolzen und würdigen Nachfolger zu erziehen. So wurde der Knabe, kaum daß er recht laufen konnte, Waffenübungen unterzogen und mußte sich Vorträge über Strategie und Festungsbau anhören. Doch der Sohn wurde der ewigen Schwertübungen schnell müde. Ebenso langweilte ihn der trockene Strategieunterricht. Er wollte viel lieber mit Gleichaltrigen spielen, Mädchen nachstellen, mit der Schleuder die Wäsche von der Leine schießen, eben alles, was ein Knabe gerne tut, doch leider für den Erben eines Barons nicht schicklich ist. Also drückte er sich, wo er nur konnte, und ging freudig anderen - nicht gerade höfischen - Angelegenheiten nach. So schickte der Vater ihn im Alter von 9 Jahren zu einem Verwandten, um ihn zu einem wahren Krieger erziehen zu lassen. Doch wollte auch dies nichts fruchten, nach nicht einmal einem Götterlauf stand Goswin wieder vor der heimatlichen Tür; gerade rechtzeitig zur Geburt seines Bruders Ludian.

Hilgert, der Verzweiflung nahe, beschloß deshalb ihn vorerst unter die Fittiche eines Perainegeweihten zu stellen. Dieser nahm sich gerne des Jungen an, konnte er einen Gehilfen bei seinem gottgefälligen Tun doch gut gebrauchen. Und endlich zeigte sich der widerspenstige Knabe bereit, die Lehren anzunehmen, willig widmete er sich der Lektionen, die der Geweihte ihm stellte. Doch hatte Goswins Vater seinen Plan nicht begraben, dem Erben eine praios- und rondragefällige Schulung zu geben.

Es würde einem zukünftigen Baron wohl kaum allein helfen, daß er seine zerschlissene Reisekleidung selbst zu flicken verstand oder sich sein Essen selbst zubereiten konnte.

So sandte Hilgert seinen Sohn im Jahre 16 Hal zu Yolande von Mersingen ä.H., der Vogtin von Kaiserlich Weidleth, um dort zu erlernen, was ein Baron zur Verwaltung seines Lehens braucht. Diese Entscheidung mochte auch von den sich abzeichnenden Querelen der Familie Rabenmund beeinflusst sein. Hilgert ahnte wohl, daß dies kein gutes Ende nehmen konnte, und er wollte seinen Sohn in Sicherheit wissen.

Bereits einen Götterlauf später befand sich das Land im Bürgerkrieg. Auch wenn Goswin noch immer kein mutiger Held und Kämpfer war, so wollte er in diesen bewegten Zeiten doch bei seiner Familie sein. Er mußte sich jedoch eingestehen, in Nordmarken gefangen zu sein.

Als sein Vater bei einem der letzten Scharmützel zwischen Answinisten und Loyalisten ums Leben kam, traf Goswin dies in der Ferne doppelt hart. So brach er nach Brins Sieg auf, um seiner Mutter und seinen Geschwistern beizustehen. Dank seiner Unbescholtenheit wurde die Baronie an ihn übergeben, und mit Hilfe seiner Mutter und des Perainegeweihten meisterte er auch bald die Lehensangelegenheiten.

Ereignislose Jahre folgten, in denen der junge Baron zunehmend unzufriedener wurde, bis ihn im Jahre 24 Hal plötzlich Rahjas Hauch berührte. Die jüngste Schwester Vogtin Yolandes, Sylvind von Mersingen ä.H., der er schon bei seinem früheren Aufenthalt den Hof gemacht hatte, erhörte sein Werben. Und so vereinten sie sich im Traviabund. Seitdem sind bereits 2 Götterläufe vergangen und noch immer hat sich kein Nachwuchs eingestellt, was zu allerlei Gerüchten führte. Seit jedoch Goswins Frau auf Bohlenburg weilt, gelingen die Staatsangelegenheiten besser denn je und Goswin hat sich im Fürstentum einen Namen gemacht.

Von Recht und Gesetz in darpatischen Landen [Teil I]

Das Waffentrageverbot

(Durch einen Fehler ist dieser Artikel leider im letzten Thorwal Standard vergessen worden.)

Im Mittelhochdarpartischen, einem speziellen Dialekt des Altgarethischen, ein Zitat aus dem „Trollenspiegel“ des Herzog Willadur II., genannt „Der Kernige“. Die Schrift ist ge-

geben im Jahre 1043 vor Hul und eines der wenigen direkt in der Landessprache abgefassten Dokumente, vermutlich vom Herzog selbst geschrieben:

Selbs wolle wir klarstelle, wait von de Häubten unser verschiede jestellt Untertan an Ding zum Hau und Steche angebracht iss vor euch Herezöch. Da sünd vörderst beachtlich all Sibpen von hoch Stand, dene Wir wollet keins sache ob dem Gewems die trache an sich.

Wir feinselba hadde jesorcht füre ewich ruich Tid inz ganze Land und selbs dodjewürricht all bös Jesücht. Jedmensch nich adelich süllt kem Eisen mit sich schlöre wait üba halbe Ellen lanch. Wer nu nich bei min Manne oda adelich und wüllt Obige zu Trotz oder Wichtigem zu Trutz haben länga Gewaffne, so süllt er vorkomme bei sin Adel um zu befinde

darm. Wennz die Chötter Ihn nich habe eh jesebe so er jeweiht. Wer nicht beachtlich nimmt wait der Herezoch einiesetzt hieremit und schlört zu gross Eise mit sich rum, der süllt inn Kerker. Gar der machet Unfelücht mit sin Hauseuch, süllt er Busse tun mit sin Leib und sin Tid wenn er mit Eigener. Isser frei, lässt er Tid in Kerker und übpiclich Dukate an mich. Hat er jemordert, wird sin eichen schärpet Eise steckt fünfe Male in Ihn, inen Arm, inen Bein, inen Bauch, durche Furchel um hurtichlich inz klopfend Hertz. Datt jilt nu un före kommand Tid, weil wir de Herezöch sinn.

(Anmerkung der Redaktion: Womöglich kommt von der u.a. Art der Todesstrafe auch der Begriff „Scharfrichter“. Denn in alten Quellen heißt er auch „Schärfrichter“, weil er oftmals erst mühselig die oft stumpfen Waffen der Deliquenten

zu schärfen hatte, damit die Hinrichtung in der vorgeschriebenen Weise vorstatten gehen konnte!)

Hier folgt die Bestätigung des o.a. in modernem Garethi (198 v. H.):

Wir, Fürst von wöllgöttlichen Gnaden, Kanzler des Reiches, Baron zu Dergelsmund, Burggraf von Rabenmund, Burgvogt von Rabenstein, Edler von Gareth, Ritter von Wehrheim geben hiermit bestätigend dem Fürstentume Darpartien folgend Regulationes zu geltend Recht (später allg. als der „Fürst-Randolph-Erlaß“ bekannt):

Ad primam: Es ist dem Unfreien wie dem gewöhnlich Freien des Fürstentums Darpartien untersagt, metallene Waffen über 2 Spann Länge mit sich zu führen. Ebenso sind an genannte Personae selbige Waffen nicht abzugeben, mit diesen zu handeln oder sonstwie zugänglich zu machen. Exceptiones sind gemacht in den gepürgichten Baroniae der Trollzacken oder unter speziellen Conditiones nach begründend Vorsprache beim zuständig Lehnsherrn.

Ad secundam: Den Menschen von Stand steht es frei, sich selbstem und die zu Protection ihrer selbst geringstnötige Anzahl von Subjecten mit dem Gewaff zu versehen, was nicht contraer dem guten Geschmack ist. Subjecte in Diensten sind perpetuiert darauf hinzuweisen, Gewaff nur in Intentio der Herrschaft zu gebrauchen.

Ad tertiam: Exterior Reisende und Reisende von exterior interior des Fürstentums Darpartien, Ritter und Krieger in Summa, diverse gewappnet Geweihte, Zwerge und Allen sollen ihrer Waffen insolern habhaft bleiben, als daß diese wohlberwahrt und nicht blank geführt werden.

Ad quartam: Wer zum Schutze seines nackend Leben eine Waffe länger als 2 Spann benützet, an welche er circumstantiae gelangte, soll nicht sanktioniert sein.

Ad quintam: Weitere Exceptiones und Regulationes sind den Herrschaften des Fürstentums Darpartien nach Requisition beim fürstlichen Amte für Gehau und Gesteck möglich.

Ad sextam: Welch Subjectum gegen die Regulationes sich vergeht, fällt unter die Jurisdiction des Fürstentums Darpartien und wird seinem Vergehen nach gestrenge bi# hin zum Tode bestraft.

Ad septam: Für allerlei Betreff der Militaria sind deren Regularia unerheblich der hier gemachten gültig.

Das geben Wir, Fürst Randolph des Fürstentums Darpartien bekannt und zum Gesetz im Jahre der Zwölfe 795 u.B.J.

Diese Verordnungen gelten seit Kaiser Rude I. sinngemäß auch im Königreich Garethien. Folglich sind die Kontrollen an den Grenzen zwischen Garethien und Darpatien eher lax, doch an den weidenschen und tobrischen Grenzen sieht das schon anders aus.

Oder sollte man besser sagen: sah es anders aus; denn in diesen unruhigen und kriegerischen Zeiten, da der dunkle Feind uns dräut, ist soviel Kriegsvolk unterwegs, daß es kaum sinnvoll wäre, daran festzuhalten, das Waffentrageverbot strikt durchzusetzen.



Darpatischer Landbote

Offizielles Tractatum des Fürstentumes Darpatien, Mitteilungsblatt des Fürstlich-Darpatischen Hofes, des Adels, der Geweihtenschaft, der Magister und der Bürgerschaft zur Förderung der darpatischen Communitas, der schönen Künste und des travlagefälligen Tuns



Phex 27 Hal

Darpatisches Heer hält den Radrom

Zu Beginn des Winters wurde das Heer, welches sich in Rommilyls gesammelt hatte und nach Altzoll marschiert war (der DL berichtete), von Cronfeldherr Boronian von Rabenmund (j.H.) wieder aufgelöst, da die Truppen Borbarads sich nicht zum Kampf stellten, und es keine Möglichkeit gab, ein solch großes Heer über den Winter zu bringen. Zurück blieben kaum zwei Regimenter, die in Altzoll kaserniert wurden. In den Baronien Ähregatter, Zumbelweide und Sensenhöh wurden zusätzlich Garnisonen eingerichtet, die den möglichen Übergang eines Heeres über den Radrom so lange verhindern sollten, bis mit Verstärkung aus Altzoll

zu rechnen sei.

Diese Strategie wurde nun ab absurdum geführt, nachdem die Scharen Borbarads ganz Tobrien bis auf wenige nördliche Ländereien erobert haben. Zu preisen ist die Voraussicht unserer Fürstin und des versammelten Adels, die die Bergpässe der Schwarzen Sichel mit Hilfe angeworbener Sappeure aus dem Kosch sichern ließen, dräut doch nun auf der jenseitigen Flanke der Berge der daimonische Feind.

Unter diesen Voraussetzungen erschien es dem Cronfeldherrn angebrachter, sämtliche Truppen von den Fluß-Grenzen abzuziehen und wieder zu einer großen Armee zu vereinigen. Zwar protestier-

ten die Barone, die sich nun dem Feind schutzlos ausgeliefert wähnen, aber Vogt Boronian beschwichtigte die wütenden Angriffe mit dem Einwand: "Wenn der Feind nun angreift, steht ihm ein großes Heer aus Darpaten gegenüber, und nicht kleine Garnisonen, die er jederzeit überrennen kann. Zudem lagern in Sensenhöh noch die Albernier, die unsere südliche Flanke verteidigen. Wir Darpatier werden Borbarad zeigen, daß er es westlich des Radrom nicht mit verängstigten Schafen zu tun hat!"

Im Lager in Altzoll indessen kommt es zu dramatischen

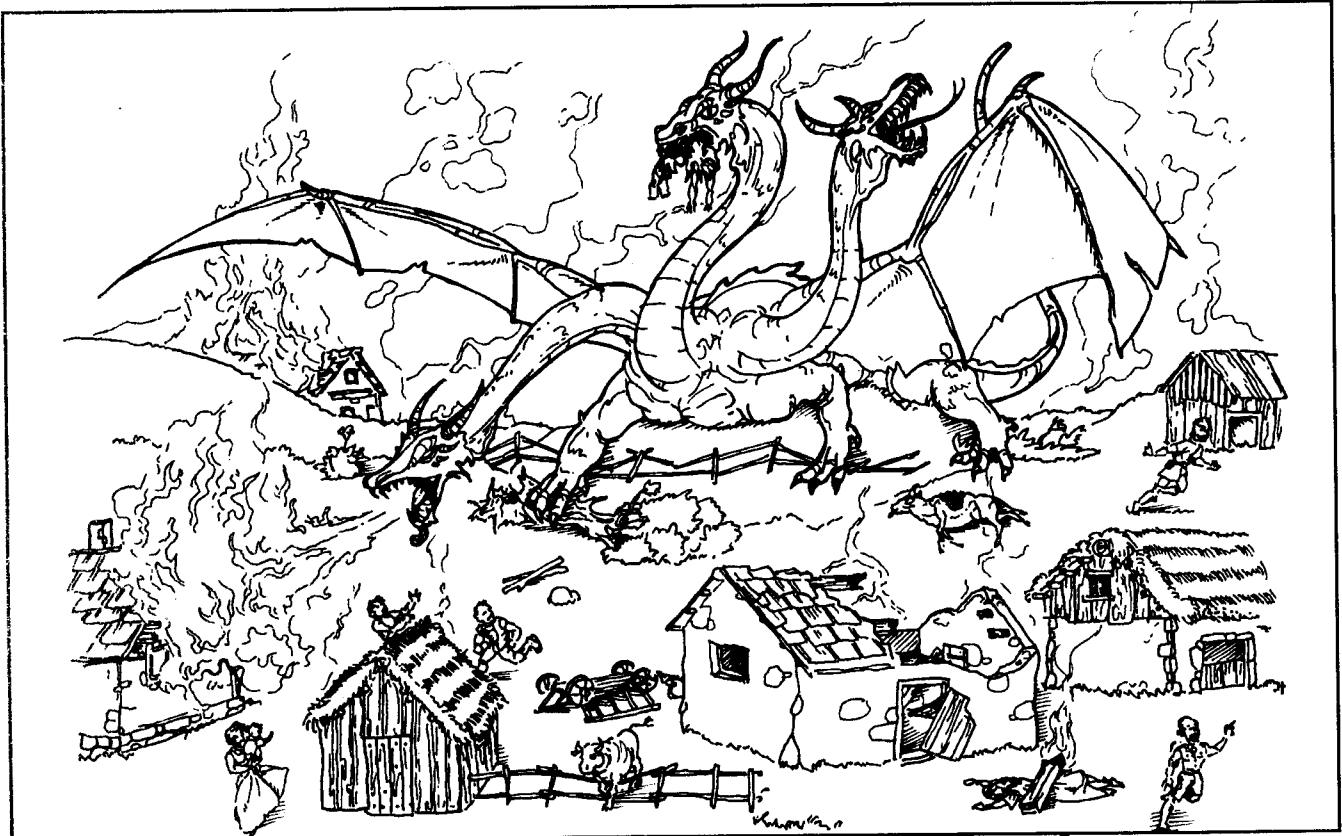
Fortsetzung auf S. 42

Drache terrorisiert Arvepaß

Gerade 10 Praiosläufe ist es her, daß ein Drache wie aus dem Nichts über der Baronie Arvepaß auftauchte und schwere Verwüstungen anrichtete. Mehrere Menschenleben sind zu beklagen.

Der Bericht der Maga Janore dyll Ai'gor, die Augenzeugin der Geschnisse war, mag dem Leser ein Bild der Lage geben: "Es war in der letzten Windstags-Nacht, ich stand auf meinem Turm und beobachtete das Dorf Hagenshain, welches einige Meilen weiter drunten im Tal liegt. Alles brave Landleut', ein wenig abergläubisch, aber ehrliche Gestalten, voll gutem Glauben an die Mutter Travia. Plötzlich

Fortsetzung auf S. 2



Drache terrorisiert Arvepaß, Forts. von S. 1

aber war es, als bilde sich ein gewaltiger Limbusriß, ich bin bei Hesinde keine Expertin, aber die Begleiterscheinungen eines solchen Phänomens sind auch mir geläufig. In dem Sphärenwirbel erschien unvermittelt ein Drache, ein Riesenlindwurm, wie ich später ermitteln konnte. Das Ungeheuer vermittelte den Eindruck größter Wut. Ohne daß auch nur ein Lidschlag vergangen war, stürzte die Bestie feuerspeiend auf Hagenshain herab - Tod und Verwüstung in seinem Schatten. Mehrmals flog es über das Dorf hinweg, setzte mit seinem feurigen Atem Häuser in Flammen, bis es sich schließlich von dannen machte. Ich eilte in das Dorf hinab, den armen Leuten mit meiner Heilkunst beizustehen. Es sah aus wie nach

einer Schlacht. Fünf Höfe standen in Flammen, zwei davon wurden zur Gänze zerstört. Bauer Lichtpforte ist mit seiner ganzen Familie dem Gesinde und dem Vieh verbrannt, Bauer Malzan hat es drei Tage später ob seiner Verbrennungen dahingerafft."

Kurze Zeit später griff der Lindwurm noch zwei einsam gelegene Höfe an und zerstörte sie restlos. Seitdem verschwinden immer wieder Menschen und Vieh und ein Ende der Greuel ist nicht in Sicht.

Die in der Baronie stationierten Sappeure sehen sich ausserstande, neben der Befestigung des Arvepasses weitere Aufgaben zu übernehmen. Die Lage im Osten aber macht alle anderen Truppen unabkömmlich.

Borbaradianer nahe Werheim verbrannt

Erste Erfolge vermeldet die Kommission wider die Umtriebe reichsfremder Magi. Im Flüchtlingslager zu Grassing hatte sich ein Magier eingeschlichen, der die tobrischen Flüchtlinge gegen ihren Gastgeber, Baron Keven von Grassing, aufwiegeln wollte. Seine Prinzliche Durchlaucht Ucurian von Rabenmund und Reichshauptmann Gobert von der Tommel konnten den

Daimonischen Knecht überführen und der Inquisition überstellen. Reichsinquisitor Anselm Horniger leitete selbstselbst den Prozeß. Der Verbrecher gestand nicht nur freimütig, nein er erdreistete sich auch noch das Gericht und den Inquisitorius zu verspotten. Erst als die Flammen seinen Leib gänzlich verhüllten, verstummten seine namenlosen Reden.

Darpatisches Heer hält den Radrom

Fortsetzung von S. 1

Szenen, denn durch den Winter ist es bei der Garnison zu Engpässen in der Versorgung gekommen. Die Blaue Keuche grassiert und Fahnenflucht ist an der Tagesordnung, obwohl der Haupt-Proföß des Heerbanns seine Büttel zu verschärften Kontrollen des Hinterlandes angehalten hat. Als schwierig gestaltet sich vor allem die Versorgung mit Lebensmitteln, so daß es eines Einschreitens der Landt-

Kanzlerin Ismena von Rabenmund höchstselbst bedurfte, um zu verhindern, daß der für die tobrischen Flüchtlinge in Grassing bestimmte Weizen nicht durch Soldaten gewaltsam weiter nach Altzoll geleitet wurde.

So herrscht denn nun die Ruhe vor dem Sturm, über die Flüsse und Berge hinweg belauern sich die Gegner, bereit, eine Schwäche des anderen gnadenlos auszunutzen.

Wehrheims Totenbücher gefunden

Eines der verschwundenen Wehrheimer Totenbücher ist aufgefunden worden. Wie einige der geneigten Lesen wohl wissen, sind diese während der Orkkriege verschwunden, und galten seither als verschollen. Im Greifenfurtschen wurde nun eines der wertvollen Werke entdeckt - Hesinde sei gepriesen -, und zu Restaurationszwecken nach Hirschhain überführt. Alsdann soll es, so die Lage es erlaubt, dem Traviatempel zu Wehrheim zurückgegeben werden.

Die Entdeckung des ersten Artefakts muß als kurios gelten: Vogtin Nadane von Waldmarkt hatte ihre Sekretärin und Schreiberin Mendine beauftragt, nach Greifenhorst zu reisen, um Verhandlungen mit dem dort ansässigen Handelshaus zu führen. Eher zufällig besuchte eine Dame aus der vögtlichen Gesandtschaft einen kleinen Krämerladen, der auch alte Bücher verkaufte. Dort fand die junge Dame Dariah mit Namen, eine Schwester der vögtlichen Scribentin, das kostbare Werk, deutlich zu erkennen an seinem mit Raben und

Gans verziertem Einband. Das Wehrheimer Wappen auf der ersten Seite des Buches verscheuchte jeden Zweifel: die Frau hielt in der Tat einen Band der verschollen geglaubten Totenbücher in ihren Händen. Allerdings ist das Werk stark beschädigt und bedarf der kundigen Hand der Buchbinder, Scribenten und Illuminatoren.

Es wird nunmehr vermutet, daß auch die restlichen Bücher im Greifenfurtschen zu finden sind und Vorbereitungen für eine intensive Suche, sobald Firun auch den Norden des Reiches aus seinem eisigen Griff entlassen hat, sind in vollem Gange.

Reichsvogt Roderich von Quintian-Quintian dankte inzwischen der Vogtin und versprach, sich für die Rückgabe der Bücher erkenntlich zu zeigen. Vor allem dürfte dies die Stellung der Baronin Adaril von Waldmarkt, einer Hesindegeweihten, gestärkt haben, die sich seit langer Zeit bemüht, Platz und Geld für den Bau eines Tempels in Wehrheim zu erhalten. Dies scheint nun, trotz der Nachrichten aus dem Osten, in greifbare Nähe gerückt.

Wieder Toter auf dem Schlachtfeld

Beunruhigende Nachrichten erreichen uns von der Trollpforte, wo vor 17 Jahren die furchtbare Ogerschlacht tobte. Alrik von Sturmfels j.H., Knappe der Rittfrau Gilia von Giessenborn, welche ein Detachment Friedwanger Büttel auf dem Weg in die Garnison Ähregatter kommandierte, wurde dort am Morgen des 17. Tsa ermordet aufgefunden. Die Büttel hatten, von einem heftigen Schneetreiben überrascht, auf dem Schlachtfeld ihr Lager aufgeschlagen und der Knappe die Morgen-

wache gehalten. Gewisse Begleitumstände der Bluttat deuten daraufhin, daß der Friedwanger Opfer eines Geistes wurde. Solcherart Vorkommnisse sind seit Götterläufen nicht mehr beobachtet worden, doch scheinen mit der Wiederkehr des Dämonenmeisters auch geisterhafte Phänomene überhand zu nehmen. Der Borontempel zu Rommilys kündigte an, einige Brüder auf die Walstatt zu entsenden, um die Vorkommnisse zu überprüfen.

Wehrheim: Wertvolles Gemälde gestohlen

In der Nacht zum letzten Praiostag wurde in der Residenz des Stadtvogts zu Wehrheim, Roderich von Quintian-Quintian, ein dreister Einbruch verübt. Dabei ist das wertvolle Gemälde „Die Nacht des Fuchses“ des berühmten Malers und Architekten Adobert Tausendtropfen durch noch unbekannte Übeltäter entwendet worden. Allen Anzeichen zufolge muß es sich um eine geplante Aktion des seit längerer Zeit nicht mehr offen tätig gewordenen organisierten Wehrheimer Untergrundes, „Der Grüne Pfeil“ genannt, gehandelt haben, da die ruchlosen Einbrecher sonst keine Spuren hinterlassen haben und es einer ausgeklügelten, langwierigen Planung bedurfte, um ein solch wagemutiges Vorhaben in die Tat umzusetzen. Ebenfalls spricht für diese Vermutung die perfekt organisierte schnelle Überraschung der noch sichtlich verdutzten Wachen, die nach ihren eigenen Aussagen zufolge keine Chance hatten und sich nur noch daran zu erinnern vermochten, daß sie etwas Hartes am Kopf getroffen habe, woraufhin sie sofort ohnmächtig wurden. Anschließend hatte man sie gefesselt und geknebelt. Entdeckt wurde das Unglück erst am nächsten Morgen, als unser geliebter Stadtvogt das Kaminzimmer, in dem das Kunstwerk hing, betreten hatte. Bleich vor Schreck konnte er noch die Stadtbüttel alamieren lassen, bevor er aufgrund der nervenaufreibenden Vorkommnisse zusammenbrach. Das sofortige Schließen der Stadttore und die Durchsuchung einiger Etablissements führten zu keinem Ergebnis. Auf Hinweise wurde derweil eine Belohnung von 50 Dukaten ausgesetzt.

Rommilys: Finsterer Diener des Bösen enttarnt

Wie die Stadtgarde verlauten ließ, konnte ein angesehener Bürger der Stadt Rommilys als Borbaradianer enttarnt werden. Leider entkam er mittels seiner schwarzmagischen Künste, als er sich mitten vor den Augen zweier Gardisten in Luft auflöste.

Nähere Einzelheiten wollte die Garde der Öffentlichkeit nicht mitteilen. Nach Gerüchten, soll dieser Fall aber in Beziehung zu einem Vorfall auf dem letztmonatlichen Maskenball des Hotels Darpatperle stehen. Dort verschwand während einer Verhaftungsaktion der Garde eine Bornländerin, nachdem sie mittels unheiliger Magie eine Panik ausgelöst hatte.

Die Kommission wider der Umtriebe reichsfremder Magi wird sich des Falles annehmen und wurde hierfür mit einem weiteren Magier der Beilunker Akademie verstärkt.

Siegreich kehrten am 11. Ingerimm Keven von Grassing und Veneficus Romerzi von Gallys mit ihren Truppen von einer siegreichen Schlacht gegen Mallachai-Orks zurück.

Der Feldzug war notwendig geworden, nachdem die Baernfarn Orken die Weiler Harpen und Westhof in Baernfarn und Pavor in Grassing gebrandschatzt hatten. Mehrere Dutzend Fuhrwerke wurden ausgeraubt, die Fuhrleute bis auf wenige ermordet. Wohl an die 100 Opfer sind insgesamt zu beklagen.

Baron Keven brach mit einigen Streibern nach Gallys auf und vereinigte sich dort mit der Streitmacht des Vogtes Romerzi, danach begann die

Flüchtlingslager in der Baronie Grassing errichtet

Unter der Leitung des Badilakaner-Ordens und mit Unterstützung des Barons Keven von Grassing ist nahe des Dorfes Dobriach in Grassing ein Lager für die von Borbarads verfluchtem Dämonengezücht Vertriebenen aus Tobrien errichtet worden. Die Lage nahe des Ochsenwassers und des Außenwaldes soll garantieren, daß Probleme weder bei der Trinkwasserversorgung noch bei der Beschaffung von Bau- und Brennholz entstehen. Wurden zunächst 1000 Flüchtlinge erwartet, hat die tatsächliche Zahl von gut und gerne 1700 alle Befürchtungen übertroffen und für erhebliche Engpässe bei der Versorgung mit Nahrungsmitteln gesorgt, zumal der hinter uns liegende Winter voller Grimm war. Trotz traviagefälliger Spenden des Fürstenhofes, und des zum Teil selbstlosen Einsatzes zahlreicher Grassinger und

Gallyser Bürger, standen kaum ausreichend Winterkleidung und warme Decken zur Verfügung, um alle Flüchtlinge zu versorgen. Auch konnte eine Anzahl wetterfester Holzhütten errichtet werden, wenn auch beiliebe nicht genug, um alle Flüchtlinge aufzunehmen, so daß etliche Flüchtlinge auf umliegende Weiler verteilt werden mußten.

Den Zwölfen zum Lobe traf wenigstens das so dringlich benötigte Getreide aus Almada ein, bevor Schneefälle die Straßen schwer passierbar machten. Auch der Stadtvogt zu Punin, Dschjindar Friethoff von Rabenmund j.H. verweigerte den bedrängten Menschen seine Hilfe nicht.

Nichtsdestotrotz waren am Ende des Winters 150 Tote zu beklagen, Opfer der grimmen Kälte, der Entbehrungen und Krankheiten.

Orks besiegt

Suche nach dem Lager der Orken. Schließlich traf man auf einen der Plünderertruppen und machte ihn bis auf den letzten Mann nieder.

Am Morgen des 10. ING war es dann soweit. Nachdem ein gefangener Ork die Lage des Lagers verraten hatte, begann im Morgengrauen der Angriff auf das Zeltdorf, das auf der Lichtung eines dichten Waldstückes aufgeschlagen worden war. Die überrumpelten Schwarzpelze wurden schnell überwältigt. Leider konnten einige in die Schwarze Sichel entkommen, wo sich ihre Spur verliert.

Warum die Schwarzpelze ein solch aggressives Verhalten an den Tag legten, ist unbekannt. Die Orks, die seit 15 Götterläufen in der Baern-

farn hausten, hatten selbst während des Orkensturmes keinerlei Angriffe durchgeführt, und es bestand nie eine Notwendigkeit, sie zu vertreiben, wiewohl solches des öfteren nicht allein seitens des Hofes verlangt worden war.

Baron von Grassing ist sich derweil sicher, daß ein borbaradianischer Magier die Orken zu ihrem Tun verführt hat, doch da kein Mensch unter den Schwarzpelzen gesehen wurde, bleibt dies eine Vermutung.

Kanzlerin Ismena lobte den Einsatz der Barone. „Solche Lehnsleute, die tapfer zu handeln wissen, braucht Darpatien, dann sollen uns die Herausforderungen der Zukunft nicht schrecken.“

Neue Bannvögte ernannt

Zur Bannvogtin für das Gebiet der Trollzacken wurde Baronin Alruna von Bregelsaum zu Vellberg ernannt, als neuer Bannvogt für Wehrheim ist Junker Travin von Brinsböckel bestellt. Diese Posten, die seit einiger Zeit vakant waren, sind überaus verantwortungsvoll, denn Aufgabe eines darpatischen Bannvogtes ist es, die Abgaben der Adligen und des Landvolkes an den Fürstenhof zu überprüfen.

Ein jeder Mann, eine jede Frau wird zu engster Kooperation mit den Gauleuten der Fürstin aufgerufen!

Verlobungsfest auf Burg Baernfarn

Im Boron 27 gaben Citia Adginna von Baernfarn, Schwester seiner Hochgeborenen Baron Deggen von Baernfarn, und Ruwi ter Jaffon, Kapitän unserer Immanfünfzehn, ihre Verlobung bekannt. Dieser glückliche Anlaß war Grund für ein fröhliches Fest auf der Burg Hochgeborenen Familie. Das Traviafest wurde für Rahja 27 angesetzt.

Wie aus der Burg mitgeteilt wurde hatte Tsa der Verbindung bereits ihren Segen gegeben. Die Hofmedica ließ verlauten, daß mit der Geburt des Kindes im Rondra zu rechnen sei.

Wie derweil aus gewöhnlich gut unterrichteten Immankreisen zu vernehmen ist, wurde damit einem Wechsel des Kapitäns zu den "Falken von Rommilys" oder "Darpatia Rommilys" zugekommen. Dessen Wechsel hatte sich nach einigen gut dotierten Offerten der großen darpatischen Vereine angekündigt.

Recke in Rondras Hallen eingegangen

Dicht und düster lag der Boronnebel über dem Land, kaum war das graue Darpatwasser noch zu sehen von den Zinnen der Burg Gluckenhang, als der alte Baron Ragan Willebrord v. Gluckenhang seinen letzten Atemzug tat.

Seit einigen Tagen hatte er sein Bett kaum noch verlassen können. Am Vortage hatte er sich in das Zimmer geschleppt, in dem er Dokumente, Niederschriften und Zähllisten aufbewahrte. Dort hatte ihn der Hausknecht gefunden, mit bläulichem Gesicht und blutigem Schaum vor dem Mund. Seitdem dämmerte der alte Baron in seiner Kammer vor sich hin.

Am 13. BOR im 27. Jahre Hals verstarb der alte Baron von Gluckenhang. Ihm in Amt und Titel folgt seine jüngste Tochter, Selinde von Gluckenhang.

Der Baron war als wüster Haudegen bekannt - und ein arger Säufer, wie selbst Freunde hätten zugeben müssen, wenn es sie gegeben hätte. Sein Sohn ist während eines „Jagdausfluges“, der ihn auf nachbarliches Gebiet führte, verschollen, die

älteste Tochter hat sich in tiefem Glauben der Herrin Travia zugewandt und ist seitdem auf der Burg nicht mehr gesehen worden. Die zweite Tochter hat es gleichfalls nicht beim Vater gehalten, es heißt, sie seien im Streit auseinandergegangen. Der Baron hatte daraufhin wieder geheiratet. Doch verstarb die zweite Frau Baronin wie die erste noch recht jung. Immerhin war die Verbindung mit einer Tochter gesegnet, die der alte Baron als Haupterin einsetzte.

Beileidsbekundungen ergingen nicht nur aus dem Fürsten- und Grafenpalast, sondern auch vom kaiserlichen Marschall zu Darpatien, Golambes von Gareth-Streitzig, der schrieb: „Ich habe den alten Willebrord als Mann kennengelernt, der nicht nur den fleischlichen Genüssen, sondern auch dem Kriegshandwerk zugetan war. Treue zu Darpatien kennzeichnete sein Leben, und so will ich ihn in Erinnerung halten: als tatkräftigen Mann, in der einen Hand ein Schwert, in der anderen das Trinkhorn.“

Weitere Truppenmassierungen in Darpatien

Um die Truppenstärken auch im Hinterland zu erhöhen, wurden weitere Kontingente der fürstlichen Truppen in Rommilys und Wehrheim ausgehoben. Die Verluste des fürstlich-darpatischen Leibregiments "Helmbrecht von Rabenmund" in Tobrien und bei Scharmützeln an der Grenze waren so besorgniserregend, daß Neuanwerbungen dringend notwendig waren. Desweiteren werden im darpatischen Heeresstab Überlegungen laut, einzelne Barone und ihre Milizen an die Pässe

in Schwarzer Sichel und Trollzacken zu detachieren, um die zweite Verteidigungslinie weiter im Landesinneren zu verstärken.

Barone in den Grafschaften Ochsenwasser, Wehrheim und Zweimühlen-Zwerch werden demnächst aufgefordert, ihre Milizen in bedrohte Baronien zu entsenden. Desweiteren werden Berichte erwartet, wie es mit der Verteidigungsbereitschaft der Bergfestungen bestellt ist und ob sie einer Möglichen Invasion Darpatiens gewachsen sind.

Kleinanzeigen und Meldungen

Baron Keven von Grassing und der Badilakaner-Orden rufen jeden aufrechten Traviagläubigen auf, bei den Bemühungen um das Lager der tobrischen Flüchtlinge zu Helfen. Benötigt werden vor allem haltbare Nahrungsmittel, es mangelt aber auch an Winterkleidung und warmen Decken. Spenden mögen entweder zur Burg Grassing oder direkt zum Hospiz gebracht werden. (Peter Gellrich, Otto-Laue-Str. 51, 58453 Witten)

Wie vom Fürstenhofe zu erfahren ist, erwartet Irmenella von Bregelsaum, Gattin des Cronfeldherren Boronian von Rabenmund (j.H.) und Nichte des Markgrafen zu Warunk, ihr erstes Kind. Die Redaktion gratuliert!

An alle Bürger der Stadt Wehrheim!

Aufgrund mehrfacher Beschwerden hat der Stadtrat gestern folgende Verordnung erlassen:

Es ist verboten während der Hauptgeschäftszeit seinen Unrat aus dem Fenster zu werfen, oder seinen Nachttopf, sowie andere Flüssigkeiten auf diese Weise zu entsorgen. Verstöße werden schwerstens geahndet.

gez. der Stadtrat

Söldner gesucht!

Das Fürstentum Darpatien sucht weiterhin Söldner aller Kampfeinheiten. Gutes Gold und beste Verpflegung sind garantiert!

Hauptmänner und einzelne Kämpen melden sich bei der Heereskommandantur, Donnerfeld, Rommilys, bei Hauptmann Rondrik von Fichtenhain.

Im Auftrag Ihrer Majestät

von Ragnar Schwefel

unter Verwendung des Abenteuers "Der Arzt" von Stefan Gellrich (Beilunker Reiter 7)

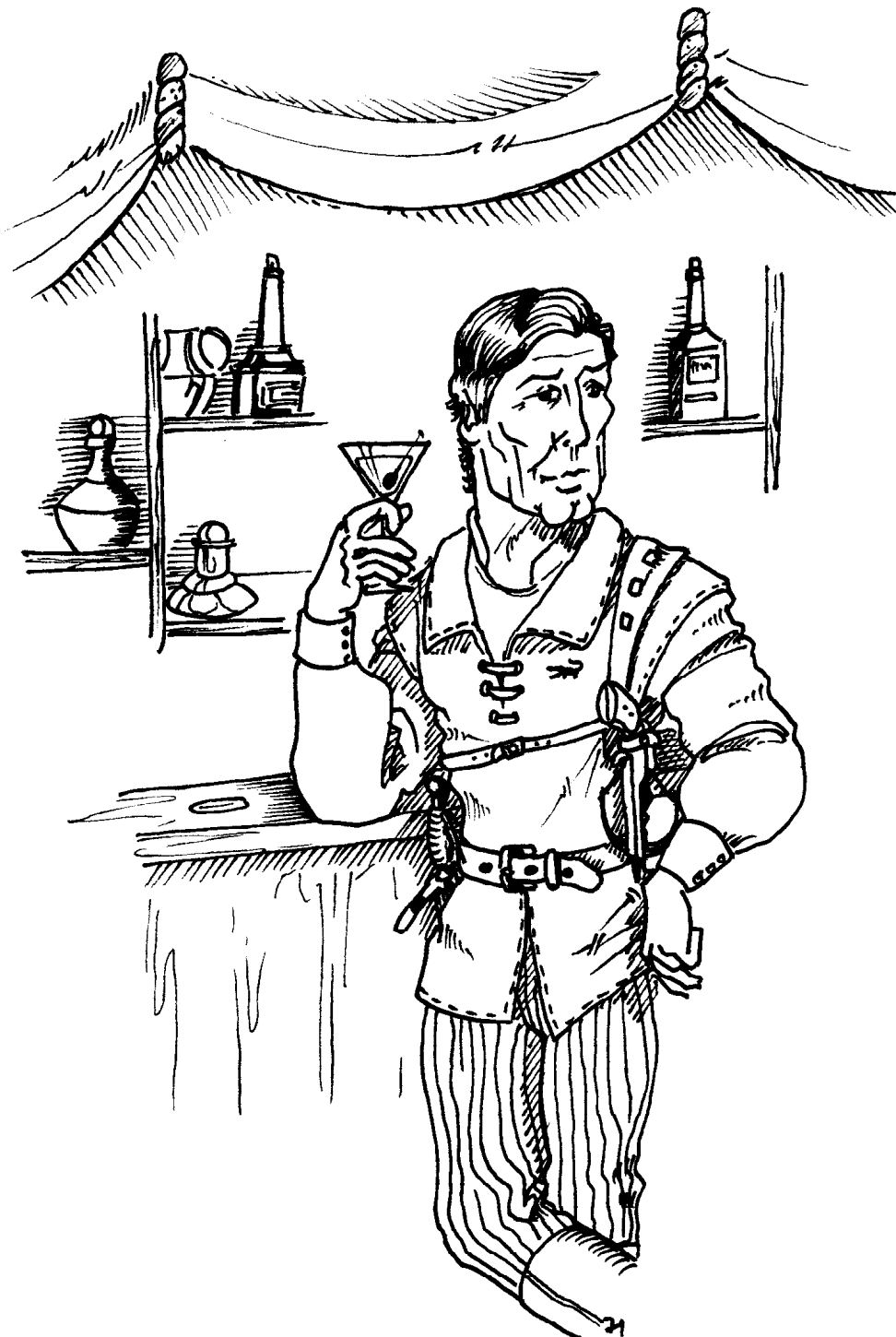
unter Mitarbeit von Michelle Schwefel

Bilder von Jens Haller

Ein Abenteurer in Rommilys

für 2-3 Helden der Stufen 7-12 und 1-2 Helden der Stufen 1-3

Gedankt sei den Testspielern und Testlesern Claudia, Dörte, Jay, Klaus-Dieter, Michelle, Seidus, Udo und Uli



Irdische Vorbemerkung

Lieber Meister, das Abenteuer entstammt dem DSA Magazin "Thorwal Standard" Nr. 7. Im Text wird immerwieder Bezug genommen auf anderweitig zu findende Beschrteuungen aus der Reihe der Stadtbeschreibung von "Fürstlich Rommilys" aus dem Thorwal Standard 6 und 7 (fortgesetzt in Nr. 8 und 9). Da die Ausgaben 1-8 aber vergriffen sind, habe ich mich bemüht im Anhang alle notwendigen Angaben zum Spielen des Abenteuers anzuführen.

Dies ist vollständig aber nicht machbar, deshalb sei entweder auf die Homepage <http://www.Rommilys.de> verwiesen, wo du alle Texte zu Rommilys aus dem TS 6-8 findest oder an die im Herbst 1999 erscheinende Spielhilfe "Rommilys", die im Drachenlandverlag erscheinen wird.

Über Feedback aus euren Runde würde ich mich freuen: ragnar.schwefel@gmx.de

Viel Spaß
Ragnar Schwefel
März 1999

Prolog:

“Hast Du ihn gesehen? Warum spielen die Hunde so verrückt?”
- “Ich glaube er ist hinter der Buschgruppe dort drüben! - Los Leutnant, führ’ er seine Leute in zwei Gruppen dorthin!”

Ein tolles Stirnband, daß ihm die technische Abteilung da zur Verfügung gestellt hatte, dachte Jamirus. “Ich kann sie hören, als ob sie nur wenige Schritt von mir entfernt stünden.” “Los jetzt,” feuerte er sich selbst an, “sonst bekommen sie dich doch noch.”

Eine knappe Meile trennte ihn nur noch von der rettenden Grenze. Es war aber auch ein verdammt Pech, daß er Opfer eines gewöhnlichen Taschendiebes geworden war und seinen Passierschein nicht mehr vorweisen konnte, als die Grenzpatrouille der Horas ihn danach fragte. Nur einen Lidschlag hatte er gezögert, als er feststellte, daß das gefälschte Dokument nicht mehr an seinem angestammten Platz war. Kurz entschlossen hatte er dem Weibel mit seinem im Ärmel verborgenen Messer die Kehle durchgeschnitten und einen der zwei Soldaten den Fuß in die Weichteile gerammt. Und wenn der dritte nicht so geistesgegenwärtig gewesen wäre, in sein Alarmhorn zu blasen, hätte noch alles gut gehen können. So aber war der Grenzposten alarmiert worden, und er mußte versuchen sich querfeldein zur Grenze durchzuschlagen.

Die Hunde kamen schon wieder näher. Wenn es mehr als zwei waren, würde es eng werden. Er ließ sich geschmeidig zu Boden gleiten, die doppelschüssige Tempelschmaucher Armbrust ruhte in seinen Händen, und mit wohlüberlegten Atemzügen brachte er seinen Blutdruck unter Kontrolle.

Da waren sie! Zonk - der erste Hund fiel lautlos mit einem Bolzen im Kopf ins Gras; zonk - den zweiten Hund traf er nur in den Vorderlauf. Jaulend humpelte das Tier weiter, würde aber

für ihn keine Gefahr mehr sein. Flugs sprang er auf und lief mit letzter Kraft auf den nur noch 200 Schritt entfernten Graben zu.

“Da ist er, schießt doch!” hörte er jemanden rufen. Doch würden ihn die Soldaten jetzt sicher nicht mehr einholen, und treffen würden sie ihn in der Dunkelheit schon erst recht nicht.

Doch was war das? Er stolperte über einen Draht und plötzlich war es hell um ihn herum. “Bei den Niederhöhlen, haben die hier etwa einen Magus zur Grenzsicherung eingesetzt?” Eine grelle Kugel magischen Lichts leuchtete über ihm. Da pfften auch schon zwei Pfeile nahe an ihm vorbei. “Das sieht ja fast danach aus, als ob man mich erwartet hat”, dachte er grimmig. Sollte Nadeshda vielleicht für die Gegenseite gearbeitet haben? Nun, wenn er noch lange zögerte, würde er nicht mehr lange genug leben, um dies herauszufinden.

Sprung auf, Marsch, Marsch. Volle Deckung. Sprung auf, Marsch, Marsch. Nur noch 60 Schritt. Plötzlich schoß eine gemauerte Wand vor ihm empor. “Das kann nicht sein, hier war noch nie eine Wand! Und wenn, dann haben sie mich eben.” Er konzentrierte sich und sprang, instinktiv aber doch die Arme vor den Kopf haltend, und landete jenseits des Grenzzaunes. Hinter ihm hörte er Frauen und Männer, die fluchend zurückblieben.

Eine Dreier-Patrouille kam ihm auf der heimischen Seite der Grenze entgegen: “Einen wunderschönen Guten Morgen, Herr Weibel. Bitte bringt mich zum wachhabenden Offizier, ich benötige dringend ein Pferd.” - “Und mit wem haben wir das Vergnügen?” - “Gestatten, Hauptmann Bondis, Jamirus Bondis!”

Worum es in diesem Abenteuer geht

Dieser Prolog hat nur begrenzt mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun. Er soll dich, lieber Meister des Schwarzen Auges, aber auf ein für dich hoffentlich vergnügliches Abenteuer einstimmen, das deine Spieler zu (anfangs) unerkannten Gegnern im Dienste der KGIA bzw. der liebfelder Variante, des DBA, macht.

De facto handelt es sich dabei um drei miteinander verwobene Handlungsstränge, die Rahmenhandlung - ein Agentenabenteuer -, die Verwicklung in die Machenschaften übler Drogenhändler und schließlich die Geschichte um den ehrenwerten Arzt Praioshag, der ein dunkles Geheimnis zu verbergen hat. Selbstredend kannst du die drei Einzelabenteuer unabhängig voneinander spielen, allerdings bringt gerade die Verknüpfung aller drei den wahren Spielspaß.

Während die Helden gemäß ihrer Aufträge (s.u.) Kontakte knüpfen und Nachforschungen anstellen, gelingt dem Hauptmann der Stadtgarde, Corador Catanius, ein wichtiger Schlag gegen die organisierte Kriminalität in der Stadt. Er kann einen Rauschkrauthändler auf frischer Tat fassen, der mehr als ein kleiner Fisch ist. Viel bringt er nicht aus ihm heraus, doch immerhin soviel, daß vom Hotel Darpatperle aus seit einigen Wochen die Aldeburg (bzw. das Adamantenviertel wie das Nobelviertel im Volksmund auch genannt wird) mit Drogen versorgt wird. Die Stadtwache bereitet eine Razzia vor, da fangen sie zufällig ein weiteres zwielichtiges Subjekt, das die Namen der vermeintlichen Rauschkrauthändler in der Darpatperle

ausplaudert: die der Helden! Die Stadtwache durchsucht am nächsten Morgen die Zimmer der Gefährten und findet im Gepäck der Helden große Mengen Samthauch und Rauschkraut. Sofort werden die Helden verhaftet und eingekerkert.

Kurz vor der Verhandlung betritt ein Agent der FDEA (Fürstlich Darpatische Ermittlungs Agentur - s.a. *Gebäudebeschreibung im Stadtviertel Aldewyk*) die Szenerie. Er bietet an, eine Aussage zu machen, die die Helden vor der sicheren Todesstrafe bewahrt, wenn sie im Gegenzug bereit sind, ihm bei seinen Ermittlungen gegen den Rauschkrauthandel zu helfen.

So kommen die Helden schließlich wieder frei und ziehen erneut in der Darpatperle ein. Auf dem kurz darauf stattfindenden Maskenball im Hotel können sie 3 Hotelgäste als die fraglichen Rauschkrauthändler identifizieren, doch zudem erregt ein weiterer Mann ihre Aufmerksamkeit, ein bekannter Arzt, den sie schon bei ein oder zwei gesellschaftlichen Begebenheiten kennengelernt haben. Er steht in dem dringenden Verdacht, einer der Abnehmer der Rauschmittel zu sein. Er wird verfolgt, und man wird Zeuge, wie er von einer Bande zusammengeschlagen wird. Dazu befragt, erzählt er den Helden, daß seine schwangere Nichte von eben jenen Mordbuben entführt wurde, die Tracht Prügel sei eine Warnung gewesen, alldieweil er das benötigte Lösegeld, bislang noch nicht aufzutreiben vermochte. Unabhängig davon, ob die Helden ihm helfen wollen oder nicht, wird am Abend darauf die rommilyser Verwand-

te eines der Helden entführt (s.u. "Wichtig").

Spätestens jetzt werden die Helden sich näher für den Arzt interessieren. Er kann ihnen mitteilen, daß er Informationen hat, wonach ein Schwarzmagus auf einem Bauernhof außerhalb der Stadt seine Nichte gefangen hält. Die Helden werden sich dorthin aufmachen, doch finden sie dort nicht das erwartete Schurkennest, sondern einen ganz gewöhnlichen Bauernhof. Die Bauern wissen ihrerseits zu erzählen, daß tatsächlich der Arzt es war, der ihre schwangere Tochter zu entführen versucht hat.

Zurück in der Stadt können die Helden den Arzt schlußendlich (hoffentlich) als Borbaradianer enttarnen und überwältigen, doch mit der Entführung des Anverwandten des Helden hat er nichts zu tun.

Hier betritt der FDEA-Agent wieder die Szenerie. Er kann berichten, daß man herausgefunden hat, daß eine der aufstrebenden Sippen der Unterwelt, die Wolfsfelder, hinter der Zunahme des Rauschkrauthandels steckt. Während die Helden beim Bauernhof waren, hat eine Bande Maskierter im Salon der Darpatperle einen Mordversuch auf den Sohn eines der mächtigsten Clans der Stadt verübt. Der Schluß liegt nahe, daß die Wolfsfelder auch hinter der Entführung stecken, um die Helden dazu zu bewegen, sich aus ihren Geschäften herauszuhalten. Den Helden bleibt allein die Möglichkeit, sich mit den Wolfsfeldern zu einigen, wollen sie das entführte Kind retten. Doch am vereinbarten Treffpunkt finden sie nicht nur einen Korb, in dem wohlbehalten das Kind liegt, sondern auch den abgeschlagenen Kopf des ältesten Sohnes der Wolfsfelder. Ein Empfang bei der Fürstin bildet den Abschluß des Abenteuers.

Zur Vorbereitung benötigst du die Stadtbeschreibung von Rommilys aus diesem Heft.

Die Charaktere

Das Abenteuer setzt eine bestimmte Zusammensetzung der Heldengruppe voraus. Spieltests haben gezeigt, daß das Abenteuer sich nur dann optimal entwickelt, wenn deine Spieler bereit sind, die unten beschriebenen Voraussetzungen für ihre Helden zu akzeptieren. Ich gehe hier sehr weit mit meinen Vorgaben, und einige Testleser/-spieler meinten, die Grenzen seien zu eng gesteckt. Allerdings bin ich der Auffassung, daß man bestimmte Abenteuer nicht für alle Heldentypen ausgestalten kann, und daß manche Geschichte (so auch diese) es lohnt, Einschränkungen auf sich zu nehmen.

Sollte dir das Abenteuer gefallen, aber nicht auf die Helden deiner Spielrunde anwendbar sein, oder sind deine Spieler nicht bereit, ausnahmsweise in die Rollen entsprechender Charaktere zu schlüpfen, bietet es sich an, auf die Rahmenhandlung - die Agentenstory - zu verzichten und dich auf die Ausgestaltung der Drogen-Affaire und die Geschichte um den Arzt zu beschränken.

Die ideale Gruppenstärke sind 3-4 Spieler.

I. Der Agent des DBA:

Einer der Charaktere muß aus dem Lieblichen Feld stammen oder dort zumindest seinen Lebensmittelpunkt haben. Die Idealbesetzung ist ein erfahrener Streuner (kein kleiner Beutelschneider o.ä., er/sie sollte sich schon in der Gesellschaft zu bewegen wissen), der in illegale Geschäfte verwickelt war (gibt es einen Streuner, dessen Vergangenheit keinen dunklen Punkt aufweist?!!) - sei es Hochstapelei oder anderes, was dem DBA eine Handhabe gegen ihn bietet. Denkbar ist aber auch ein überaus reichstreuer Held, auf dessen Loyalität die DBA bauen kann. Dieser Charakter schlüpft in die Rolle des Cavalieri von Baliiri (respektive der Cavaliera von Baliiri) mit entsprechendem Adelsbrief. Als Belohnung verspricht man dem Streuner nach erfolgreicher Vollendung des Auftrages nicht allein, daß man seine Verfehlung(en) fürderhin vergessen werde, sondern zudem wird ihm in Aussicht gestellt, daß der falsche Adelsbrief in einen echten verwandelt würde (es sei denn, es handelt sich bei dem Charakter um einen echten liebfelder adeligen Patrioten, der bräuchte diesen Anreiz selbstverständlich nicht).

Der Charakter wird von einem Mitarbeiter der DBA aufgesucht und "gebeten", dem Kaiserreich einen Dienst zu erweisen, der ihn ins Neue Reich führt. Dabei läßt der Kontaktmann schon

anfangs durchblicken, daß die DBA sich schon länger mit der (dunklen) Vergangenheit des Helden beschäftigt habe. Sollte der Charakter sich sträuben, weiß der DBA-ler mit einem wohlgeführten Sündenregister aufzuwarten, das den Helden in arge Bredouille bringen würde. Es bleibt ihm überlassen, ob er den Weg der Vernunft wählt oder sich lieber der Strafverfolgung stellt. So der Charakter zustimmt, bekommt er folgende Informationen:

- Das DBA hat derzeit in der Gegend des von Borbarads Truppen besetzten Gebietes keine Agenten. Man habe sich nun einer ehemaligen adeligen Familie des Reiches erinnert, die vor rund 200 Jahren in Unnade gefallen und nach Verlust aller Ländereien und Titel nach Rommilys ausgewandert war. Dort habe die Familie -von Kalmbach mit Namen - mit großem Erfolg ein Handelshaus aufgebaut. (s.a. auch *Persönlichkeiten der Stadt Rommilys*) Das derzeitige Familienoberhaupt, Linory von Kalmbach, habe inzwischen sogar ein eigenes Bankhaus gegründet. Das DBA ist interessiert, diesen Herrn dafür zu gewinnen, seine Verbindungen zum Wohle des Horasreiches einzusetzen. Dafür sei man bereit ihm die vollständige Rehabilitation der Familie anzubieten und darüber hinaus auch die Unterstützung bei der Gründung einer Niederlassung der Bank in Kuslik und Vinsalt, sowie weitere Privilegien beim Handel mit der alten Heimat.

- Das DBA kann keinen eigenen Agenten nach Rommilys entsenden, da man erst kürzlich einen Garethischen Agenten in der Hauptstadt enttarnt habe, von dem man noch nicht wisse, welche Informationen er über das horasische Agentennetz im Neuen Reich nach Gareth gemeldet habe. Dies sei zwar ein überaus peinlicher Vorfall, den man aber andererseits auch wiederum in einen Vorteil umzumünzen gedenke, denn nach diesem Erfolg der Garether werden sie sicher nicht so schnell eine Aktion auf ihrem Gebiet erwarten.

Deshalb wolle man ein neues Gesicht mit dieser Aufgabe betrauen. Über diesen Punkt wird der DBA-Mann nicht weiter diskutieren. Sollte der Charakter Zweifel an diesen Ausführungen haben, so wird er darauf verweisen, daß es nur darum ginge, ob er den Auftrag nun annehme oder nicht. Wenn nicht, müsse man ihn leider für einige Zeit aus dem Verkehr ziehen, bis die Mission von jemand anderen erledigt sei. Im Übrigen stimmt diese Geschichte nicht. Es wurde mitnichten ein Garether Agent in Vinsalt enttarnt, vielmehr ist es einem Mittelreicher

Im Auftrag Ihrer Majestät

gelungen, sich das Vertrauen einer hohen Offizierin der DBA zu erschleichen. Allen Bemühungen seiner beim Grenzübertritt habhaft zu werden zum Trotz, konnte der Kerl entkommen. Man weiß allerdings nicht welche Informationen der Gareth erlangen konnte, da die DBA-Offizierin es vorzog, sich selbst zu entleiben, als man sie mit ihrem Versagen konfrontierte.

Nach Auftragsannahme bekommt der Charakter (fast) alles was er für nötig erachtet (keine magischen Artefakte), den Auftrag durchzuführen. Man wird ihm folgende Tarnung vorschlagen: adeliger Händler aus Kuslik, der mit Güldenlandwaren handelt und eine Gruppe Kusliker Fernhändler vertritt. Grundausrüstung: einige Güldenlandwaren (Jadefiguren und -schmuck, feines Porzellan, Güldenlandglas etc.), 2 Kusliker Räder, 60 horasische Goldmünzen, 20 neureichische Goldmünzen, eine Reservierung im besten Hotel von Rommilys, der Darpatperle, der Adelsbrief, einen Passierschein für die Grenze und eine Kutsche mit passendem Wappen. Für standesgemäße Gewandung etc. hat der Charakter mit dem ihm zur Verfügung gestellten Gold selbst zu sorgen.

II:

Als zweite Partei kommen nun die Mittelreicher ins Spiel. Selbige besteht aus einem Hauptakteur und seinem Adlatus. Zumindest eine der beiden Rollen sollte von einem männlichen Charakter gespielt werden, alldieweil dies für spätere Verwicklungen im Verlauf des Abenteuers von Wichtigkeit ist.

Als Hauptakteur kommt ein erfahrener Edler oder Junker des Neuen Reiches in Betracht, ersatzweise ein Ritter/Krieger mit gutem reichstreuem Ruf (am besten Absolvent einer der Kriegerakademien zu Gareth oder Wehrheim).

Selbiger bekommt Besuch von Gobert von der Tommel, Magus der Beilunker Akademie, Reichshauptmann der KGIA.

Der zackig auftretende Hauptmann (1,91 groß, schlanke Statur, blond, militärisch kurz gestutzte Haare, strahlend grüne Augen, stählerner Blick, kurz, ein Offizier durch und durch) in der Offiziersmagierrobe des Reiches (weiße knielange Robe mit roten und goldenen Tressen, dazu hohe Stiefel und eine Kniehose mit seitlichen Streifen) wird den Helden bitten, sich als Cavalieri des Lieblichen Feldes auszugeben (ebenfalls mit einem - erstklassig - gefälschten Adelsbrief versehen). Da man derzeit unter Personalnot leide (angesichts der Ereignisse in Tobrien - das Abenteuer spielt zu Beginn der Borbarad-Offensive in Tobrien, läßt sich mit entsprechenden kleinen Modifikationen auch in den aktuellen Zeitlauf einfügen), sei man gezwungen, auf besondere reichstreuere Helden zurückzugreifen. Sein Auftrag sei es, einen Agenten des Lieblichen Feldes zu enttarnen, der in Rommilys eine wichtige Persönlichkeit der Stadt dafür gewinnen soll, für die DBA zu arbeiten. Man wisse weder, wer angeworben werden solle, noch die Identität des Agenten, doch habe man aus sicherer Quelle erfahren, daß das DBA vorhabe, keinen der eigenen Leute zu entsenden, sondern einen Externen anzuwerben.

Nicht zuletzt deshalb solle der Held einen Altreicher spielen, um so womöglich das Vertrauen des feindlichen Agenten zu gewinnen.

Für den Charakter sollte es Ehrensache sein, diesen Auftrag anzunehmen. Solltest du dir dessen im Vorfeld nicht sicher sein, wähle lieber einen anderen Helden aus.

Als dann wird dem Helden die Adresse eines Krämers im Para-

dies (Vorstadt von Rommilys) genannt, der Verbindungsmann zur KGIA, wenn es nötig sei zu ihm, Gobert, Kontakt aufzunehmen oder der Held sonstiger Unterstützung bedürfe. Beim Krämer kann auch ein Teil der (verräterischen) persönlichen Ausrüstung des Helden gelagert werden, um bei Bedarf verfügbar zu sein. Auf keinen Fall dürfe der Held sich direkt an die Hauptzentrale der KGIA wenden! (Dies wird von Gobert nicht näher erläutert - er vermutet aber, daß auch in der KGIA-Zentrale Agenten Borbarads sitzen!)

An Ausrüstung erhält der Charakter folgendes (sowie - fast - alles was er sich wünscht, bis auf magische Artefakte):

eine Reservierung im ersten Hotel Rommilys', der Darpatperle, 80 Goldmünzen in vinsalter Währung und 30 D mittelreichischer Prägung als Spesen, eine Goldmünze mit Kaiser Reto auf der einen und Kaiser Hal auf der anderen Seite, als Erkennungszeichen für den Krämer, einen Adelsbrief, der auf Cavalieri Laudeo (Cavaliera Laudea) von Monte aus der Erzherrschaft Arivor lautet, ein Passierschein für die Grenze, Empfehlungsschreiben, die ihm die Türen zur besseren Gesellschaft von Rommilys öffnen können, sowie nötige Informationen über Arivor, von Monte etc. pp. zum Auswendiglernen für die Konversation.

Ihm wird ein Gehilfe zugeteilt:

Dies kann entweder ein frischer Abgänger der Beilunker oder Garether Magierakademie sein (andere Akademien kommen **nicht** in Frage!) oder auch ein junger Absolvent der Kriegerakademie in Wehrheim, Gareth, Havena oder Baliho.

Der Held kommt im Vorfeld in den Genuß einer dreimonatigen Zusatzausbildung beim KGIA (bitte auf ST 2 steigern, wobei vornehmlich agententypische Talente (Zauber: nur akademietypische Sprüche) gesteigert werden dürfen!). Auch er wird von Gobert in den Fall eingeweiht. Seine Aufgabe ist es, den Freund und/oder Diener/Assistenten/Knapen des mittelreichischen Haupthelden zu spielen und ihm bei der Erfüllung seiner Aufgabe tatkräftig zur Seite zu stehen (sollte es sich bei ihm um einen Magus handeln, wird dies dem Agenten verschwiegen. Er trägt Handschuhe und sein Stab wird von der KGIA beim o.g. Krämer hinterlegt).

An Ausrüstung erhält er ebenfalls eine Hal/Reto Münze und 10 vinsalter Goldstücke und 20 D mittelreichischer Prägung.

Es bietet sich an, diesen Helden als Neucharakter passend zu erschaffen. Doch besteht selbstverständlich auch die Möglichkeit, daß der erfahrene Held schon einen guten Freund hat (selbiger muß aber niedrigstufiger sein und darf im Rang nicht über ihm stehen!), den er als seinen Begleiter vorschlägt (Gobert wird damit einverstanden sein, sofern es sich um einen patriotischen, reichstreuere und aufrechten Helden handelt).

III.

Sollte deine Gruppe aus **mehr als drei Spielern** bestehen, gibt es folgende Einsatzmöglichkeiten:

A) Ein erfahrener Held aus dem Bornland oder mit entsprechenden Kontakten kann einen bornischen Agenten verkörpern. Die Adelsmarschallin bittet ihn (oder läßt ihn bitten), dem Diebstahl lebender Silberzobel nachzugehen. Nach bisherigen Informationen soll der rommilyser Händler Linory von Kalmbach in Pläne verwickelt sein, das bornländische Handelsmonopol für Silberzobel zu brechen. Angeblich soll es den Verschwörern bereits gelungen sein, mehrere Zobelpaare zu entwenden. Dies wäre der Grundstock für eine eigene Zucht, und damit für den Zusammenbruch dieser wichtigen Einnah-

mequelle des Bornlandes. Dem Helden werden als Vertrauenspersonen vor Ort die Vertreterin des Hauses Stoorrebrandt, Olga Kamastrow und die bornische Gesandte Marlana ter Walleroff empfohlen. Der Held sollte vor Ort schnell merken, daß die Kamastrow kein Interesse daran hat, gegen von Kalmbach etwas zu unternehmen, steckt sie doch mit den Verschwörern unter einer Decke (was sich allerdings kaum handfest beweisen lassen wird).

Der Vorsitzende der Festumer-Rommilyser Fahrengemeinschaft ist der beste Ansprechpartner in dieser Sache, denn er fürchtet, daß bei von Kalmbachs Erfolg (der nicht einmal Mitglied der Fahrengemeinschaft ist) die mühsam erstrittenen Privilegien im Festumer Handel verloren gehen. Er hat aber nicht die Position, auf von Kalmbach Druck auszuüben. Statt dessen kann er dem Helden empfehlen, sich an den Junker Espinosa von Sturmfels (s. *Persönlichkeiten der Stadt*) zu halten. Dieser sei sehr einflußreich und wenn man sein Interesse wecke, würde ein Gespräch seinerseits mit von Kalmbach wohl genügen, daß jener seinen Plan aufgibt. Um von Sturmfels für die bornische Sache zu gewinnen, besteht der wohl aussichtsreichste Weg darin, dem stadtbekannten Sammler ein Stück anzubieten, das er begehrt. Nach einigen Recherchen kann der Held selber oder mit Hilfe des Vorsitzenden der Fahrengemeinschaft herausfinden, daß Espinosa großes Interesse an einem Dokument aus dem Archiv der Adelsmarschallin hat (z.B. ein wertvolles historisches Dokument aus der Zeit des Theaterordens oder ein Papier, das jemanden (oder gar ihn selbst) belastet und damit für Espinosa von großem Interesse ist...).

B) Ein unerfahrener Held könnte den Diener des DBA-Agenten spielen (oder Kutscher, Zofe etc.) Als Heldentypus kommen in Betracht: Ein Streuner (sollte in der Stufe deutlich unter

dem Agenten stehen) oder ein Krieger der Vinsalter Akademie (1. oder 2. ST), der sozusagen als Lehrling der DBA darauf brennt, seinem Reich einen Dienst zu erweisen). Denkbar wäre aber auch ein getarnter Abgänger der weißen Kampfakademie des Horasreiches, mit den gleichen Startbedingungen wie ein Krieger aus Vinsalt.

Schließlich ist es auch möglich, daß der angeworbene Agent des DBA selbst einen guten Freund vorschlägt, der ihn begleiten soll. Wichtig ist, daß dieser Charakter, gleich ob von der DBA zugeteilt oder vom Helden vorgeschlagen, im Vorfeld nur grob über den Auftrag informiert werden kann. So darf er zu Beginn nicht mehr wissen, als daß es in Rommilyls darum geht, eine berühmte Stadtpersönlichkeit zur Arbeit für das Reich anzuwerben. (Dies ist vor allem für die innere Logik der Geschichte vonnöten. Im Laufe des Abenteuers darf der Charakter durchaus in den ganzen Umfang der Ereignisse eingeweiht werden, wenn dies nötig werden sollte).

C) Weitere Einsatzideen, die aber nicht probegespielt wurden: Ein Agent aus Trahelien, der von Königin Peri III. beauftragt wurde, einen ehemaligen Adeligen Traheliens, der mit einer erheblichen Summe aus dem Staatsschatz durchgebrannt ist, ausfindig zu machen. Zwar sind seit der Tat schon ein paar Jahre vergangen, doch neueste Gerüchte besagen, er sei in Rommilyls untergetaucht (s.a. *Beschreibung des Schriftgelehrten im Viertel Aranierberg*).

Oder ein aranischer Agent wird angeworben wegen angeblicher Unterstützung von Räubern/Umstürzern durch die Darpatisch-Aranische Fahrengemeinschaft.

Alles in allem sollte möglichst jeder beteiligte Held in geheimer Sache unterschiedlichster Brisanz unterwegs sein, je mehr Geheimniskrämerei desto besser. Dann werden die Spieler und du selbst endgültig paranoid ;-) (Glücklich sein ist Pflicht!).

Wichtig:

A. Die Vorgeschichte mit Anwerbung und Ausrüstung des Liebfelder Agenten sollte vor dem eigentlichen Spieltermin durchgespielt werden, damit die restlichen Spieler nichts von der Art und dem Umfang des Auftrags ahnen. Sollte ein 2. Held den DBA Agenten begleiten, kann dieser unmittelbar vor der Runde vom 1. Spieler informiert werden.

B. Sollte deine Gruppe nur aus 3 Helden bestehen, so ist es dringend angeraten, daß die vorgeschlagene Konstellation, 2 KGIA-ler versus 1 Liebfelder beibehalten wird. Selbst wenn du 4 Spieler hast, solltest du den 4. möglichst nicht dem DBA Agenten zuordnen, sondern als bornischen Agenten los schicken. Testspiele haben gezeigt, daß es ungleich spannender ist, wenn der DBA-ler die Rolle des einsamen (und verfolgten) Wolfes spielt.

C. Einer der Helden (allerdings nicht der Hauptagent der DBA) muß Verwandte in Rommilyls haben.

Dies sollte lange, bevor man sich für dieses Abenteuer trifft, festgelegt werden, z.B. bei der Heldenerschaffung oder bei einem vorhergehenden Abenteuer. Idealerweise sollte ein Bruder oder eine Schwester hier beheimatet sein, der/die eine/n Rommilyser geheelicht hat. Das Paar hat eine Tochter im Alter zwischen 1 - 3. Dieses Mädchen wird im Laufe des Abenteuers entführt.

Selbstverständlich kann es genauso gut sein, daß die Helden in Rommilyls intensive Kontakte zu einem NSC in der Stadt knüpfen, der sich dann als mögliches Opfer einer Entführung anbietet. Allerdings kann man sich auf diese Möglichkeit kaum verlassen.

Sollte weder das eine noch das andere machbar sein, so mußst du mit einem Ersatz Vorlieb nehmen: Im Verlauf des Abenteuers werden die Helden den FDEA-Agenten Stiman Licata kennenlernen. Dessen Tochter wird dann das Entführungsoffer sein, und er bittet die Helden um Unterstützung. Hier mußt du dann improvisieren.

D. Keiner der magisch begabten Helden sollte über Hellsichtzauber wie IN DEIN TRACHTEN ... u.ä. verfügen, auch ähnlich wirkende Artefakte müssen zu Hause bleiben, da dies das Abenteuer zu schnell beenden würde. Sollte dies partout nicht zu verhindern sein, mußt du die Opponenten großzügig mit Anti-Hellsichtsamuletten o.ä. ausstatten.

E. Es ist angeraten, den Spielern nahezulegen, alle Aktionen, die ihre Sache betreffen, möglichst schriftlich abzumachen, damit die Tarnung der Agenten nicht bei der ersten Bemerkung auffliegt und ihre Aufgabe offenkundig wird. Du solltest die Situation, daß drei der Helden anfänglich gegeneinander arbeiten, getrost ein wenig auskosten

Zum Verlauf des Abenteuers

Den idealtypischen Verlauf des Abenteuers konntest du der obigen Inhaltsangabe entnehmen.

Es liegt in der Natur der Sache, daß ich dir hier nicht mehr als die Schauplätze und die Handlungen der NSC zu schildern vermag. Die Helden haben nahezu alle Freiheiten, d.h. du mußt

Spaß am Improvisieren haben und solltest mit den (wichtigsten) NSCs vertraut sein.

Geschehnisse, die unabhängig von dem Agieren der Helden passieren und unerläßlich für den weiteren Verlauf des Abenteuers sind, sind jeweils mit **“Aus dem Off”** überschrieben.

Ankunft in Rommilys

Die Gruppe Vinsalt/Bornland

Die Helden erreichen am 24. TRA 27 Hal die Tore von Rommilys. Am Kaiser-Raul-Tor (*s. Stadtteil Neustadt*) werden sie von den Wachen ermahnt, sich an die Gesetze zu halten und im Stadthaus (*s. Neustadt*) einen Stadtbrief zu erwerben (*s. Recht und Ordnung der Stadt Rommilys*). Nichtadelige werden angewiesen, ihre Langwaffen am Stadttor zu hinterlegen, Edelleute dürfen selbstverständlich ihre Waffen behalten. So es die Tarnung des zweiten Agenten erlaubt, mag auch dieser einen Kriegerbrief erhalten, um eine Klinge tragen zu dürfen. Den Stadtbrief erhält man im Rathaus gleich am Marktplatz. Hier werden sie auch auf die Ausgangsbeschränkungen und das Lichttragegebot hingewiesen (*s. Recht und Ordnung*).

Schließlich erreichen die Gefährten die Darpatperle. Ein Laufbursche bietet an, die Pferde zu einem Mietstall außerhalb der Stadtmauer zu bringen, da die Darpatperle über keinen eigenen Stall verfügt.

Der Hotelier begrüßt die Gäste persönlich im Foyer und bietet

ihnen, nachdem er einen flüchtigen Blick auf die Stadtbriefe geworfen hat, das Zimmer Numero 1 (12 S pro Person) an. Allerdings weist er darauf hin, daß ab dem übernächsten Tag das zum Zimmer gehörige Bad allein für die Grafensuite reserviert sei und auf das allgemeine Bad im 2. Stock verwiesen werden müßte. Für diese Unannehmlichkeit bietet er einen Nachlaß von 10 % (12 H).

Sollte ein Begleiter des Agenten aus dem Lieblichen Feld die Rolle des Dieners innehaben, wird ihm Zi. 7 zugewiesen (3 Silbertaler). Ein Page trägt das Gepäck nach oben.

Ein möglicher bornischer Agent erhält Zi. 12 (1 D p.P.).

Die Gruppe Gareth

Diese Helden erreichen am 25. TRA 27 Hal die Stadt.

Ansonsten gilt das oben gesagte, nur daß die beiden in Zimmer 9 untergebracht werden (1 D p.P.). Sollte man getrennte Zimmer wünschen, wird der Begleiter ggf. in Zi. 7 untergebracht (3 Silbertaler).

Die Darpatperle

(*s. a. die Beschreibung vom Stadtteil Aldeburg/Adamantenviertel*)

Die zweistöckige stuck- und säulengezierte Villa kann sich zwar an Pracht nicht mit den Hotels der Rabenmunds, Bregelsaums oder anderer hoher Familien messen, nichtsdestotrotz bietet der palastartige Bau mit der ausladenden Säulenterasse und dem luftigen Balkon im ersten Geschoß ein standesgemäßes Domizil für reisende Adelige.

Selbstredend sorgt der Hotelier dafür, daß allein Gäste von Stand, Ansehen und vornehmen Benehmen bei ihm Gastung finden - dies ist er seinen Stammgästen schuldig.

Während die meisten Adelshotels nach wie vor ihrem ursprünglichen Zweck dienen, nämlich den Adelligen des Fürstentums angemessenes Obdach zu bieten, wenn die Fürstin sie an den Hof ruft, zählt die Darpatperle zu den wenigen Häusern in der Adamantenstadt, das für die Nutzung durch Fremde verpachtet ist, mehr noch, es ist gar die älteste dieser noblen Herbergen. Ursprünglich war das Hotel das städtische Domizil derer von Drachenzahn. Vor 63 Jahren wurde Jartan für die Tötung eines Höhlendrachens in der Baronie Gadang in den Trollzacken zum Edlen von Drachenzahn ernannt. Doch Ruhm und Ehre stiegen dem Ritter zu Kopf: Um in den Augen der alteingesessenen Adelsfamilien nicht geringer dazustehen, kaufte er die große und prachtvolle Villa im Adamantenviertel. Dabei verschuldete der Edle sich enorm,

so daß sein Sohn Fürchtenichts von Drachenzahn, Ritter von Altzoll, sich vor 8 Jahren genötigt sah, das Hotel zu verpachten. Für seine persönlichen Belange ist eine Suite reserviert. Anfangs nutzte er diese kaum, zu sehr zürnten die Adelligen es dem Emporkömmling, den Frevel begangen zu haben, ein Adelshaus dem gemeinen Volke zu öffnen - auch wenn selbstredend nur wohlbeleumundete und bestbetuchte Leute hier ein luxuriöses Quartier finden, so daß er auf keine Gesellschaft mehr geladen wurde. Mittlerweile aber ist Junker Fürchtenichts wieder regelmäßig in der Stadt, ist er doch in der bürgerlichen Gesellschaft ein gern gesehener Gast, und auch die Edlen beehren sein Haus wieder mit ihrem Besuch, wenn zum Maskenball geladen wird (s.u.).

Eine Übernachtung in der Darpatperle kostet zwischen 1 - 1,5 Dukaten (inkl. Frühstück). Doch dafür bekommt der Gast auch eine Atmosphäre geboten, als ob er auf seinem heimatlichen Herrensitz weilte. Einen eigenen Stall weist das Haus nicht auf, Reittiere und Kutschen werden auf dem Hof Dergal Brandners (*s. Persönlichkeiten der Stadt*) in Litzelstatt untergebracht. Die Hoteliers hatten vor 3 Jahren die hervorragende Idee, einen Maskenball zu veranstalten, der, Dank des regen Zuspruchs, den die Festivität bei den oberen 100 der Stadt fand, ein großer Erfolg wurde. Seitdem gehört der Ball (Eintritt: 5 Dukaten) an jedem ersten Praiostag eines Monats zu den festesten Ereignissen im gesellschaftlichen Leben Rommilys', auf dem sich die bedeutenden Persönlichkeiten der Stadt (oder solche, die sich gerne dazu zählen) ein Stelldichein geben (*s. a. auch die “Graue Sechs”*).

Die Darpatperle

Es folgt eine kurze Beschreibung der wichtigsten Räume des Hotels und der Gäste die dort logieren oder es im Laufe des Abenteuers tun werden:

Erdgeschoß

Empfang:

In der weitläufigen, geschmackvoll ausgestatteten Eingangshalle werden die Gäste in der Zeit von 5.00 Uhr früh bis 1.00 Uhr spät von einem Hoteldiener erwartet. Sollte es Hotelgäste danach gelüsten, das Rommilyser Nachtleben über diese Spanne auszukosten, sind Sondervereinbarungen möglich. Wyndor Lichtdorf nimmt Neuankömmlinge persönlich in Empfang und weist ihnen ihre Räumlichkeiten zu. Zimmer können zwischen 7.00 Uhr - 22.00 Uhr bezogen werden.

Speisesaal:

Der gemütlich eingerichtete Raum mit Kamin bietet Raum für ca. 20 Personen. Hier wird das Frühstück gereicht, auf Wunsch und gegen entsprechenden Aufpreis richtet der Wirt auch abendliche Gesellschaften mit Diner für seine Hotelgäste aus.

Rauchzimmer:

Selbiges dient Besuchern, die auf Gäste des Hauses warten, und die entweder nicht geneigt sind, im Salon zu warten, oder die nicht von nötigem Stand sind, als Warteraum. Ein gediegen ausgestattetes Zimmer mit ledernen Polstersofas und -sesseln sowie Rauchtischchen. Hier liegen die neusten Ausgaben der gängigsten aventurischen Periodika aus (Aventurischer Bote, Darpatischer Landbote, Thorwal Stan-

dard, Greifenstandarte, Traviaruf, Festumer Flagge, Rondras Ruf, Kosch-Kurier und, wenngleich auch in Passagen zensiert, das Bosparanische Blatt).

Salon:

Der Salon im Erdgeschoß des Hauses, ausgestattet mit einem Kamin, einer Bar, Spieltischen und komfortablem Polstergestühl, ist ein beliebter Treffpunkt der gehobenen Gesellschaft. Hier trifft man sich regelmäßig zu einer Partie Boltan oder Rote und Weiße Kamele ebenso wie zu einem geschäftlichen Gespräch. Die Preise sind hoch, die Qualität der Getränke und Imbisse ebenso. Außerdem steht eine wohl ausgestattete Bibliothek zur Verfügung, sich die Zeit bei kultivierter und gelehrter Lektüre (aventurische Weltliteratur und o.g. Zeitungen) zu vertreiben.

Weitere Räume:

Küche (hier erhalten die Bediensteten der Gäste und des Hauses ihre Mahlzeiten), Vorratskammer mit Abstieg in den Keller, Zimmer der Bediensteten des Hauses. Im Anbau wohnt der Hotelier mit seiner Frau und ihrem Sohn. In dem Wachraum hält sich der Hoteldiener in den langen Mußestunden seiner Wache auf, der Raum besitzt ein Guckloch zur Eingangshalle.

Die Gästezimmer:

Die Zimmer und Suiten sind durchweg überaus gediegen im aranisch-darpatischen Mischstil eingerichtet: stoffbespannte Wände oder feine aranische Papiertapeten, schwere Himmelbetten mit samtenen Baldachinen, Schreibränke mit zierlichen Intarsienarbeiten, Polsterstühle, in manchen eine Polsterliege, Teetischchen aus Edelhölzern, kunstvoll geschnitzte Truhen und schwere Wandschränke, silberne Kandelaber. In jedem Zimmer steht ein Toilettenstuhl bereit.

Mit Ausnahme der Gemächer des Junkers zu Drachenzahn und der Grafensuite verfügt keines der Gästezimmer über ein Schloß, sondern lediglich über einen Riegel, mit dem man das Zimmer von innen verschließen kann.

Zi. 1:

frei, ist für den DBA-Agenten vorgesehen.

Bad

Das Bad ist normalerweise von Zi. 1 und Zi. 2 erreichbar. Sobald die Königlichen Hoheiten in Zi. 2 Logis nehmen, bleibt das Bad ihnen allein vorbehalten.

An der Außenwand gibt es eine Toilette mit Abfluß nach draußen zur Sickergrube.

Zi. 2, Grafensuite, seit dem 20. TRA reserviert, belegt ab dem 25. TRA:

Baron Darian v. Gareth zu Rotenzenn (Trollzacken), nebst Gattin **Donella von Blautann**.

1. Stock:

Der 66-jährige Baron (volles, weißes Haar, graue Augen, mittelgroß, dickliche, untersetzte Statur, zumeist gerötetes Gesicht, kurzatmig, herrisch, prunkvolle Kleidung) ist der älteste Sohn Kaiser Bardos und legt größten Wert auf den Titel Königliche Hoheit.

Seine Frau ist eine lang verblaßte Schönheit (57 J., blondiertes, dünnes Haar, 1,67 groß, schmal, fast hager, grüne Augen), scheu, in sich gekehrt, die einem stets den Eindruck vermittelt, als wolle sie sich am liebsten irgendwo verstecken und die sich in ihrem dekolletierten Seidenkleid nach der vorletzten Gareth Mode sichtlich nicht wohl fühlt, wie ihr hektisches Fächerspiel verrät.

Der Baron und seine Gemahlin sind häufige Gäste in der Darpatperle. Ihr unangemessen verschwenderischer Lebensstil und die mangelnde Befähigung Darians, seine Baronie zu verwesen, hat die Familie in gewisse Geldnöte gebracht. Deshalb war er gezwungen, die Verwaltung des Lehens gegen ein Leibgeld an die Finsterbinges (*s. Turm der Finsterbinges in der Beschreibung Aldeburgs und Carta, Persönlichkeiten*) zu übergeben, die dort viele ihrer "Diener" rekrutieren.

Zi 2c, Gesindezimmer der Suite: Hier wohnen der Diener und die Zofe der königlichen Hoheiten.

Zi. 3, belegt seit 3 Monaten:

Edle **Loinde** von... (hier solltest du die Hauptstadt der Nachbarbaronie wählen, aus der der Agent der KGIA kommt. Entweder weiß er ohnehin, daß es dort keine solche Edle gibt,

oder du kannst ihm durch eine Etikette Probe einen entsprechenden Verdacht geben).

Die 40-jährige Schönheit (Beschreibung siehe Anhang) bewohnt die Suite mit ihren beiden Töchtern Pomella (21) und Rahjanda (18). Die drei Hochstaplerinnen sind bereits seit 3 Monaten in Rommilys und haben sich mit großem Geschick und Charme in die besseren Kreise eingeführt. Loinde und ihre Töchter verstehen es fürtrefflich, ihre Lieblichkeit einzusetzen, voller Enthusiasmus widmen sie sich jedem jungen (oder auch älteren) Herrn, der vielversprechend - will sagen wohlbetucht und von Einfluß - ist, und versuchen ihn zu becirchen- kokett oder auch handfest, je nach Bedarf. Das Trio sollte den Eindruck einer verwitweten Landadeligen in Geldnöten vermitteln, die sich erhofft, ihre liebreizenden Töchter möglichst gewinnbringend unter die Haube zu bringen. Selbstredend sei der Verdacht der Hochstapelei erlaubt - zumindest der KGIA-Mann kann wissen, daß etwas an der Geschichte der vermeintlichen Edlen faul ist, den anderen Helden sei eine Menschenkenntnis-Probe erlaubt, die, wenn sehr gut gelungen, ihnen verrät, daß die drei mitnichten so "blond" sind, wie sie tun, sondern ihre Rolle exzellent spielen - jedoch sollten die drei keinesfalls in den Verdacht geraten, in weit üblere Machenschaften verwickelt zu sein.

Auch wenn die Helden sich vielleicht von der aufdringlichen Art der Damen ein wenig genervt zeigen, man kann kaum bessere Gesellschafterinnen für die ersten Tage in der Stadt finden, kennen die drei sich doch vor allem in der gehobenen Gesellschaft sehr gut aus. Sie können allerlei Klatsch und Tratsch über die oberen 200 Bewohner der Stadt verbreiten (ohne aber die wahren und entscheidenden Geheimnisse zu kennen) und die Helden bei einer "Stadtführung" am ersten Abend in die Gesellschaft einführen.

Tatsächlich sind es Loinde und ihre Töchter, die die Mittelsleute im Rauschkrauthandel in Aldeburg sind. Ihnen ist ruchbar geworden, daß die Stadtwache herausgefunden hat, daß die Rauschgift Händler in der Darpatperle zu suchen sind. Nun sind sie auf der Suche nach geeigneten Sündenböcken, auf

die sie den Verdacht lenken können - die Helden!

Privat

Dies ist die Privatsuite des Eigentümers, **Fürchtenichts von Drachenzahn** (38 J., hochgewachsen, stattlich, dunkles, ein wenig schütteres Haar, gestutzter Kinnbart, dunkle Augen, standesgemäße aber wenig protzige Gewandung). Er trifft am 27. TRA mit seiner Freundin **Darina Leberecht von Trollzwinge** (35 J., mittelblond, blaue Augen, groß, rondrianische Statur und entsprechendes Auftreten) ein.

Ballsaal

Prunkstück des Hauses ist unzweifelhaft der Ballsaal im ersten Geschoß des Hauses, dessen geschmackvolle Ausstattung einmal im Monat den Rahmen für einen Maskenball bietet. Vor zwei Jahren wurden die Wände und die Decke des Saales von dem berühmten aranischen Maler Velasquin, Hofmaler der Fürstin, ausgestaltet. Eine Besonderheit stellt zudem der güldene Deckenstuck dar, für den man eigens einen Meisterhandwerker bestellt hat, der seinerzeit solche Arbeiten in der Stadt des Lichtes ausgeführt haben soll. Zwei prächtige Kristallkronleuchten tauchen den Ballsaal in funkelndes Licht. Vom Balkon aus, den man durch hohe Glas(!)türen erreichen kann, bietet sich einem ein reizvoller Blick über den Park, der das Haus umgibt, und über Aldeburgs prächtige Villen.

Oberer Salon:

Selbiger soll in wenigen Monden ein zweites Juwel des Hauses werden, wenn die Umbauarbeiten des einstigen Gästezimmers denn endlich vollendet sind. Der Salon soll ganz im tulamidischen Stil gestaltet werden, nach Plänen der Baumeisterin Yalinda di Narvano, die schon für den Grafen von Ochsenwasser gearbeitet hat. Derzeit ruhen die Arbeiten, man will abwarten, bis das Haus weniger ausgebucht ist, um die Gäste durch die mit dem Umbau verbundenen Unannehmlichkeiten nicht zu behelligen.

2. Stock:

Vom Treppenhaus gelangt man durch eine Tür zu einem Lagerraum, in dem Bettwäsche und ähnliches aufbewahrt werden. Daneben befindet sich der **Trockenraum**. Hier sind einige Leinen befestigt, auf denen bei Bedarf Wäsche getrocknet werden kann. Links gelangt man durch eine Tür in das **Gästebad**. Hier befinden sich zwei Badezuber und ein Ofen, auf dem Wasser erhitzt werden kann. In der Außenwand befindet sich ein Heimlich Gemach (Toilette) mit Abfluß zur Sickergrube, sowie ein kleines Tor mit Flaschenzug, über den Wassereimer nach oben befördert werden können.

Ein hübscher Kommodenschrank mit großem Spiegel und eingelassener Waschschüssel rundet die Einrichtung ab.

Zi. 4, reserviert seit dem 22. TRA und belegt ab dem 26. TRA: **Oberkanzleirätin Freifrau Yandelind von Spogelsen u.v. Ysilia** (38, mittelblond, strenge Steckfrisur, blaßblaue Augen, schmaler, strenger Mund, 1,75, schlank, standesgemäße Kleidung), zuständig für das Lehenswesen im Mittelreich.

Wichtige Persönlichkeit, die sich zu Gesprächen mit dem Seneschall und Truchseß des Fürstentumes, Ludeger von Rabenmund, in der Stadt aufhält.

Die Freifrau ist eine spröde Schönheit von unterkühlter Natur. **Zi. 5**, belegt seit dem 22. TRA:

Esposita Bärfrage (43, kinnlanger, blonder, von silbrigen Strähnen durchsetzter Pagenkopf, glattrasiert, hellblaue Augen, mittelgroß, schwächling, leise Stimme), Händler aus Grangor, der die Zeit der beginnenden Entspannung zwischen MR und LF nutzen will, Geschäftsbeziehungen zu Darpatien und Rommilys aufzubauen. Bärfrage ist ein typischer Grangorer Stockfisch, langweilig, unauffällig, unaufdringlich aber ein knallharter Geschäftspartner, der es versteht, die Belange seines Handelshauses auf dem sanften Wege durchzusetzen.

Ihn begleitet **Maervin Bauernfeind** (47, Halbglatze, ergraut, einst wohl schwarzer Haarkranz, sauber gestutzter Vollbart, dunkle Augen, 1,78, ein wenig untersetzt), angeblicher Prokurist Espositas. In Wirklichkeit ein Kanzleirat des Hofmarschalls zu Grangor, der sich zu geheimen Heiratsverhandlungen mit dem Truchseß von Darpatien nach Rommilys begeben hat. Ludeger von Rabenmund hegt die fixe Idee, die Fürstin mit dem eingefleischten Junggesellen Herzog Kusimo von Grangor zu verheiraten.

Esposita weiß von seinem Begleiter lediglich, daß er der her-

zoglichen Verwaltung zu Grangor angehört und mit einem Geheimauftrag in der Stadt weilt. Da der Hofmarschall des Herzogs für die Tarnung seines Mannes die gesamten Reise- und Aufenthaltskosten übernommen hat, war Esposita nur zu gern bereit, seinem Reich den gewünschten Dienst zu erweisen. Beide Grangorer sind typische Vertreter der mächtigen Bürgerschaft ihrer Stadt, gewandt in schwarze oder dunkelblaue einfache Patriziergewänder ohne viel Zierrat, sieht man einmal von den weißen Halskrausen ab. Besonders interessante Gesprächspartner sind sie beide nicht, einzig über den Handel kann man mit ihnen parlieren. Entsprechende Proben können den Helden bei näherer Beschäftigung mit Maervin den Eindruck vermitteln, daß er für einen Prokuristen doch herzlich wenig Ahnung von Geschäften zu haben scheint.

Die beiden Grangorer stellen selbstredend die beste falsche Fährte für die KGIA-Agenten dar, denn zumindest Maervin kann man hie und da intensive Gespräche mit den Honoratioren der Stadt und eben auch mit Ludeger v. Rabenmund führen sehen, bei denen er sich geheimniskrämerisch gibt. Und auch Bärfrange hat es nicht gern, wenn man ihn bei seinen geschäftlichen Verhandlungen belauscht.

Zi. 6, reserviert seit dem 20. TRA, belegt ab dem 27. TRA: Tulamidischer **Söldneroberst Guhl-Ewek ben Rhi** (41, hochgewachsen, athletisch, ein typischer Vertreter seines Volkes, wenngleich im Gegensatz zu den meisten seiner Brüder beherrscht. Er trägt Kleidung tulamidischer Machart, dazu ein festes Lederwams und einen Khunchomer* (AT/PA 16/12)) und die bornländische Söldnerhauptfrau **Britsvan Kierov** (36, 1,79, kräftig, weizenblonde Zöpfe, blaue Augen. Sie trägt ein weites Leinenhemd, lederne Kniehose, hohe Schaftstiefel, Lederwams, Anderthalbhänder* (AT/PA 15/12)). Die beiden sind Hauptleute einer Fasarer Söldnertruppe, die Verhandlungen über einen Einsatz an der tobrischen Front mit Cronfeldherr Boronian von Rabenmund j.H. führen wollen.

In Wirklichkeit ist Guhl-Ewek Borbaradianer (ebenso wie seine Hauptfrau), der sich den fürstlichen Truppen anschließen will, um gegebenenfalls mit seinem Haufen die Aktionen der Reich'schen zu sabotieren oder ihnen bei einer Schlacht in den Rücken zu fallen. Auch hat er Zimmer 6 für die Zusammen-

kunft der "Grauen Sechs" gemietet (s. dieses Kapitel).

Die Söldner geben sich nicht übermäßig aufgeschlossen, reagieren aber auch nicht grob oder unhöflich, wenn einer der Helden (z.B. aus dem Bornland) sie anspricht.

Guhl-Ewek ist ein ausgezeichnete Rote und Weiße Kamele-Spieler (TAW 10) und ist stets auf der Suche nach einem ebenbürtigen Gegner (keinem Opfer!).

Die Helden mögen sich wundern, daß gemeines Söldnervolk hier Logis gefunden hat, doch läßt dies darauf schließen, daß Ewek über Kontakte zu hohen Persönlichkeiten verfügt. (auf Nachfrage bestätigt der Wirt dies).

*Selbstredend tragen die Söldner ihre Waffen nur, wenn es geboten ist

Zi. 7, Bedienstetenzimmer, 3 Etagenbetten. Hier wohnen die 2 Burschen der Söldner aus Zi. 6 (die nichts von den wahren Hintergründen ihrer Vorgesetzten wissen).

Zi. 8, Bedienstetenzimmer, 3 Etagenbetten.

Hier wohnen die Zofe und der Leibwächter der Oberkanzlei-rätin, sowie die Knappin von v. Drachenzahn).

Zi. 9, reserviert seit dem 23. TRA, belegt ab dem 25. TRA: Das Zimmer hat einen kleinen Vorraum.

Gaugraf Tharalf Rottinger v. Dyllerwüben (51, schlohweißes, volles, welliges Haar, dunkle Augen, 1,87, schlank, gekleidet in vornehme Gewänder). Der Gaugraf pflegt in der Darpatperle abzusteigen, wann immer er in Rommilys weilt, obschon er oft von den in der Stadt ansässigen Adeligen eingeladen wird, in ihren Adelshotels Gastung zu nehmen. Doch vermeidet Tharalf alles, was ihn kompromittieren könnte. Im Vorzimmer schlafen sein Diener und ein Soldat.

Zi. 10, frei

Dieses Zimmer ist für den KGIA Agenten und seinen Begleiter vorgesehen. Sollte die Tarnung der beiden es erforderlich machen, daß sie getrennte Zimmer beziehen, wird der "Diener" im Bedienstetenzimmer Nr. 7 untergebracht.

Zi. 11 und Z. 12, frei (hier werden ggf. Helden untergebracht)



Der 24. und der 25. Travia

Der DBA Agent hat einen Tag Vorsprung, um in der Stadt erste Kontakte zu knüpfen. Selbstredend wird er Loinde und ihre zwei Töchter (s. Zi. 3) kennenlernen, doch werden sich diese nur dann aus eigenen Stücken um ihn bemühen, wenn es sich um einen männlichen Agenten handelt. Ansonsten werden sie erst am 25. TRA, nach Ankunft der Gruppe Gareth, alle Register ziehen.

Ob die restlichen Spielerhelden am 24. oder 25. TRA anreisen, bleibt dir überlassen.

Weitere **Gäste im Salon** am Abend des 24. TRA sind:

Nino von Kalmbach

Der junge von Kalmbach ist als Lebemann ebenso beliebt wie berüchtigt. Der überaus gutaussehende Mann (21 Jahre, 1,85, athletische Statur, wallende, schulterlange, dunkle Locken, strahlend blaue Augen) genießt es in vollen Zügen, den Reichtum seiner Familie in den exquisiten Spielclubs, Hurenhäusern und sonstigen Amüsieretablissemments auszukosten. Er ist ein passionierter Spieler ohne rechten Sinn dafür, wann es besser ist Schluß zu machen, so daß sein Vater mehr als einmal einen hohen Schuldschein auslösen mußte. Wie Nino überhaupt einen Hang zur Maßlosigkeit hat, wie sich in seiner ganzen Lebensweise zeigt. Er trinkt wie ein Bornländer, ist auch sonstigen Genußmitteln nicht abgeneigt, praßt und völlt nach Herzenslust und gibt sich selten mit nur einer Mätresse zufrieden. Seine zahlreichen "Freunde" schätzen ihn als großzügigen und heiteren, dem Leben zugetanen Charakter, der sich, nebenbei bemerkt, auch auf soldatische Tugenden wie die Fechtkunst wohl versteht. Seine traviagefällige Mutter schließt im übrigen die Augen vor dem schandhaften Treiben ihres Sohnes und bemüht sich darum, ihn bald mit einer tugendhaften Dame von gutem Leumund zu verbandeln, in der Hoffnung, daß dann mit dem Luderleben Schluß sei.

Bei ihm befindet sich **Fredo Finsterbinge** (Anfang 20, dunkelbraunes Haar, dunkle Augen, 1,80, schlank). Wiewohl weitaus unauffälliger von Statur und Antlitz als Nino, ist der junge Finsterbinge ein Schwarm der jungen Damen der Stadt, der sich vor potentiellen Heiratskandidatinnen kaum retten kann, nicht zuletzt weil der Reichtum seiner Familie und ihr Einfluß in Rommily's sprichwörtlich sind. Fredo allerdings kostet zwar gerne von den ihm dargebotenen Früchten, doch ist nicht bekannt, daß es einer der Damen gelungen ist, sein Herz für sich zu gewinnen. Wie Fredo insgesamt einen sehr beherrschten, ja kühlen Eindruck macht. Nur selten wird er sich zu einer erkennbaren Gefühlsregung hinreißen lassen, Seine Beherrschtheit verdankt er der Erziehung durch Carta (*siehe Persönlichkeiten*). Fredo bereitet sich derzeit darauf vor, die Geschäfte der Familie zu übernehmen. Er ist Carta ein gelehriger Schüler, bewundert er doch dessen Art. Fredo ist ein überaus berechnender, kalter Mann, der sich nicht davor scheut, über Leichen zu gehen, wenn es den Interessen des Clans dient, und der alles und jeden nach seiner Nützlichkeit bemißt. Er verspricht dem Haus Finsterbinge ein würdiger Nachfolger zu werden.

Beide Männer befinden sich an diesem Abend in Begleitung

ihrer Leibwächter.

Sie spielen hier regelmäßig Boltan, an diesem Abend mit zwei weiteren Söhnen aus wohlhabenden Familien. Die vier vermitteln nicht den Eindruck, als schätzten sie es sehr, wenn sich fremde Mitspieler zu ihnen gesellten. Einzig hartnäckigste Nachfragen mögen fruchten. Die Einsätze sind sehr hoch, auch gibt man sich in Gesellschaft Fremder eher wortkarg. Wohl aber kann ein Held beobachten, daß v. Kalmbach und Finsterbinge darum buhlen, wer Wortführer in dieser Gemeinschaft ist.

Leptius Engstrand

Leptius Engstrand (24 Jahre, mittelgroß, mager, braune Augen, dunkelblondes Haar) ist ein rechter Mitläufer und Speichellecker. Insbesondere bemüht er sich, von Kalmbach nachzueifern, doch fehlen ihm Kühnheit und Ausstrahlung. Man duldet ihn, empfindet man es doch als amüsant, ihn als Zielscheibe für hämische Witze und Spötteleien zu benutzen, ernst genommen wird er jedoch von den wenigsten. Leptius macht dabei den Eindruck, als bemerke er dies nicht, lacht über jeden Witz auf seine Kosten am heftigsten. So sehr ist er darauf erpicht, dazu zu gehören, daß er die Beleidigungen stillschweigend hinnimmt. Einzig Finsterbinge behandelt ihn freundlich, er schätzt die gehässigen Witze seiner Gefährten nicht, besitzt er doch den Weitblick, daß aus dem weichen, lächerlichen Leptius eines Tages der Erbe des mächtigen Handelshauses Engstrand (*siehe Persönlichkeiten*) wird.

Leptius Engstrand ist seit etwa 4 Wochen dem Rauschkraut verfallen und einer der Kunden Loindes.

Mevis Reuther

Der unter seinen jungen Gefährten als ein wenig langweilig verschrieene junge Mann ist der älteste Sohn der Familie Reuther (*s. a. Persönlichkeiten*). Wiewohl immer dabei, wenn die junge "Gute Gesellschaft" sich zum Amusement trifft, meidet er doch die schlimmsten Exzesse, hält sich weitestgehend fern von den teuren Mätressen und Lustknaben, genießt Alkohol nur in Maßen, und so kommt es, daß er nie in einen der Skandale verwickelt war, für die z. B. Nino v. Kalmbach berühmt-berüchtigt ist. Und wiewohl er sich manches Mal Spötteleien ob seiner Zurückhaltung anhören muß, genießt der unauffällige junge Mann (24, sandfarbenes, schulterlanges Haar, blaßgraue Augen, mittelgroß, schlank), dessen nüchternes Wesen - geschult von seiner strengen und umsichtigen Mutter - es ihm verbietet, sich wie ein Lebemann aufzuführen. Er pflegt beste Kontakte zu etlichen kommenden "Herrschern" der Stadt - den Erben und Erbinnen der bedeutendsten Patrizierfamilien.

Zu anderen Gelegenheiten trifft man Finsterbinge und von Kalmbach in Begleitung anderer junger Adelige und reicher Bürgersöhne- und -töchter. Dieser Gesellschaft ist eines zu eigen: Die meisten unter ihnen sind rechte Tunichtgute und Verschwender, die allein auf ihre Geburt und den Reichtum ihrer Familien bauen können. Sie wollen ihr Leben in vollen Zügen genießen, bevor der harte Alltag sie schlußendlich einholt. Sei es, daß sie eines Tages die Geschäfte ihrer Familie übernehmen werden, sei es, daß sie sich auf eine lukrative Heirat einlassen müssen und alsdann zu einem sittsameren Leben gezwungen sind.

Am Abend des 25. TRA kommen drei höhere Beamte der fürstlichen Verwaltung zum Abendessen in die Darpatperle. Sie unterhalten sich auch kurz mit den am Nachmittag des 25. TRA eingetroffenen Königlichen Hoheiten aus Zi. 2 (Grafensuite). Auch der Gaugraf aus Zi. 9 hält sich hier unten auf, er liest den ganzen Abend in einem Buch aus der Bücherwand des Salons ("Sieben Wahrheiten über den Bauern").

Je nach Alter und Auftreten der Helden werden sich Loinde und ihre Töchter den männlichen Charakteren widmen. Selbstredend sind die drei Damen allein an wohlbetuchten Herren interessiert, ein Diener findet nicht ihr Interesse.

Insbesondere **Loinde** (s.a. *Anhang*) ist für die Helden Gold wert. Sie hat in den drei Monaten ihres Aufenthaltes einiges Wissen (zumeist nur Klatsch und Tratsch) über die erste Gesellschaft der Stadt angesammelt und ist nur zu gern bereit, die Helden an ihrem Schatz teilhaben zu lassen, wenn sie das Gefühl hat, so Verbindlichkeiten zu schaffen, um den Edlen näher zu kommen.

Erlaube jedem Helden, wann immer er sich eingehender mit den Damen beschäftigt (Gespräch oder Beobachtung), eine Menschenkenntnisprobe +8. Bei Gelingen kommt ihnen die Vermutung, daß insbesondere die Töchter die Rolle der naiven Unschuld nur spielen. Die Helden dürfen getrost schon am 1. Tag ihres Zusammentreffens mit den Damen den Verdacht hegen, daß es sich bei ihnen um Hochstaplerinnen handelt, die sich auf Kosten einfältiger oder leichtgläubiger Adliger oder Patrizier zu bereichern versuchen (zumindest ehemals Streuner sollten für dieses Ansinnen Verständnis, wenn nicht gar Sympathie zeigen). Im übrigen brächte eine Entlarvung der vermeintlichen Betrügerinnen kaum Wohl und viel Wehe, denn es kann keinem der Agenten genehm sein, durch eine solche Aktion ohne Not ins Rampenlicht zu geraten (weise nötigenfalls dezent darauf hin).

Stellt einer der Helden das Trio in vertraulichem Gespräch zur Rede, spielen die 3 auf anrührende Weise die ertappten Sünderinnen. Reumütig und um Gnade heischend geben sie ihre Verfehlung zu, und präsentieren überaus glaubwürdig ihre wahre Geschichte: Durch unglückliche Umstände und Ungerechtigkeiten (eine Intrige) um Erbe, Titel und Vermögen gebracht, sucht man in der Tat geeignete Heiratskandidatinnen, um wenigstens den Töchtern ein angenehmes Auskommen zu garantieren. Die ganze Vorstellung wird so gekonnt dargebracht, daß selbst hartherzigste Helden gerührt sind. Das Verständnis des Helden sollte ihnen gewiß sein.

Nichtsdestotrotz handelt es sich bei den Damen um sehr attraktive, amüsante, einem intimeren Vergnügen nicht abgeneigte Gesellschafterinnen, die zwar nicht ganz ehrlich sein mögen, aber dennoch sehr nützlich sein können.

Loinde schlägt für den Spätnachmittag des 25. TRA eine Stadtführung durch Aldeburg vor, sollte nicht ohnedies von den Helden die Initiative dazu ausgehen. Beim Aufbruch werden die Neuankömmlinge vom Hoteldiener ermahnt, eine Laterne oder einen Pagen als Lichtträger mitzunehmen.

Loinde weiß zu annähernd jeder wichtigen Familie und ihren Domizilen, zu denen sie die Helden führt, eine mehr oder minder pointenreiche Anekdote zu erzählen. Sie scheint jedes Etablissement von Rang in Aldeburg zu kennen und dort zu verkehren. Einzig die Darpatthermen (s. *Aldeburg*) spart sie aus, da sie an dem Brauch des öffentlichen Badens kein Interesse

hatte und noch nicht erfahren hat, daß hier wichtige Gespräche und Verhandlungen stattfinden - diese Information sollten die Helden von anderer Seite bekommen.

Am besten liest du aufmerksam die Stadtbeschreibung und die der Persönlichkeiten durch, und machst dir Notizen über möglichen Klatsch und Tratsch.

Alsdann schlägt Loinde vor, die Anstrengungen des Marsches durch einen Besuch in einer Lokalität vergessen zu machen. Als erstes schlägt sie den **Offiziers- und Ritterclub "Rondras Ehre"** vor (alle im folgenden beschriebenen Orte eignen sich natürlich auch als Treffpunkte, zu denen die Helden einzeln oder zusammen von Persönlichkeiten, die sie im Verlaufe kennenlernen, eingeladen werden). Hier geht es ähnlich - wenn auch nicht ganz so wild - wie in einem russischem Offizierskasino zu (wenn du den Film "Krieg und Frieden" kennst, kannst du dich an der Eröffnungsszene im Kasino orientieren).

Wichtige Persönlichkeiten: Oberste Retona Denikin (s. *Das Darpatische Heer, Quartiermeister*), Oberste Dythlind von Bregelsaum (s. *Das Darpatische Heer, Zeugmeister*), der Hauptmann der "Hohensteiner", der gerade dienstlich in Rommily's weilt, die Garnisonshauptfrau Niadine von Alvernswind (s. *Garnisonsbeschreibung im Stadtteil Donnerfeld*), sowie weitere Offiziere.

In diesem wie in allen weiteren Etablissements wird offenkundig, daß Loinde und Anhang überall gern gesehene und wohlbeleumundete Gäste sind. Vor allem, aber nicht ausschließlich, zu den für sie interessanten Helden, sind die Damen überaus charmant und liebenswert, und sie wissen durchaus ihre Verführungskünste geschickt einzusetzen. Und es müßte doch mit dem Namenlosen zugehen, wenn diese Bemühungen gänzlich spurlos an den so Umschwärmten vorüber gingen.

Nach einiger Zeit geht es in das **Tabakskollegium "Schmauchhaus"** (s. *Beschreibung Stadtteil Aldewyk*). Hier verkehren Patrizier, die bei einer guten Pfeife Zeitungen lesen (Darpatischer Landbote, Rommilyser Landrufer, Wolfshorn, Kosch Kurier, Havena Fanfare, Thorwal Standard u.s.w.) und diskutieren. Wichtige Persönlichkeiten: Marwan Gutberlet, Richterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld (s. *beide in Persönlichkeiten*), Dergal Brandner (s. *Persönlichkeiten*), Yorik Praioshag (s. *Anhang*), die Botschafterin Araniens, Selena Dhy'aba (s. *Aranierberg*), sowie diverse Handwerksmeister aus den höheren Zünften.

Eine weitere mögliche Station ist das **Teehaus der Fahrengemeinschaften** (s. *Beschreibung Aldewyk*).

Wichtige Persönlichkeiten: Roban Reuther, Merkador Engstrand, Travian Herleshausen (s. *alle drei in Persönlichkeiten*), 2 aranische Händler aus Zorgan und Baburin; die beiden Grangorer Händler aus der Darpatperle, ein Händler aus Angbar und einer aus Norburg, weitere nach Belieben.

Sollten sich die Helden mit Merkador Engstrand unterhalten, lädt dieser sie zusammen mit den Grangorern am nächsten Tag zum Mittagessen in das Haus der Fürstlichen Winzergilde ein (s. *Aldeburg*).

Den krönenden Abschluß der "Tour de Städtle" bildet ein Besuch im **"Seweriens Stolz"** (s. *Aranierberg*).

Wichtige Persönlichkeiten: Istvan Winroff, Stadtvogt

Im Auftrag Ihrer Majestät

Godefried von Görz-Windwassern (*s. beide Persönlichkeiten*), Olga Kamastrow (*Kontorsleiterin des Stoorrebrandt-Kontors im Viertel Aranierberg, s.a. Persönlichkeiten*), die Gesandte des Bornlandes, Marlana ter Walleroff (*s. Aranierberg*)

Nach diesen vier Kneipenbesuchen solltest du den Stadtbummel beenden. Für den ersten Tag haben die Helden ausreichend Informationen präsentiert bekommen, um Anknüpfungspunkte für ihre jeweiligen Aufgaben zu finden. Außerdem werden die Helden in der Darpatperle benötigt.

Die drei Damen werden sich gegen 22.00 Uhr verabschieden. Sollten die Helden partout noch nicht zurück wollen, dränge

sie nicht, dann verpassen sie eben einen wichtigen Hinweis ... So die Helden Loinde und ihre Töchter schicklicherweise zurück zum Hotel geleiten, schlagen diese vor, den Abend im Salon ausklingen zu lassen. Unzweifelhaft machen sie dabei den Helden schöne Augen und wirken sehr verführerisch. Nach kurzer Zeit kommt der Hoteldiener in den Salon und bittet Loinde hinaus, da draußen ein Herr auf sie warte, der sie dringend zu sprechen wünsche. Loinde entschuldigt sich bei den Anwesenden und kommt schon nach ca. 3 Minuten wieder. Sie verliert über den Mann, der sie so dringend zu sprechen wünschte, kein Wort und geht bei Nachfragen mit einer Handbewegung darüber hinweg.

Aus dem Off

Am 24. TRA erfährt der Clan der Wolfsfelder (*s. Anhang*), daß einer ihrer Leute, der vor 3 Tagen verhaftet worden ist, beim Verhör durch Hauptmann Corador Catanius geplaudert hat: Er hat dem Offizier verraten, daß seit Wochen in Aldeburg ein florierender Handel mit Drogen stattfindet, der vom Hotel Darpatperle aus organisiert werde. Die Hintermänner waren bislang noch nicht aus ihm herauszubringen, auch wußte der Gefangene weder Namen noch Identität der Händler offenzulegen.

Loinde wird von einem Wolfsfelder darüber informiert, daß eine Razzia unmittelbar bevorstehe. Deshalb solle sie zu gegebener Zeit - der Clan verfügt über einen Informanten in der Garde - anderen Hotelgästen Drogen unterschieben, um den Verdacht von den wahren Schuldigen abzulenken.

Am Nachmittag des 25. TRA taucht einer der Schergen der Wolfsfelder beim Hotelier der Darpatperle auf und überbringt

ihm die unmißverständliche Aufforderung, Schutzgeld zu zahlen. Alldieweil es bislang noch keiner der Clans gewagt hat, in Aldeburg derart tätig zu werden, nimmt der Hotelier dies nicht ernst und schmeißt den Kerl kurzerhand hinaus. Einzig wenn die Helden mit ihm kurz nach diesem Vorfall oder nach dem folgenden Überfall sprechen, wird der Wirt ihnen von dem Erpressungsversuch erzählen.

Noch am Abend dieses Tages werden die Wolfsfelder darüber informiert, daß schon morgen mit einer Razzia zu rechnen sei. Der Clan ist zutiefst besorgt, und der älteste Sohn Arcred macht sich am 25. TRA persönlich auf den Weg zur Darpatperle, um Loinde in Kenntnis zu setzen. Man plant gegen Mitternacht einen Überfall auf die Darpatperle zu inszenieren, damit die drei Damen die Zeit nutzen können, die Drogen in das Gepäck der Helden zu schmuggeln. Einen entsprechenden Fingerzeig werde man der Garde dann geben.

Der Überfall

Nach einer unmerklichen Geste Loindes an ihre Töchter, werden die Damen den männlichen Helden sehr "einheizen" und sie gekonnt "scharf" machen. Für ein nächtliches Rendezvous stehen sie aber nur zur Verfügung, wenn der betreffende Held ein Zimmer für sich allein hat. Dann kann er sich glücklich schätzen, eine tolle Frau "abgeschleppt" zu haben.

Oder hat sie ihn sich an Land gezogen? Egal, das Resultat zählt.

Spätestens um 23.00 Uhr werden sich die Damen auf ihr Zimmer zurückziehen, so daß nur noch die Helden und der immer noch lesende Gaugraf sich im Salon befinden.

Zeit, zu Bett zu gehen. Ggf. hat min. ein Held jetzt weibliche Begleitung auf seinem Zimmer.

Allgemeine Informationen:

Ihr seid gerade aus eurer Kleidung geschlüpft, habt euch bettfertig gemacht (oder für den glücklichen Helden: du arbeitest dich durch ihre Unterröcke hindurch: *FF Probe*. Und endlich spürst du nackte, warme Haut. Sehr geschickt hat sie inzwischen die Verschnürung deines Hemdes und deiner Hose geöffnet. Ihre kühle Hand tastet sich durch den geweiteten Hosensbund: *Sinnenschärfe Probe: bestanden*: da hörst du gedämpften Lärm und Waffengeklirre - *nicht bestanden*: Plötzlich hält sie inne, zieht ihre Hand zurück und sagt erschrocken:

"Was ist denn das für ein Lärm? Mir scheint als würde im Haus gekämpft.")

Da vernehmt ihr aus dem Erdgeschoß Kampfeslärm: Geschrei, Waffengeklirre, Rufe, ein erstickter Hilfeschrei.

Schließlich von draußen einen Schmerzensschrei, Gepolter.

Dem Lärm folgend gelangt ihr in den Speisesaal, wo der Gaugraf sich - nur mit einem Dolch bewaffnet - zweier maskierter Angreifer mit Säbeln erwehren muß. Zwei weitere verummte Gestalten sind dabei, die Einrichtung zu zertrümmern.

Vermummte:

MU: 12, **GE:** 11, **KK:** 15, **MR:** 2, **LE:** 42, **RS:** 2, **AT/PA:** 13/10, **TP:** 1W+4 (Säbel)

Meisterinformationen:

Der Gaugraf befindet sich in arger Bredouille, hat er doch schon eine üble Wunde erlitten. Es bietet sich an, dem Bedrängten beizuspringen. Auch der Soldat des Gaugrafen erscheint kurz nach den Helden im Nachthemd und stürzt sich in das Kampfgetümmel. Sobald die Angreifer bemerken, daß ihre Felle davonzuschwimmen drohen, werden sie alles daran setzen, zu entkommen, und sich durch die Tür des Speisesaals zum Gesinde- und Küchentrakt davonmachen. Das sollte auch gelin-

gen. So könnte das wild durcheinanderlaufende Gesinde den Helden im Wege stehen, oder sie stoßen mit den Soldaten des Gaugrafen zusammen, so daß die Vermummten einen Vorsprung erhalten.

Im Flur des Gesindettraktes liegt der Hausdiener, der des nachts die Pforte bewacht (er war mit einem langen Dolch bewaffnet) in einer Blutlache (bei sofortiger Hilfe kann er gerettet werden). Draußen vor dem Nebeneingang des Hotels findet man den Hotelier, er hat eine heftig blutende Platzwunde am Kopf (er ist mit der flachen Seite eines Säbels niedergeschlagen worden, als er die Vermummten überraschte, wie sie sich an der Tür des Nebeneinganges zu schaffen machten).

Wenig später verraten eilige Schritte nagelbeschlagener Stiefel, daß sich eine Patrouille der Aldeburgwache im Laufschrift nähert. Diese machen sich, nachdem sie sich kurz von der Lage in Kenntnis gesetzt haben, an die Verfolgung der Schurken. Sollte sich einer der Helden selbst an der Hatz beteiligen wollen, mach es ihm schwer, aber schlußendlich nicht völlig unmöglich, eines der Schurken habhaft zu werden. Ist Phex nicht mit ihm, gelingt es der Aldeburgwache oder der Stadtgarde, einen der Übeltäter zu schnappen.

Die 3 Damen aus Zi. 3 nutzen den Tumult, ihren sinistren Plan durchzuführen - sie schleichen sich in die Zimmer der federführenden Helden (d.h. des DBA-lers, des KGIA-lers, des Bornländers, Araniers, Traheliers) - ganz leicht für diejenige, die ohnedies schon im Bett eines der Helden liegt ... - und

verstecken Samthauch und Rauschkraut in deren Gepäck. Eine besondere Situation gilt für den Begleiter des DBA-Agenten. Haben die DBA-ler eine Tarnung gewählt, in der der unerfahrenere Held eindeutig eine untergeordnete Rolle spielt (als Diener/Gehilfe) erscheint es Loinde als nicht notwendig, ihn hinter Gitter zu bringen (immerhin ist Samthauch sehr teuer). Zumal wenn er eine eigene Kammer hat, wird sie das zusätzliche Risiko einer Entdeckung als nicht lohnenswert erachten. In jedem Fall bleibt der Begleiter des KGIA-lers verschont, eine Nachlässigkeit, die die Damen noch bitter bereuen sollen.

Falls einer der Helden partout nicht das Zimmer verlassen sollte, so ist dies unproblematisch, da die Helden keine Gelegenheit haben werden, herauszufinden, wann man ihnen den Stoff untergeschoben hat, und sie wohl auch kaum im 10-Minuten-Takt seit der Anreise ihr Gepäck kontrollieren. Also wurden die Drogen schlicht bei einer anderen Gelegenheit versteckt. Es ist unbedingt erforderlich, daß die jeweiligen Hauptagenten alle schwer belastet und verhaftet werden, gibt es doch bei keinem eine Motivation, für die anderen Inhaftierten tätig zu werden. Einzig der/die jungen Gehilfe/n werden entweder erst gar nicht verhaftet oder später auf Kautions wieder freigelassen, da man in seinem/ihrer Gepäck kein Rauschmittel gefunden hat. Es ist an ihm/ihnen, zu versuchen, den Gefährten durch Nachforschungen zu entlasten, und mit ihm zugleich auch alle anderen Inhaftierten.

Aus dem Off

Der Plan des Clans findet mit der Verhaftung eines der nächtlichen Übeltäter seine Vollendung, denn dieser wird nicht allein die Helden als vermeintliche Drogenhändler belasten, sondern zudem während des Verhörs einen vor Monden geschehenen Mord an einem Kaufmann gestehen. Ziel dieses Schachzuges ist es, die Gardisten von der unzweifelhaften Glaubwürdigkeit des Mannes zu überzeugen, denn wer würde die weiteren Aussagen eines Menschen anzweifeln, der eine Bluttat gesteht, die man ihm sonst gar nicht zur Last gelegt hätte?

Der gefaßte Bandit **Gerin** ist (wie seine Komplizen) ein kleiner Fisch, ein Schauermann, der gelegentlich für die Wolfsfelder die ein oder andere Arbeit übernimmt - wie z.B. Schutzgeldforderungen zu untermauern, aber auch harmlose Botengänge etc. Kurz zuvor haben Schergen der Wolfsfelder seine kleine Tochter Arbane entführt, und ihm angedroht, sie umzubringen, um ihn zu seiner Aussage zu pressen. Kei-

nesfalls wird er offenbaren, wer ihn zu dem Überfall angestiftet hat oder für wen die vermeintlichen Drogenhändler arbeiten, weiß er doch daß seine Tochter dann des Todes wäre. Seine Frau Farane ist nach der Entführung mit ihren Töchtern Janiha und Pinarne auf Gerins Geheiß bei seinem Bruder, einem freien Bauern in Ertelhain (auf dem Weg nach Ebnet, s. *Karte der Region Ochsenwasser und Beschreibung der Mark Rommilys* - auf der Homepage: <http://>) untergeschlüpft. Sollten weitere Komplizen Gerins gefaßt werden, wissen diese nicht mehr auszusagen, als daß sie von "jemandem" (sie werden keinen verwertbaren Hinweis über die Identität dieser Person geben) "gebeten" worden seien, für ein paar Taler in der Darpatperle "Putz zu machen".

Hauptmann Corador Catanius und die Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld ordnen aufgrund Gerins Aussage für den frühen Morgen des 26. TRA eine Razzia in der Darpatperle an.

Die Verhaftung

Allgemeine Informationen:

Ihr werdet jeweils durch heftiges Klopfen an eure Türen geweckt: "Öffnen, im Namen der Fürstin!"

Spezielle Informationen:

Länger als eine halbe Minute wird nicht gewartet, dann werden die Türen gewaltsam geöffnet (falls der Riegel vorgeschoben ist). Je ein weiblicher und ein männlicher Stadtgardist stehen pro Zimmer, das von den Helden bewohnt wird, parat, die Räume zu durchsuchen. Hauptmann Catanius befindet sich im 1. Stock vor Zi. 1, ein Weibel vor Zi. 9 im 2. Stock. Sie erklären, daß sie auf Anordnung der Untersuchungsrichterin

von Continenzia zu Aschenfeld die Zimmer zu durchsuchen hätten. Wenn die Helden verständlicherweise darauf bestehen, sich zuerst anzukleiden, verbleibt jeweils ein gleichgeschlechtlicher Gardist währenddessen im Zimmer.

Schließlich wird alles Gepäck der Helden gründlich durchsucht. Und man wird fündig!

Zu den beiden Hauptagenten gewandt:

Ihr könnt es kaum glauben, doch der Gardist (die Gardistin) zieht aus deinem Gepäck ein Säckchen mit einer Handvoll Rauschkraut und eine Phiole, über deren Inhalt du nur mutmaßen kannst.

Der Hauptmann, bzw. der Weibel erklären daraufhin in stren-

Im Auftrag Ihrer Majestät

gem Tone: "Im Namen der Fürstin, Ihr seid verhaftet. Ihr habt kein Recht, die Aussage zu verweigern!"

Im Gepäck des Begleiter des KGIA-lers (bzw. des DBA-lers) wird nichts gefunden. Sie werden nur verhaftet, wenn sie im gleichen Zimmer wie die jeweiligen Hauptagenten übernachtet haben.

Meisterinformationen

Alles Zetern und Jammern hilft nichts, der Hauptmann ist unbittlich. Höflich aber bestimmt wird er die Helden abführen lassen (Deine Helden sind ja wohl nicht so dumm, sich der Verhaftung entziehen zu wollen, oder? - Wenn doch, gibt es sofort eine Hatz, die Tore werden geschlossen - alle, auch die innerhalb der einzelnen Viertel. Die Bürger werden alarmiert, die Übeltäter einzufangen (s. "Recht und Ordnung")). Auch

die Stadtbrieft werden verlangt (Wehe dem, der keinen hat!). Die Helden werden zum Stadthaus eskortiert und dort in eine gemeinsame Zelle gebracht.

Offenkundig magiebegabte Helden werden von Anfang an separiert und in Eisen gelegt (mit Knebel). Bei Verhören dieses Helden ist stets ein Magier der Rommilyser Akademie anwesend. Selbiger sichert dem Helden auch zu, daß bei der Verhandlung ein Magier der Akademie am Richtertisch sitzen werde, um mit über sein Urteil zu befinden.

Die Gruppe wird jedoch keiner arkanen Untersuchung unterzogen, d.h., daß ein Magus, der inkognito unterwegs ist, ganz normal zu den anderen gesperrt und wie sie behandelt wird. Bei den folgenden Verhören gehe bitte mit dem jeweiligen Spieler in einen separaten Raum, damit die anderen nicht hören, was der Charakter aussagt.

Das Stadthaus

(s. Stadtteilbeschreibung: Neustadt)

Die Helden werden hinab ins erste Kellergeschoß in die letzte Zelle linker Hand geführt. Die Zelle mißt 3 x 3 Schritt, auf zwei Doppel-Pritschen kann man sich setzen, ein Eimer dient für menschliche Bedürfnisse. Zwei vergitterte 1 Spann durchmessende Schächte lassen dämmriges Tageslicht ein. Die Zellen auf diesem Gang sind alle sauber und werden offensichtlich regelmäßig gereinigt. Zwei Wachen sind im Gang postiert, der Gang ist durch eine Gittertür vom Treppenhaus getrennt.

Nach einer Stunde wird der erste Gefangene zum Verhör aus der Zelle geholt.

Allgemeine Information

Der Weibel und ein Gardist geleiten dich zum ersten Zimmer im Gang, wo hinter einem Schreibtisch Hauptmann Catanius sitzt. Der Gardist verläßt das Zimmer wieder, der Weibel bleibt in deinem Rücken stehen.

Das Zimmer ist spartanisch eingerichtet. An der Wand hinter dem Schreibtisch befindet sich ein Lichtschacht. Links steht ein Feldbett an der Wand, rechts steht ein Regal mit einigen Büchern und Pergamenten. Drei Laternen hängen von der Decke.

Der Hauptmann bedeutet dir mit einer Handbewegung auf dem Stuhl vor dem Tisch Platz zu nehmen.

Er nimmt ein Papier in die Hand und verliest deinen Namen: "Stimmt das (Euer Wohlgeboren - falls ein Edler vor ihm steht)?" "Nun - da habt Ihr mächtig Schwierigkeiten. Wünscht Ihr einen Advocatus? Man wird einen rufen lassen, so Ihr dies wünscht."

Spezielle Informationen

Selbstredend empfiehlt es sich, dieses Angebot in Anspruch zu nehmen. Man bedenke die Situation: eine Gruppe Reichsfremder, davon mindestens 2 (tatsächlich oder vorgeblich) aus dem Horasreich, zumal, wer kennt sich schon in allen Winkelzügen des Gesetzes aus? Catanius schlägt vor, für alle den selben Anwalt zu bestallen, es sei denn, einer der Helden stimmt dem nicht zu. So die Helden sich einverstanden zeigen, gibt Catanius dem Weibel einen Wink, daß man nach einem Anwalt schicken solle.

Sollten die Helden keinen Stadtbrief bei ihrer Ankunft in Rommily erworben haben, wird die Lage für sie prekär. Rechtlich haben sie jetzt den Status eines Unfreien, d.h. ihnen steht es nicht zu, vor der Justiz Gehör zu finden, ihre Aussagen sind ohne Belang. Um ihre Interessen vertreten zu können, müssen sie einen Bürgen von unzweifelhaftem Leumund finden (z.B. einen Rommilyser Bürger), der für sie vor dem Gericht spricht bzw. einen Advocatus beauftragt. Zur Not kann z.B. der/die Rommilyser Verwandte dies übernehmen, da nicht anzunehmen ist, daß die Helden bereits über so gute Kontakte in der Stadt verfügen, daß sich mit Leichtigkeit ein anderer Bürge finden läßt. Zumal die Taten, die man ihnen zur Last legt, schwer wiegen. Kein Bürger/Edler wird seinen guten Ruf ohne weiteres aufs Spiel setzen, es sei denn, für einen engen Freund.

Der Hauptmann legt den Helden noch einmal dar, was man ihnen zur Last legt. Geduldig hört er sich die Aussagen der Helden an, ohne sie zu kommentieren. Allerdings wird deutlich, daß er ihren Beteuerungen nicht viel Wahrheitsgehalt beimißt. Er bleibt aber immer respektvoll und höflich, dem Stande der Beschuldigten entsprechend.

Er selbst wird auf Nachfrage nur soviel mitteilen: Daß es zwei Zeugen gibt, die die Helden schwer belasten. Ihr Anwalt würde zur rechten Zeit mehr erfahren.

Meisterinformationen:

Dieses Spiel kannst du mit allen Verhafteten machen. Nach dem Verhör werden sie in eine Einzelzelle auf dem gleichen Gang gebracht. Erst als nach 2 Stunden der Anwalt eintrifft, verbringt man sie wieder in eine Zelle.

Der Anwalt, Grotius Wessels von Wessels & Wessels & Haft (mittelgroß, unauffällig, ein wenig dicklich, 42 J., grauer Haar-kranz, lebhaft dunkle Augen), macht einen kompetenten Eindruck. Gleich zu Beginn des Gesprächs nennt er den Helden seinen normalen Gebührensatz von einem Goldstück pro Tag zzgl. Spesen, für die Gerichtsverhandlung 1 D extra.

Sollte einer der Helden nur verhaftet worden sein, weil der "Stoff" bei seinem Zimmergenossen gefunden wurde, teilt ihm der Anwalt mit, daß es sicherlich möglich sei, ihn gegen einen Kautio (50 D oder ein Pferd als Pfand) bis zur Verhandlung auf freien Fuß zu setzen.

Wessels fragt nach, ob man die Helden (mit Ausnahme der Tatsache, daß man sie verhaftet hat) gut behandelt habe, oder ob es Grund zur Klage gäbe.

Er läßt sich die Ereignisse aus der Sicht der Helden schildern und fragt schließlich, ob sie jemanden in der Stadt kennen würden, der bereit sei, für ihren guten Ruf einzustehen, ob er (bzw. der Gefährte, der auf Kautions entlassen wird) mit jemandem Kontakt aufnehmen solle, ob gar jemand die Version der Helden bestätigen könne.

Wessels wird selbstredend nichts illegales tun, sich ansonsten aber nach Kräften für seine Klienten einsetzen. Er verschweigt nicht, daß die Lage der Angeklagten nach dem jetzigen Stand der Dinge alles andere als rosig sei.

Anschließend an dieses Gespräch begibt sich Grotius Wessels zu einer Unterredung mit der Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld.

Spezielle Informationen

Nach etwa einer halben Stunde kehrt Wessels in die Zelle zurück und berichtet, daß ein schneller Prozeß (in 2 Tagen) zu erwarten sei. Man lege den Helden Drogenhandel in schwerem Falle zur Last. Insgesamt habe man 25 Unzen Rauschkraut und mehrere Phiolen Samthauch in ihrem Gepäck gefunden. Die Untersuchungsrichterin, die die Anklage vertreten wird, will ein Exempel statuieren, da es keinesfalls zu dulden sei, daß kriminelle Elemente ihre dunklen Geschäfte jetzt auch schon in Aldeburg auszuüben versuchten. Sie wird die Höchststrafe beantragen, die bei schweren Drogenvergehen vorgesehen ist: die Todesstrafe (bei adeligen Helden durch Köpfen, bei anderen Vierteilen und Versenken der Überreste im Darpat). Allerdings zeige sie sich bereit, den/die Helden auf Kautions freizulassen, in deren Gepäck keine Drogen gefunden worden seien - mit der Auflage sich nicht aus der Stadt zu entfernen und sich einmal am Tag bei der Wache zu melden.

Auch teilt er den Helden mit, daß es einen Belastungszeugen gebe, einen Gauner, der vor einigen Tagen verhaftet worden sei, und der ausgesagt habe, daß die Drogenhändler in der Darpatperle zu suchen seien. Er habe versucht, selbst mit diesem Zeugen zu reden, doch sei der Bursche gestern bedauerlicherweise in der Haft verstorben.

Meisterinformationen:

Der Anwalt weiß nicht, woran der Zeuge gestorben ist, wohl aber, daß es keine offene Gewaltanwendung gab, noch daß der Mann sich selbst gerichtet habe. Auch der Hauptmann und die Untersuchungsrichterin wissen nicht, daß der Mann auf Geheiß der Wolfelder vergiftet worden ist, bevor er noch mehr ausplaudert.

Spezielle Informationen

Wessels berichtet weiter, daß ein zweiter Belastungszeuge - Gerin Wallmann - gestern Nacht verhaftet worden sei. Dieser war an dem Überfall auf die Darpatperle beteiligt (die Helden haben vielleicht gar selbst zu seiner Verhaftung beigetragen). Er habe ausgesagt, daß man ihn und die anderen am Hafen angeheuert habe, "den Wirt von der Darpatperle aufzumischen", wahrscheinlich, um eine Schutzgelderpressung zu untermauern. Außerdem habe er gestanden, daß er selbst den Helden am Tag zuvor Drogen geliefert habe, die er von einer Flußkapitänin (die die Stadt inzwischen verlassen hat) im Auf-

trag der Helden erstanden habe. Der Mann habe erklärt, er sei bereit, diese Aussage vor Praios zu beeden. Zwar gälte das Wort eines solchen Halsabschneiders im allgemeinen nicht viel, jedoch habe der Kerl zudem den Mord an einem Händler gestanden, der seit Monaten unaufgeklärt geblieben war. Und aus diesem Grund genieße der Mann beim Hauptmann und der Richterin eine hohe Glaubwürdigkeit.

Auf eventuelle Einwände, daß man doch erst wenige Tage/Stunden in der Stadt sei, erklärt der Anwalt, daß der Hauptmann davon ausgehe, daß die Helden die Ablösung für andere Drogenhändler gewesen seien. Selbiges habe der Zeuge Gerin bestätigt.

Alsdann berät sich der Anwalt mit den Helden über Möglichkeiten, wie ihnen aus dieser Schlinge zu helfen ist.

Meisterinformationen:

Ohne Frage, Grotius Wessels ist ein fähiger Advocatus, aber auch er kann keine Wunder vollbringen. Die Zeugenaussagen können die Helden auf den Richtblock bringen, da nützt weder die (mehr oder minder angebliche) adelige Herkunft, noch daß sie vielleicht am Vorabend mit dem Stadtvogt Bruderschaft getrunken haben, oder daß Darpatien diplomatische Verwicklungen mit dem Lieblichen Feld /dem Bornland/Aranien zu befürchten habe, wenn es zu einer Exekution kommt.

Wessels wird brav jede Person aufsuchen, die ihm die Helden nennen (z.B. die bornische Gesandte- im Falle des bornischen Agenten), um sich für sie einzusetzen, schlußendlich aber wird niemand sich für die Helden insoweit verwenden können oder wollen, als daß auf diesem Wege eine Verurteilung abgewendet werden könnte. Zwar zeigt sich die bornische Gesandte bestürzt, auch wird der Gaugraf gerne bestätigen, daß die Helden ihm am Vorabend tapfer gegen die Halunken beigestanden haben. Doch was hilft es? Bleibt tatsächlich nur noch allein die Hoffnung auf eine Amnestie durch die Fürstin? Soll man gar (die KGIA-ler) sein Inkognito lüften, um so seinen Hals zu retten?

Nun, in den kommenden Stunden bleibt den Helden reichlich Raum darüber zu spekulieren, warum gerade sie alle offensichtlich aufs Kreuz gelegt worden sind und welche Verbindung es zwischen ihnen geben mag.

Ich hoffe, daß die Helden nicht allzu zeitig bereit sind, ihre Tarnung auffliegen zu lassen. Der DBA-ler kann sich dies eigentlich nicht leisten, denn als enttarnter Agent des Horasreiches mag er zwar dem Stadtgefängnis entkommen, allerdings nur, um in die Bleikammern der KGIA überführt zu werden und wer weiß was ihm da blüht. Mach dies dem DBA-Agenten bitte klar. Er sollte sich auch nicht ohne Not den Mitgefangenen offenbaren (man bedenke die Schwierigkeiten, die unzweifelhaft auf ihn zukommen, wenn er seine Mission weiterführen will). Wohl können die KGIA-Agenten auf die Idee kommen, entweder ihren Kontaktmann (den Krämer) zu benachrichtigen oder sich an den Hauptsitz des KGIA in der Praiosstadt zu wenden, um dort Beistand zu erbitten.

Im ersten Fall erklärt der Krämer, er werde ihr Anliegen weiterleiten. Man solle darauf vertrauen, daß man sich um das Anliegen kümmern wird.

Im zweiten Fall wird es allein über eine Stunde und einige bürokratische Winkelzüge brauchen, bis der Held zu einem Weibel gebracht wird, der ihm ebenfalls versichert, sich der

Im Auftrag Ihrer Majestät

Sache anzunehmen.

Letztendlich wird Gobert von der Tommel am Verhandlungstag mit der Richterin ein Gespräch führen, das die KGIA-Agenten vor einer Verurteilung bewahrt - besonders begeistert ist er allerdings nicht darüber, daß seine Leute sich in solch eine Misere gebracht haben!

Sollte sich ein KGIA-ler vor der Stadtwache enttarnen, wird man ihm schlicht keinen Glauben schenken.

Meisterinformationen

Die einzige Chance (Meisterinformationen)

Auch die Helden, die sich auf freiem Fuß befinden, können nur wenig tun, um etwas zur Entlastung der Mitangeklagten zutage zu fördern.

Die einzige aussichtsreiche Möglichkeit bietet sich darin, den vermeintlichen Hauptbelastungszeugen Gerin Wallmann bzw. seine Familie genauer unter die Lupe zu nehmen. Der Held kann sich auf eigene Faust auf die Suche machen, sollte aber nur Erfolg haben, wenn er sich sehr geschickt anstellt oder einen hohen Gassenwissenwert hat. Ansonsten kann der Advokat helfen, er braucht etwa 6 Stunden, um ihre Adresse im Armenviertel ausfindig zu machen.

Der Held findet das angegebene Haus verlassen vor, doch kann er von einer Nachbarin erfahren (gegen einige Heller), daß Gerins Frau und die drei Kinder am 25. TRA aufgebrochen seien, um ihren Schwager (Peraidan von Hagens Hof), der einen kleinen Hof zu Ertelhain habe, zu besuchen.

Sie seien auf dem Wagen eines Bauern mitgefahren, der in Rommilys auf dem Markt war. Auch Gerin (von dem sie bestätigen kann, daß er Tagelöhner sei, der zumeist im Hafen arbeite) habe sie seither nicht mehr gesehen.

Nach einigem Zögern (und einem weiteren Heller) fällt ihr ein, nur Farane mit Janiha und Pinarne gesehen zu haben und daß

Ob nun der Anwalt oder ein Held sich darum bemüht, Fürsprecher für die Inhaftierten zu finden, allerorten trifft er auf Bestürzung über die Ereignisse und Mitgefühl für die Angeklagten.

Auch Loinde und ihre Töchter sind ganz Anteilnahme und Hilfsbereitschaft. Sie bieten ihre Hilfe an und geben sich ganz und gar unverdächtig. Eventuelle Zimmerdurchsuchungen fördern im übrigen nichts zutage.

Am Tag nach der Verhaftung hat der Drogenhandel in Aldeburg mit einem Schlag aufgehört.

die kleine Arbane nicht dabei war.

Man muß schon nach Ertelhain und mit Farane sprechen, will man - nach gutem Zureden oder auch einigen Drohungen - von ihr erfahren, daß Arbane entführt worden ist und daß Gerin damit unter Druck gesetzt wird. Jedoch ist die völlig verängstigte Frau um keinen Preis der Welt bereit, dies vor Gericht auszusagen, weiß sie doch nur zu gut, daß sie ihre Tochter dann nicht lebend wiedersehen wird. Sie hat keine Ahnung, wer hinter der Entführung stecken könnte, und weiß auch nicht, wer die Leute sind, bei denen ihr Mann ab und an ein paar Silberstücke dazuverdient. Lediglich, daß er die Leute wohl am Hafen kennengelernt haben wird, wo er als Schauer- mann arbeitet.

Sollten dort Erkundigungen eingeholt werden, wird dies auch schnell der Clan der Wolfsfelder mitbekommen, und einen Mordanschlag auf den Helden durchführen, während dieser sich im Hafen- oder Armenviertel aufhält. (Meuchler der 8. Stufe, AT/PA 15/11 (Messer/Dolche) Gift: Eitriger Sumpfk- nöterich). Der Meuchler sollte nach vollbrachter Tat entkommen können, wird er gestellt, weiß er nur, daß ihn ein Mann mit einem Tuch vor dem Gesicht in einer Gasse angesprochen und ihm 40 Goldstücke für die Tat gegeben hat.

Bild mit Hafenszene

Aus dem Off

Jetzt betritt eine neue Partei die Spielfläche: die FDEA (s. *Beschreibung Stadtteil Aldewyk*).

Deren Agent Stiman Licata (s. *Persönlichkeiten*) ist mit der Aufdeckung des Rauschgifthandels in Aldeburg betraut. Er arbeitet nicht mit der Stadtwache zusammen, da er zu Recht befürchtet, daß einige der Beamten von den Clans gekauft worden sind.

Licata weiß, daß der Handel lange vor der Ankunft der Helden begonnen hat, und daß diese höchstwahrscheinlich unschuldig sind. Ihm ist auch bekannt, daß der Clan der Wolfsfelder sich immer mehr ausbreitet und in Geschäftsbereiche vorstößt, die bislang allein unter der Kontrolle der Finsterbinges standen. Licata vermutet - völlig richtig -, daß die Wolfsfelder auch hinter dem Rauschgifthandel stecken.

Licata hofft nun, daß die Gefährten ihm bei seiner Arbeit behilflich sein können. Sein Ziel ist es, die Gefährten zunächst etwas zappeln zu lassen, um sie gewogener zu machen, ihm

zu helfen. Licata geht davon aus, daß der Clan nach einem Freispruch der Helden entweder wie gehabt den Rauschgift-handel wieder aufnimmt, und er mittels der Gruppen die Gelegenheit hat, die wahren Händler und ihre Quelle ausfindig zu machen, oder daß man versuchen wird, die Helden als unliebsame Beteiligte (die sicher nicht ruhen werden, bis sie herausbekommen, wem sie den ganzen Ärger zu verdanken haben) zu beseitigen, und es dem FDEA so gelingt, die Wolfsfelder dabei zu stellen, und wenn schon nicht des Rauschkrauthandels so doch des versuchten Mordes überführen kann. Licata überwacht den auf Kautio freigelassenen Helden. Er wird entweder in Erscheinung treten, wenn selbiger von dem Meuchler angegriffen wurde (s.o.) und ihn zu einem Heiler bringen, der ein Gegengift hat, oder sich am Abend vor der Verhandlung, wenn alles aussichtslos erscheint, mit ihm treffen und Hilfe anbieten; im Austausch dafür, daß man ihm anschließend bei seiner Aufgabe beisteht.

Die Verhandlung

Meisterinformationen:

Währenddessen sollen die inhaftierten Helden durchaus daran zweifeln, ob Phex diesmal mit ihnen sein wird. Man hat sie zwischenzeitlich zu einem weiteren Verhör mit dem Hauptmann und der Richterin geholt, das ergebnislos bleiben wird und wenig Grund zur Hoffnung gibt. Nichtsdestotrotz sollten die Helden den Eindruck gewinnen, daß sie korrekt behandelt werden, d.h., daß man sie nicht als willkommene Sündenböcke nimmt, sondern aufgrund der "Beweise" von ihrer Schuld überzeugt ist.

Der Anwalt weiß zu berichten, daß der/die Held/en, in dessen/deren Gepäck nichts gefunden worden ist, wahrscheinlich mit einem Freispruch rechnen darf/dürfen. Was aber die anderen angeht, so gerät sein Trost wenig überzeugend: Bestenfalls, so meint er, könne es ihm gelingen, das drohende Todesurteil insoweit "abzumildern", als daß die Helden statt dessen geblendet und aus der Stadt vertrieben würden.

Spätestens am Abend vor der Verhandlung wird Stiman Licata (s. obigen Kasten) sich dem auf freiem Fuß befindlichen Helden als Mitarbeiter der fürstlichen Verwaltung zu erkennen geben und ihm seine Offerte machen. Er bietet seine Hilfe an, wenn die Helden sich dazu bereit erklären (es schwören!), ihm nach dem Freispruch (Licata läßt keinen Zweifel daran, daß er es in der Hand hat, diesen zu erwirken) bei der Überführung der wahren Übeltäter zu helfen. Er läßt dem Helden Bedenkzeit, um sich zuerst mit seinen Gefährten abzusprechen, und teilt ihm mit, er erwarte ihn in 2 Stunden am Ufer des Darpats, auf der Höhe des Hauses von Erasmus von Rommilys (dessen Lage er erklärt).

Mit Hilfe des Anwaltes kann der Held sich noch am Abend mit seinen gefangenen Gefährten treffen und ihnen den Vorschlag unterbreiten. Sollten diese (zähneknirschend oder nicht) darauf eingehen (vor allem dem Agenten des DBA sollte klar sein, daß dies seine einzige Chance ist, heil aus der Sache rauszukommen), kommt es zu dem nächtlichen Treffen mit Licata. Er erklärt dem Helden, daß auch er Erkundigungen über den Zeugen eingeholt hat und wird sich gegebenenfalls mit ihm über seine Ermittlungen austauschen. Licata befürchtet,

daß Farane angesichts ihrer prekären Lage kaum dazu bereit sein wird, öffentlich auszusagen, doch regt er an, daß der Held nach Ertelhain reiten (1-2 Stunden mit Pferd) soll, um die Frau zu einem heimlichen Gespräch mit der Richterin zu überreden. Licata selbst kann dies nicht erledigen, da er nicht riskieren will, von Schergen der Verbrecher gesehen und/oder erkannt zu werden, denn dies gefährde seinen ganzen Auftrag.

Er ist sich sicher, daß eine Aussage der Frau sich günstig für die Gefangenen auswirken würde.

Bis zur Verhandlung würde er sich weiter bemühen, etwas über das entführte Kind herauszufinden.

Es liegt allein beim Helden und seiner Überredungskunst, ob es ihm gelingt, die völlig verängstigte Farane zu überzeugen. Sollte er allzu heftig werden, wird Peraidan (der Schwager) dazwischen gehen oder gar beim Verwalter des Edlen zu Ertelhain um Hilfe nachsuchen (das allerdings wäre eine prekäre Situation für unseren Heroen, hatte er denn nicht gelobt, die Stadt nicht zu verlassen ...).

Schlußendlich läßt sich Farane nach heftigem Sträuben und bitteren Tränen, die verraten, wieviel Angst sie hat, dazu überreden, den Helden in Verkleidung am frühen Morgen (die Stadttore öffnen gegen 5.00 Uhr) nach Rommilys zu begleiten, um heimlich auszusagen (es sei denn, der Held stellt sich gar zu grob oder blöd an).

Farane ist nicht bereit, den Helden zum Haus der Richterin, ins Stadthaus zu den Gefangenen oder sonst wohin mit Ausnahme des fürstlichen Gerichtes zu begleiten, will sie doch nach Möglichkeit vermeiden, zumal in Gesellschaft des Helden, gesehen zu werden.

Das fürstliche Stadtgericht befindet sich in der Praiosstadt. Man wird dem Helden und Farane auf ihre Bitte Einlaß gewähren, um auf die Richterin zu warten.

Selbstredend kann es ebenso geschehen, daß sich einige oder alle Helden gegen eine Zusammenarbeit aussprechen - sei es, weil sie Licata nicht trauen, sei es, weil sie der Überzeugung sind, daß er ihnen aus Liebe zum Gesetz und aus Aufrichtigkeit helfen müsse, wenn er dazu in der Lage sei. Alsdann gibt es kein weiteres Treffen mit Stiman Licata, die Helden müssen bis zur Verhandlung schmoren.

Spezielle Informationen

Für die Verhandlung bietet man den Gefangenen an, ihnen Kleidung nach Wunsch aus ihrem Gepäck zu bringen. Am Morgen bekommen sie sogar eine große Waschschüssel, ein Stück Seife und Handtücher in die Zelle gebracht.

Der Prozeß ist für 10.00 Uhr angesetzt. Eine Stunde vorher werden den Helden Eisenfesseln angelegt, und sie werden von einer Eskorte zum Gerichtsgebäude in Praiosstadt gebracht. Dort dürfen sie sich in einem Zimmer noch einmal mit Wessels beraten.

Meisterinformationen:

So er bereits von ihrem Gefährten davon informiert worden ist, daß er Farane zu einem Gespräch mit der Richterin bewegen konnte, kann der Anwalt die Helden über den neuesten Stand der Dinge informieren. Sollte er nichts erreicht haben oder gar vom Amtmann des Edlen von Ertelhain zurück gebracht worden sein (das kostet 5 D für Nichtachtung einer gerichtlichen Anordnung!), wird er zu seinen Kameraden verbracht, ansonsten wird er an der Unterhaltung zwischen Untersuchungsrichterin Continenzia zu Aschenfelde, Farane und der vorsitzenden Fürstlichen Richterin Freifrau Merisande von Mersingen m.H. zu Hopsfelde teilnehmen. Farane berichtet stockend von der Entführung. Sie ist sichtlich erleichtert, als das Gespräch beendet ist und scheint kaum wahrzunehmen, daß die beiden Amtsfrauen ihr, nachdem sie ihr vielmals gedankt haben, versichern, daß man alles tun werde, ihre Tochter und ihren Ehemann zu schützen.

Alsdann wird der Held zu seinen Gefährten und dem Anwalt gebracht.

Erst als er den Raum verlassen hat, wird Gobert von der Tommel bei der Fürstlichen Richterin vorstellig, und erklärt, daß es nicht im Sinne von Kaiser und Reich sei, wenn die von ihm angeworbenen Helden verurteilt würden.

Falls die Helden sich standhaft geweigert haben, mit Licata zusammenzuarbeiten, oder ist ihrem Gefährten nicht gelungen, Farane zu überzeugen, greift Licata dennoch zu Gunsten der Helden ein und berichtet der Fürstlichen Richterin von seinen Ermittlungen. Und auch Gobert von der Tommel hält, wie oben beschrieben, Fürsprache.

Allgemeine Informationen

Der euch schon bekannte Weibel und zwei Gardistinnen geleiten euch in den Verhandlungssaal. Die Pforte zum Saal weckt eure Aufmerksamkeit, sind die Flügel der Tür doch mit zwei Mannlöchern ausgestattet, die von unterschiedlicher Höhe sind. Jetzt ist nur der linke und niedrigere Durchschluß geöffnet, durch den man Euch einzeln in den Saal leitet, ihr müßt euch leicht beugen, als ihr eintretet.

Meisterinformationen:

Jeder Beschuldigte betritt den Gerichtssaal durch die niedrigere der beiden Pforten (Höhe 1,60), ist er so doch gezwungen, das Haupt zu neigen (sofern er nicht ausgesprochen untergroß ist) und dem Gericht die nötige Ehre zu erweisen.

Durch welche Pforte man den Saal nach dem Prozeß verläßt, hängt davon ab, ob man für schuldig befunden wurde oder nicht. Solche, deren Unschuld erwiesen wurde, dürfen den Saal erhobenen Hauptes durch die hohe Tür verlassen. Schuldige hingegen müssen demütig ihr Haupt beugen und erneut mit dem niedrigen Durchschluß Vorlieb nehmen. So weiß ein jeder, der vor der Tür auf den Ausgang eines Prozesses wartet, ob der Beklagte frei von jedem Makel oder als Schuft überführt den Saal verläßt.

Allgemeine Informationen:

Ihr betretet den Gerichtssaal, dessen Wände und Decke mit schwerer Eichentäfelung versehen sind. Auch Bestuhlung und sonstiges Mobiliar sind aus diesem schweren dunklen Holz, drei hohe, mit Holzgittern versehene verglaste Fenster lassen Licht in den auf euch recht düster wirkenden Raum - oder liegt das allein am Anlaß, aus dem man Euch hierher geführt hat?

Auf der Anklagebank, die durch Gitter vom Gerichtssaal abgetrennt ist, hockt bereits ein weiterer Angeklagter in ärmlicher Kleidung, Gerin (Ende 20, mittelbraune, wirre Haare, blaßgraue Augen, kräftige Statur). Der Mann wirkt verängstigt, er hat das Gesicht in den Händen verborgen und scheut es offenkundig, euren Blicken zu begegnen. Publikum ist nicht zugelassen, wie bei Verhandlungen gegen Adelige üblich, die Zuschauerbänke linker Hand sind deshalb verwaist.

Wessels sitzt an einem Tisch vor dem "Käfig", der andere Angeklagte hat offenbar keinen Anwalt. Die Untersuchungsrichterin sitzt euch gegenüber, zusammen mit einem Gerichtsdieners oder Schreiber. Rechter Hand befindet sich auf einem Podest der Richtertisch darüber hängen das darpatische und das rommilyser Wappen. Auf dem Tisch hat man Richtschwert und Greif plaziert, Zeichen für die von Praios gegebene Autorität, Recht zu sprechen. Links und rechts vom Richtertisch steht jeweils ein Soldat der Goldenen Raben, der fürstlichen Leibgarde. An einem kleinen Tisch vor dem Richtertisch sitzt eine weitere Schreiberin.

Nach wenigen Minuten geht eine Tür hinter dem Richtertisch auf, hindurch tritt ein Gerichtsdieners, der ausruft: "Hört, hört! Erhebt euch, denn das fürstliche Stadtgericht tritt unter Leitung Ihrer Hochgeboren Freifrau Merisande von Mersingen m.H. zu Hopsfelde zusammen." Er stellt sich neben der Tür auf, und eine Frau mittleren Alters in feierlicher Robe betritt den Saal, gefolgt von zwei Männern in etwas schlichteren Talaren (darunter 1 Magus in entsprechender Robe, wenn notwendig). Der Anwalt bedeutet euch, sich zu erheben, falls ihr das nicht schon ohnehin gemacht habt, und die Richter nehmen am Richtertisch Platz.

Meisterinformationen:

Nun kommt es darauf an, wie sich das Abenteuer in deiner Runde bislang entwickelt hat.

Sollte der Idealfall eingetreten sein, daß die Helden Stiman Licatas Angebot angenommen haben und ein Held die Frau des Zeugen zur Aussage bei der Richterin überreden konnte, nimmt die Verhandlung folgenden Verlauf:

"Frau Untersuchungsrichterin, Ihr habt eine neue Einlassung zu machen?" ergreift die vorsitzende Richterin das Wort. "Ja wohl, Euer Ehren, aufgrund neuer Erkenntnisse kann die Anklage keine stichhaltigen Beweise mehr gegen die Hauptangeklagten ins Feld führen und zieht die Anklage zurück. Für den Angeklagten Gerin beantrage ich die Aussetzung des Prozesses."

“Herr Anwalt, seid Ihr mit dem vorgeschlagenen Verfahren einverstanden?” - Euer Anwalt bestätigt und die Richterin schließt ohne weitere Umschweife die Verhandlung.

Sollten die Helden nicht mit Licata zusammenarbeiten wollen und/oder es hat niemand die Frau des Zeugen zur Mitarbeit überreden können, geschieht folgendes:

Die Vorsitzende ergreift das Wort: “Frau Untersuchungsrichterin, leider kann ich Euch nicht zur Anklageeröffnung das Wort erteilen, da sich neue Sachverhalte ergeben haben. Hättet Ihr die Güte an den Richtertisch vorzutreten.” Die Untersuchungsrichterin tritt sichtlich überrascht nach vorn und Frau von Mersingen flüstert ihr etwas zu.

Daraufhin geht Silvana Continenzia von Aschenfelde zurück an ihren Platz und sagt, nachdem sie sich einen Augenblick gesammelt hat: “Euer Hochgeboren, die Anklage beantragt die Aussetzung des Prozesses und ist mit einer Entlassung der Angeklagten gegen angemessene Kautions einverstanden.”

“Nun Herr Anwalt, seid Ihr damit ebenfalls einverstanden? Die Kautions wird auf jeweils 20 Dukaten veranschlagt.”

“Ich bitte um eine kurze Unterbrechung, damit ich mich mit meinen Mandanten beraten kann.” Die Richterin erklärt sich

einverstanden und der Anwalt wendet sich euch zu: “Ich weiß nicht, was dies zu bedeuten hat, aber ich gebe Euch den Rat, das Angebot anzunehmen.”

Spezielle Informationen

Nachdem die Richterin die Verhandlung geschlossen hat (und ihr beim Gerichtsdieners die Kautions beglichen habt), könnt ihr als freie Leute das Gericht verlassen. Diesmal hat man euch die hohe Pforte geöffnet (bei Entlassung gegen Kautions natürlich nur die niedrige).

Eine Sinnenschärfe-Probe gibt den KGIA-Agenten die Chance, Gobert von der Tommel in ein Zimmer verschwinden zu sehen. Sollte der Versuch unternommen werden, ihm zu folgen, finden die Verfolger in dem Zimmer nur die vorsitzende Richterin vor, die sie unwirsch hinaus komplimentiert.

An der Treppe zum Gericht steht ein Andenkenhändler mit Bauchladen, der Erinnerungsstücke an Rommilys feilbietet. Als die Helden an ihm vorbeikommen, wird er aufdringlich und gibt sich dem ihm bekannten Helden als Stiman Licata zu erkennen. “Zieht wieder in die Darpatperle ein, der Wirt hält Eure Zimmer für Euch bereit. Dort liegt eine Nachricht für Euch.” raunt er euch zu. Dann lauter: “Werte Herrschaften, ein Andenken an die schöne Stadt Rommilys gefällig, einen Traviatalisman vielleicht?”.

Wieder auf freiem Fuß

Spezielle Informationen

So die Helden sich zuvor gesträubt haben, mit Licata zusammenzuarbeiten, werden sie sich hoffentlich jetzt, da er dafür gesorgt hat, daß sie freikommen, gewogener zeigen und wieder ihre Zimmer in der Darpatperle beziehen.

Dort erwartet sie bereits der Hotelier, der sie freudig begrüßt, und ihnen zum erfreulichen (und unzweifelhaft gerechten) Ausgang der Verhandlung gratuliert. Man habe ihn bereits angewiesen, die Zimmer für sie zu richten.

Loinde und ihre Töchter sind ganz Anteilnahme. Sollten zuvor zärtlichere Bande zwischen einigen Helden und den Damen bestanden haben, zeigen sich die drei an einem Wiederanknüpfen dieser Beziehungen allerdings nicht länger interessiert.

In einem der Zimmer (sollte zu befürchten sein, daß trotz gemeinsamer Haft und der unverkennbaren Notwendigkeit zusammenzuarbeiten, die Helden nicht bereit sind, als Gruppe zu agieren, liegt eben in jedem ihrer Zimmer diese Nachricht), befindet sich eine Nachricht, daß sie sich am nächsten Tage zum Bestiarium begeben sollen, sie würden am Käfig mit den südländischen Vögeln um 11.00 Uhr erwartet. Unterzeichnet ist die Nachricht mit S.L.

Kurz darauf erscheint ein Laufbursche der Kanzlei Wessels & Wessels & Haft mit der Rechnung des Anwaltes.

Am Nachmittag erscheint ein Laufbursche der Fürstlichen Winzergilde, der den Herrschaften eine Einladung zum Abendessen ins Gildenhaus überbringt.

Meisterinformationen:

Es ist nun der späte Vormittag des 29. TRA. Die Helden haben einiges zu verdauen, sind sie doch mit einem Mal in mehr Dinge verwickelt, als sie je gehnt hätten.

Da wäre zum einen ihr ursprünglicher Auftrag, der sie nach

Rommilys geführt hat (ich kann nur mutmaßen, inwieweit sich die Agenten auf die Schliche gekommen sind ...).

Auch wird der eine oder andere möglicherweise Rachegeanken gegen die Schufte hegen, die beinahe dafür gesorgt hätten, daß er mit des Seilers Tochter (dem Galgenstrick) Bekanntschaft gemacht hätte.

Vielleicht haben die Helden auch das Bedürfnis, Gerin und Farane zu helfen und ihre arme Tochter aus den Händen der Entführer zu befreien.

Und nicht zuletzt gibt es da die jüngste Verpflichtung, die sie eingegangen sind, mit Stiman Licata zusammenzuarbeiten. Ein Umstand, der ihnen bei einer Rache gar zupaß kommen könnte.

Ich gehe im Folgenden davon aus, daß der DBA-Agent noch nicht enttarnt ist, und weiter versucht, seinen ursprünglichen Auftrag auszuführen. Ob er dabei nun ein weit leichteres Spiel hat, weil er im Gefängnis mitbekommen hat, daß seine Leidensgenossen KGIA-ler sind und den Auftrag haben, ihn zu enttarnen (bzw. daß sie einen Geheimauftrag haben - welchen schon? So viele Zufälle kann es ja gar nicht geben ...) bzw. abzuwarten, wen er anwirbt, oder ob auch er im Dunkeln tappt. Sollte der DBA-Agent bereits enttarnt sein, und die KGIA Agenten einen entsprechenden Bericht Gobert von der Tommel zugeleitet haben, bekommen sie Anweisung zu versuchen, den DBA-Agenten dazu zu bewegen, seinen Auftrag weiter auszuführen (ganz leicht, wenn der DBA-ler nichts von seiner Enttarnung ahnt), denn ein bekannter feindlicher Kontaktmann ist ein guter feindlicher Kontaktmann. Die letzte Testrunde war hier sehr kreativ, die KGIA-ler konnten der DBA-Agentin zumindest für eine gewisse Zeit weismachen, daß sie in Wirklichkeit Doppelagenten seien, und gegen entsprechenden Bezahlung “die Augen fest zudrücken” würden.

Im Auftrag Ihrer Majestät

Es folgt die Beschreibung zweier Lokalitäten nebst Aufzählung der Informationen die wann, wo zu bekommen sind und wer wo anzutreffen ist, insbesondere wo die Möglichkeit besteht, auf Linory von Kalmbach zu stoßen.

Bei selbigem ist strikt zu beachten, daß der Mann nicht dumm

ist. Wenn die Anwerbungsversuche zu plump geraten, läßt Linory den DBA-Agenten höchstpersönlich auffliegen, denn die sichere Gewogenheit von KGIA und Fürstin ist ihm allemal mehr wert als das Versprechen der fernen Horas-Kaiserin):

Darpatthermen

Hier können beliebige Persönlichkeiten zu jeder Tages- und Abendzeit angetroffen werden, ganz nach deinen Wünschen.

So bietet sich die Gelegenheit von Kalmbach hier kennenzulernen und/oder sich zu einem Gespräch mit ihm zu verabreden.

Die KGIA-Agenten stoßen bei ihrer Suche nach dem Agenten des DBA auf Maervin Bauernfeind (*siehe Darpatperle, Zi. 5*), der sich mit dem Fürstlichen Hofmarschall Goswin d. Ä. von

Rabenmund trifft. So man sich beim Belauschen geschickt anstellt, bekommt man schnell den Eindruck, daß es sich bei dem Grangorer kaum um einen Prokuristen handelt, so wenig ist von grangorer Handelswaren die Rede. Bevor die beiden Herren sich des Lauschers gewahr werden, bekommt er zudem noch mit, daß der Hofmarschall Bauernfeind darauf verweist, mit dem Fürstlichen Truchsess zu sprechen, der ab morgen wieder in der Stadt weilt. Als man den Helden bemerkt, verstummen die Gespräche für einen Augenblick, bevor die beiden sich abwenden und dem Garten der Thermen zustreben.

Winzergilde

Hierher sind die Helden am Abend nach ihrer Haftentlassung zum Essen geladen.

Am Diner nehmen folgende Personen teil:

Linory von Kalmbach (*s. Persönlichkeiten*)

Espinosa von Sturmfels, Mitglied der Winzergilde (*s. Persönlichkeiten*)

Travian Herleshausen, Vorsitzender der Festumer-Rommilyser Fahrengemeinschaft (FRF), Mitglied der Winzergilde (*s. Persönlichkeiten*)

Olga Kamastrow, Kontorsleiterin des Kontors Stoerrebrandt in Rommilys (*s. Persönlichkeiten*)

Merkador Engstrand, Fernhändler in der Darpatisch-Aranischen Fahrengemeinschaft (DAF), Mitglied der Winzergilde (*s. Persönlichkeiten*)

Roban Reuther, Vorsitzender der Darpatisch-Aranischen Fahrengemeinschaft (DAF) (*s. Persönlichkeiten*)

Yorik Praioshag, Arzt, Mitglied der Winzergilde (*s. Persönlichkeiten im Anhang dieses Abenteuers*)

Simonis Krauthang, Apothekarius und Arzt, Mitglied der Winzergilde (*s. Persönlichkeiten*)

Fredo Finsterbinge, Fernhändler, jüngstes Mitglied der Winzergilde (*s.o.*)

Rudine Edelhang, Zunftmeisterin der Gold- und Silberschläger (*s. Persönlichkeiten*)

(weitere nach eigenem Gusto)

Die Winzergilde ist der beste Ort, um mit von Kalmbach in Kontakt zu treten. Es spricht sich schnell herum, wenn der Held darauf zu sprechen kommt, daß er Güldenlandwaren feilzubieten hätte, und unzweifelhaft dringt die Kunde davon auch an Linorys Ohren. Zudem ist es völlig unverfänglich, sich hier längere Zeit mit einem Gesprächspartner zu unterhalten. In der Winzergilde wird manches Geschäft getätigt, man übt sich in höflicher Diskretion. Wenn der DBA-ler es geschickt anstellt, nimmt Linory das Thema Güldenlandhandel gerne auf, bekundet Interesse an Geschäftsbeziehungen zum LF und erklärt sich zu einem weiteren Treffen in den Darpatthermen bereit, um sich genauer über die Modalitäten auszutauschen.

Sollten die KGIA-Agenten bislang keinen Verdacht gegen den angeblichen Händler Maervin Bauernfeind hegen, nehmen auch die beiden Grangorer an dem Essen teil. Während des

Abends ergeben sich einige Anhaltspunkte, daß Bauernfeind mitnichten der ist, der er zu sein vorgibt (vielleicht trinkt er zuviel und seine Tarnung bekommt Löcher).

Des weiteren haben die Helden die Gelegenheit, Espinosa von Sturmfels kennenzulernen. Insbesondere, wenn ein Held im Auftrag der bornischen Adelsmarschallin mit von der Partie ist, kann er hier noch vor dem Ball die nötigen Informationen über von Sturmfels bekommen.

Neben geheimdienstlichen Tätigkeiten dient das Abendessen dazu, den Helden den Arzt Praioshag, der im folgenden eine wichtige Rolle spielt, vorzustellen.

Sollten sich die KGIA Agenten insbesondere nach der Entlassung nicht sehr geschickt verhalten haben, sind sie beispielsweise während der Haft enttarnt worden oder haben sich selbst verraten (und haben Gobert von der Tommel darüber informiert), wird Gobert an diesem Abend vor der Winzergilde auf die KGIA-Agenten warten und sie von einem Schankdiener herausbitten lassen.

Alsdann wird er ihnen gehörig den Kopf waschen (immerhin hängt auch sein Wohl und Wehe vom Gelingen des Auftrages ab, hat doch er die Helden als Agenten ausgewählt) und sie auffordern, die "Gruppe Vinsalt" weiter zu beobachten und sie dazu zu bringen ihren Auftrag weiter auszuführen (hoffentlich wissen sie auch, wen sie zu beobachten haben!). Im Ausgleich für dieses weniger patriotische aber u.U. ratsame Gebaren soll man dem DBA-Agenten freies Geleit zurück ins Liebliche Feld (oder lieber gleich woanders hin?) anbieten.

Maervin Bauernfeind

Der nächste Tag (30. TRA)

Im Bestiarium

Spezielle Information

Durch das Stadttor in Aldewyk führt euch euer Weg zur Helmbrechtstadt. Linker Hand erstrecken sich Wein Hügel und Pferdekoppeln. Rechter Hand, am hier stetig steiler werdenden Ufer des Darpat, ist die Besiedelung schon sehr dicht. Nach ca. 300 Schritt erreicht ihr auf der linken Seite der Straße die umfriedete Anlage des Bestiariums (*s. Beschreibung Helmbrechtstadt*), unweit erhebt sich die mächtige Arena des Immanstadions.

Meisterinformationen:

Stiman Licata gesellt sich wenige Momente nach dem Erscheinen der Helden zu ihnen. Er stellt sich nun auch den anderen Helden als Mitarbeiter einer fürstlichen Behörde vor und erklärt, daß er seit einem halben Götterlauf gegen das organisierte Verbrechen ermittelt. Wenn sich die Helden nicht damit zufrieden geben, erklärt er, daß er für die FDEA arbeitet und daß er bei seinen Ermittlungen größtenteils auf sich allein gestellt ist, da es den Clans gelungen sei, etliche Beamte und Gardisten zu schmieren, so daß man nicht wisse, wem man trauen könne. So führt er den Tod des ersten Zeugen, durch den man von den Drogenhändlern in der Darpatperle erfahren habe, als Beispiel an. Und daß die Verhaftung der Helden auf einen falschen Tip zurückzuführen sei, sei wohl unfraglich. Einzig bei Hauptmann Corador Catanius und der Untersuchungsrichterin Continenzia von Aschenfeld ist Stiman sich völlig sicher, daß sie nicht korrumpierbar sind.

Stiman hat noch eine überaus bedauerliche Mitteilung zu machen: Farane ist am gestrigen Abend auf dem Weg zurück nach Ertelhain Opfer eines bedauerlichen Unfalls geworden. Sie sollte am Morgen dieses Tages zu ihrem Schwager eskortiert werden, ist aber noch am Abend aus der Schutzgewahrsam entschlüpft, und hat sich auf eigene Faust auf den Weg gemacht. Sie ist von einer Kutsche überfahren worden und im Perainespital verstorben. Stiman macht keinen Hehl daraus, daß er davon überzeugt ist, daß auch hier die Clans die Hand im Spiel hatten. Für ihre kleine Tochter hegt er nur wenig Hoffnung. Immerhin hege er jetzt aber einen heißen Verdacht, wer in diesem Fall der Verräter gewesen sein könnte, er würde sich den Kerl zu gegebener Zeit schnappen. (Wenn die Helden helfen wollen: Es ist ein Wchgardist, der bei der Verhandlung im Gericht Dienst hatte.)

Falls sich die Helden bislang noch keine großen Gedanken

darüber gemacht haben, wer der tatsächliche Drogenhändler sein könnte, so regt Licata diese Diskussion an. Der Gaugraf, Freifrau von Spogelsen und die königlichen Hoheiten sind in seinen Augen frei von jedem Tadel. Mögliche Verdächtige hingegen sind die drei Damen aus Zi. 3, der Eigentümer (nicht der Wirt! Selbigen hält er für grundsolide!) des Hotels, Fürchtenichts von Drachenzahn, der seit je her in Geldnöten ist. Außerdem die beiden Grangorer und die Söldner (obschon letztere noch einen Tag kürzer im Hotel weilen als die Helden). Als mögliche Hinterleute nennt er die Familie der Wolfsfelder, die sich bis vor kurzem noch mit kleinen Geschichten wie Schutzgelderpressung, Hehlerei etc. begnügt hat.

Ihr vornehmliches Wirkungsgebiet war der Hafen, doch jetzt scheint es, als hege man "höhere" Ambitionen. Sentenza Wolfsfelder, Oberhaupt der Familie, besitzt ein Fuhrunternehmen, zu dem auch 2 Flußkähne gehören.

Seit der älteste Sohn Arcred vor 3 Monden von einer längeren Reise wiederkehrt ist, sind die Wolfsfelder zunehmend in die Pfründe der anderen Clans eingedrungen, mit einigem Erfolg, machen sie doch den alten Familien schwer zu schaffen. Er, Licata, glaube nicht, daß diese sich das noch lange gefallen lassen werden. Auf Nachfragen erklärt Licata, daß er damit alteingesessene, mächtige Familien meine, die die illegalen Märkte der Stadt beherrschen, alles unter dem Deckmantel ehrbaren Bürgertums. Da er keine Beweise gegen diese Familien in der Hand hat, verrät er keine weiteren Namen und bestätigt auch keine Vermutungen.

Licata wird ebenfalls auf dem Maskenball zugegen sein. Er geht davon aus, daß man den Drogenhandel dort zu diesem günstigen Zeitpunkt wieder aufnehmen wird, denn weitere Verluste können sich die Wolfsfelder kaum leisten.

Die Helden sollen die o.g. Personen beobachten, aber auch die Augen offen halten, ob ihnen weitere Verdächtige auffallen. Wenn sich der Verdacht gegen jemanden erhärte, werde er nach Hauptmann Catanius schicken lassen, um die Schufte auf frischer Tat zu ertappen.

Auf potentielle Kunden der Drogenhändler angesprochen, sagt er nach einigem Nachsinnen, daß er sich vorstellen könne, daß einige Söhne und Töchter der besseren Gesellschaft da wohl in Frage kämen, aber auch ein Medicus oder Apothecarius möge für solche Drogen noch einen ganz anderen Verwendungszweck haben als lediglich für Arzneien.

Der Maskenball

Meisterinformationen

Auf dem Maskenball werden die Helden nicht allein die Gelegenheit haben, die wahren Drogenhändler zu überführen, außerdem treffen sie erneut mit dem Arzt Yorik Praioshag zusammen, der sich verdächtig macht, einer der Kunden Loindes und ihrer Töchter zu sein.

Daß Praioshag ganz andere Sachen auf dem Kerbholz hat, wird später Gegenstand dieses Abenteuers sein, sein Auftritt auf dem Ball dient dazu, die Helden auf seine Spur zu bringen.

Die Gäste des Hotels bekommen üblicherweise vergünstigte Eintrittskarten zum Ball angeboten. Nach allen durchgestandenen Querelen läßt der Hotelier den Helden aber Freikarten

überbringen, als kleine Entschädigung für die erlittenen Unbillen. Ich hoffe du hast ihnen den Ball schon vor der Verhaftung als *das* gesellschaftliche Ereignis in Aldeburg schmackhaft gemacht, so daß sie begierig darauf sind, an dem Fest teilzunehmen - nicht zuletzt, um hier vielleicht ihre geheimdienstlichen Aufträge weiter zu verfolgen.

Spezielle Informationen

Erkundigen sich die Helden nach der üblichen Kostümierung, erfahren sie, daß insbesondere bei den Damen und Herren der höheren Patrizierschaft die almadanische Verlarvung in Mode gekommen ist und zunehmend von der gänzlichen Vermummung Abstand genommen wird.

Im Auftrag Ihrer Majestät

Loinde und Töchter schwören auf diesen neuen Trend. Der Hotelier hält mehr von den traditionellen Kostümen, knapp ein Drittel der Gäste erscheint auch noch in schlichten bis prachtvollen Kostümen mit aufwendigen Holzlarven. Ebenfalls großer Beliebtheit erfreut sich die alananische Mode mit abstrakten, farbenfrohen Mustern, durchscheinenden Stoffen und teils grotesken Halbmasken.

Den Helden wird der Schneider Traviahold Lichthof wärmstens anempfohlen; der sich darauf spezialisiert hat, die Gäste des Balles auszustaffieren. Vor 15 Monaten hat er sogar die Erlaubnis des Rates von Aldeburg bekommen, sein Geschäft von der Neustadt ins Adamantenviertel zu verlegen.

Lichthof hält einen gut sortierten Fundus an Verkleidungen aller Art bereit, vom Seemann (1 D) über die Sharisad (2 D) bis

hin zu ausgefalleneren Modellen, wie dem Wüstengalan (ein prächtiger Vogel) oder der Königin der Nacht (jeweils 10 D). Die Helden haben die Wahl zwischen Larven grangorer Art (gleich den irdischen Masken in Venedig, Preis je nach Aufwand, für einen Grangorer Stockfisch 3 D, für die Feenkönigin 15 D), alananischer Vermummung (sehr aufwendig, extravagant und nicht selten frivol, 5 - 10 D), der darpatischen/trollzacker) Festtracht (alemannische Fastnacht, zwischen 4 - 8 D) oder der üblichen Ballkleidung mit hölzernen Halb- und Vollmasken (horasischer bzw. almadanischer Stil), die man an einem Holzstab vor das Gesicht hält (Masken hält das Hotel gegen eine Gebühr von 5 S bereit, Ballkleidung je nach Aufwand).

Selbstredend ist der Meister auch in der Lage, Kostüme nach den Wünschen der Kunden anzufertigen (ebenfalls je nach Aufwand, du kannst dich an den o.g. Preisen orientieren).



Aus dem Off

Selbstredend sind die Wolfsfelder über das Fehlschlagen ihres Planes überaus verärgert und beunruhigt. Doch können sie es sich schlicht nicht leisten, auf das Geschäft während des Maskenballes zu verzichten (man bedenke, was allein der Samthauch gekostet hat, den sie den Helden als fingierten Beweis zugesteckt haben). Im letzten Mond hat ihnen der Verkauf während des Balles stattliche Gewinne eingebracht, so daß sie am 30. TRA Loinde wieder mit den entsprechenden Rauschmitteln versorgen.

Natürlich rechnet man damit, daß die Helden auf eigene Faust Ermittlungen anstellen werden, und will unter allen Umständen verhindern, daß die Gefährten ihnen erneut in die Quere

kommen. So haben sie einen ihrer Leute (ein 16-jähriges Mädchen) in das Personal eingeschleust (es ist üblich, daß der Hotelier zu diesem Anlaß hausfremde Gehilfen beschäftigt). Sie soll den Helden ein Gift in ihre Getränke mischen, um diese außer Gefecht zu setzen. Wiewohl einige der Wolfsfelder persönlich anwesend sind, werden diese davon absehen, in die Geschehnisse einzugreifen, gilt es doch, die gesellschaftliche Fassade zu wahren. Einzig zu einem Gerempel während einer Verfolgungsjagd oder einem im Gewühle unglücklich plazierten Bein mag man sich hinreißen lassen. Neben den Wolfsfeldern betritt der Arzt Yorik Praioshag zu Beginn des Maskenballes die Bühne. Er ist einer der Grauen

Sechs (s. dort), der sich zum allmonatlichen, konspirativen Treffen in die Darpatperle begibt. Auch er ist ein Kunde der Drogenhändlerinnen, jedoch ist er nicht selbst abhängig, sondern bedarf des Samthauches für ein Elixier, mit dem er sich einen Zwerg, seinen Gehilfen, gefügig gemacht hat.

Als Ablenkung solltest du des weiteren den Arzt Simonis Krauthang, den die Helden am Vorabend in der Winzergilde kennenlernen konnten, auftreten lassen, damit sich der Verdacht der Helden nicht gleich ausschließlich auf Yorik Praioshag konzentriert.

Das Fest

Allgemeine Informationen:

Erwartungsvoll betretet ihr den festlich geschmückten Ballsaal, der im Lichte der Kronleuchter erstrahlt. Es haben sich bereits einige Gäste in prachtvollen Kostümen oder prunkvoller Ballkleidung eingefunden, sie stehen in kleinen Gruppen zusammen und unterhalten sich angeregt. Diener in Livree reichen auf schweren, silbernen Tablets Getränke aus echten Gläsern und kleine Häppchen. Auf einer langen Tafel hat man erlesenste Speisen bereitgestellt und auch an Getränken gibt es, was immer ein exzellenter Keller hergibt. Entlang der Wand laden Polsterstühle und kleine Tischchen zum verweilen ein.

In einer Ecke hat man ein Podest aufgebaut, auf dem bereits 5 Musici Platz genommen haben, doch noch wird nicht zum Tanze aufgespielt.

Erst um die 8. Stunde, wenn der Großteil der Gäste sich eingefunden hat, nimmt der Tanzmeister seinen güldenen Stab auf und ruft zum Tanz: "Darpadella!"



nicht abgeneigt; die königlichen Hoheiten (denen zwar jeder höflich die Aufwartung macht, die aber offenkundig gesellschaftlich von geringerer Bedeutung sind); Carta und Fredo Finsterbinge (die kühl und gelassen dastehen und

Meisterinformationen:

Der Tanzmeister kündigt jeden Tanz an. Mach es von der Vorgeschichte und vom Tanzen- und Etikette-TAW deiner Helden abhängig, ob ihnen die Schrittfolgen vertraut sind oder ob sie sich schnell hineinzufinden vermögen. Das Repertoire reicht von der höfischen Kuslikella bis zum thorwaler Stampftanz; Schreittänze, Reigen, bisweilen auch Paar- und Gruppentänze werden getanzt. Von Zeit zu Zeit wird zur Damen- bzw. Herrenwahl gerufen.

Selbstverständlich wird nicht die gesamte Zeit getanzt. Manch einen der einflußreichen Herrschaften wird man zu keiner Zeit auf dem Tanzparkett sehen. Man vertreibt sich die Zeit mit mehr oder minder wichtigen Gesprächen, speist, spricht den Getränken zu, lacht, läßt sich bewundern oder auch umgekehrt.

Meisterinformationen

Es gibt drei Kategorien Ballbesuchern:

1. Wichtige Persönlichkeiten, die den größten Teil des Abends

scheinbar regungslos z. T. überaus unterwürfig vorgebrachte Höflichkeitsbekundungen hinnehmen), Espinosa von Sturmfels (selbiger ist des öfteren in Gespräche vertieft, zumeist geht es dabei um die Sammelleidenschaft des Freiherrn); Sentenza, Isira und Arcred Wolfsfelder (letzterer mit Vollgesichtsmaske), bei denen weniger Menschen vorbeidefilieren als diese es sich wünschen würden.

2. Speichellecker, "Untertanen", die stets und ständig bemüht sind, die Aufmerksamkeit einer der Persönlichkeiten von Einfluß zu erheischen (dazu zählen auch die drei Damen aus Zi. 3).

3. Solche, die aufgrund ihrer gesellschaftlichen Stellung in der Lage sind, einfach nur das Fest zu genießen und ab und an Gespräche mit Leuten aus der 1. Kategorie führen (Linory von Kalmbach; der Gaugraf; Olga Kamastrow; Travian Herleshausen).

Wenn die Helden zu diesen Vorgängen nähere Informationen möchten, können sie vom Hotelier erfahren, daß z.B. die Finsterbinges und Espinosa von Sturmfels zu den sogenannten Unberührbaren gehören, ohne daß er aber konkret erläu-

Im Auftrag Ihrer Majestät

tern würde, was darunter zu verstehen ist. Doch verrät die Ehrfurcht, mit der er (im Flüsterton und hinter vorgehaltener Hand) über die Besagten spricht, einiges.

Der Hotelier kann den Helden außerdem behilflich sein, einige der verkleideten Gäste zu identifizieren, da er die Stammgäste und deren Maskierung kennt. Es ist annähernd unmöglich, jemanden in Vollmaske zu erkennen, zumal wenn man ihn nicht ganz genau kennt.

Bedenke übrigens, daß die Helden eingedenk ihrer vielfältigen Aufgaben große Teile des Abends nicht gemeinsam verbringen werden und daß es nicht stets und ständig die Möglichkeit gibt, sich über alles, was man in Erfahrung gebracht hat, auszutauschen. Der Hotelier steht auch nicht ständig zur Verfügung. Er muß schließlich seine Bediensteten kontrollieren.

Während des Festes wird die gedungene Attentäterin der Wolfsfelder zuschlagen. Verkleidet als Schankmaid versucht sie, den Helden ein Gift zu verabreichen. Laetitia ist ein ausnehmend hübsches Ding, das ganz darauf setzen wird, den männlichen Helden schöne Augen zu machen, so daß sie arglos das ihnen gereichte Glas mit dem Gifttrank nehmen. Erlaube ihnen aber eine Menschenkenntnis-Probe +8 - bei Gelingen bemerken sie, daß das Mädchen etwas nervös ist. Eine Sinnenschärfe-Probe +8 verrät, daß merkwürdige kristalline Ablagerungen auf dem Boden des Glases zu sehen sind, ist die Sinnenschärfe-Probe nur +5 gelungen, bemerkt er immerhin einen leichten merkwürdigen Beigeschmack. Trinkt er nicht weiter, sind die unten beschriebenen Auswirkungen entsprechend gemildert.

Selbstredend wird Laetitia versuchen, möglichst vielen der Helden das Gift zu verabreichen (ihre Hauptziele sind aber die jeweiligen Hauptagenten). Du kannst auch einem der Helden eine Sinnenschärfe-Probe + 12 einräumen, gelingt diese, hat er zufällig beobachtet, daß das Mädchen ein Pulver in die Getränke geschüttet hat.

Das Gift (ST 3) wirkt wie folgt: Etwa nach 5 Minuten stellt sich leichte Übelkeit ein, die schnell schlimmer wird. Dem Held wird schwindelig, er bekommt Brechreiz, zudem packt ihn der flinke Difar. Schüttelfrost und Dumpfschädel tun ein übriges (KL, FF, IN und GE jeweils -2). Entweder gelingt dem Helden eine Selbstbeherrschungs-Probe +8 oder ihm bleibt nur eins: die Flucht auf den Abort (und in Folge W3 SP als Ausdruck der körperlichen Auszehrung). Solche Anfälle wiederholen sich alle W20 Minuten und zwar W10 + 3 mal. Weitere entsprechende Selbstbeherrschungs-Proben (nach und nach erleichtert) kannst du nach jedem Besuch des Heimlichen Gemachs einräumen. Bei einem Patzer war alles zu spät. Sollte einer der Helden aufgrund des Giftes mehr als 15 LP verlieren, muß er für den kommenden Tag einen KK-Malus von -1 hinnehmen. Ansonsten sind alle Folgen nach einer geruhsamen Nacht ausgestanden.

Alternativ kannst du auch ein Gift (ST 3) wählen, nach dem die Helden schon nach kurzer Zeit alle Symptome heftiger Betrunkenheit zeigen (GE, FF, KL, IN -3, sie sind nur schwerlich noch zu sinnvollen Handlungen fähig). Einzig mit einer gelungenen Selbstbeherrschungs-Probe +10 je SR vermag er seine Sinne insoweit zusammenzuhalten, daß er noch zu vernünftigen Taten in der Lage ist. Gelingt sie nur + 6 sind die zu veranschlagenden Aufschläge entsprechend geringer.

Laetitia hat beizeiten das Weite gesucht. Hat einer der Helden

sie zur Rede gestellt, wird sie versuchen, sich aus der Affäre herauszureden bzw. alles zu bestreiten. Keinesfalls wird sie zugeben, wer sie zu ihrem Tun angestiftet hat. Erst in einem späteren Verhör bei der Garde gesteht sie, daß sie von einem Freund beauftragt worden ist, den man später dem Wolfsfelder Clan zuordnen kann.

Überaus auffällig verhält sich die Söldnerhauptfrau im "unauffälligen" Kostüm einer Echse: Von Anbeginn der Festivität an überwacht sie die große zweiflügelige Saaltür (sie weilt auch stets in deren Nähe) und hat damit zugleich stets einen Blick auf das Zimmer der drei Damen, was die Helden zu der Vermutung kommen lassen könnte, daß sie deren Tür bewacht.

Tatsächlich ist ihr Auftrag dafür zu sorgen, daß das Treffen der Grauen Sechs ungestört bleibt, bzw. geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um die Flucht der Borbaradianer zu ermöglichen, sollte es zu einem Zwischenfall kommen. Selbstredend zeigt sie sich wenig erbaut über die "Schnüffelei" der Helden.

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, sich heimlich Zutritt zum Gemach der Damen zu verschaffen, wird er zu seiner Verblüffung feststellen, daß die Söldnerhauptfrau, die wie gehabt den Gang überwacht, keine Anstalten macht, ihn am Betreten des Raumes zu hindern.

Der Söldneroberst (in Verkleidung eines alten tulamidischen Adligen) erweist sich als wesentlich geschickter als seine Gefährtin bei seiner Aufgabe, Zimmer 6 zu bewachen. Er verläßt ca. 10 min vor Yorik Praioshag (s.u.) den Ball und begibt sich ins 2. Stockwerk. Sollte ihn dort einer der Helden vorfinden, wird er Übelkeit o.ä. vortäuschen.

Ist zu irgendeinem Zeitpunkt Gefahr in Verzug, droht einer der Helden in das Treffen der Grauen Sechs hereinzuplatzen oder zu beobachten, wer sich in das Gemach begibt, wird Ewek alle gebotenen Mittel einsetzen (List, rohe Gewalt oder auch Magie), um sich des allzu Neugierigen zu entledigen.

Erst wenn die Versammlung beendet ist, kehrt Ewek wenig später ebenfalls in den Ballsaal zurück.

Es ist schier unmöglich, sich im Treppenhaus und in den Fluren des 1. Stocks zu bewegen, ohne daß Ewek dies bemerkt.

Im Laufe des Festes kann man immer wieder beobachten, wie eine der drei Damen mit einzelnen Herrschaften (besagte Söhne und Töchter der höheren Gesellschaft, allerdings nicht selten in Vollmaske, und damit nur schwer zu identifizieren) kurz aus dem Saal und in ihrem Zimmer verschwindet. In der Regel sind die beiden nur kurz abwesend, so daß ein amouröses Zwischenspiel kaum in Betracht kommt.

Du kannst getrost auch ein paar falsche Fährten legen, so z.B. einen ältlichen Herrn, der sich auffällig um Loinde bemüht, der aber in der Tat an der schönen Dame und nicht an Drogen interessiert ist oder eine junge Patriziertochter, die sich auffallend nervös verhält, vielleicht sogar mehrmals fluchtartig den Raum verläßt (um auf den Abort zu gehen) - tatsächlich schwärmt sie für einen der jungen Männer (z.B. Nino von Kalmbach), benimmt sich aber in ihrem Bemühen, ihrem Galan in spe ins Auge zu fallen, dermaßen tolpatschig, daß es einen graut.

Einer der Helden muß Zeuge werden, wie auch der Arzt Yorik Praioshag gemeinsam mit Loinde den Saal verläßt. Jedoch kehrt er nicht wie sie nach ca. 3 Min. in den Ballsaal zurück, sondern

ist wie vom Erdboden verschluckt. Nach Möglichkeit sollte dies geschehen, bevor einer der Helden sich z.B. in das Zimmer Loindes schleicht. Sollte ihm einer der Gefährten gefolgt sein, um seine weiteren Schritte zu überwachen, wirkt Praioshag einen **IGNORATIA UNGESEHN** auf sich, der höchst meisterlich gelingt. Praioshag ist einer der 6 Verschwörer, die am Treffen der "Grauen Sechs" in Zimmer 6 teilnehmen. Nach 1 ½ Stunden taucht Yorik Praioshag wieder auf (wirkt aber nicht berauscht, falls die Helden vermuten, daß er sich eine Dröhnung gegeben hat).

Es stellt kein größeres Problem dar (von der argwöhnischen Söldnerin als unliebsamer Zeugin einmal abgesehen), einen Moment zu finden, sich in Loindes Zimmer zu schleichen.

Die Suite ist mit einem breiten Himmelbett (bequem ausreichend für drei), einer Polsterliege, zwei Stühlen, einem Tischchen, einem großen Kleiderschrank und einem Sekretär ausgestattet.

Sollte der Held sich in das Zimmer geschlichen haben, um eine der Damen inflagranti beim Handel zu ertappen (z.B. um letzte Gewißheit über die Schuld der Frauen zu bekommen oder einen der Kunden zu identifizieren), bieten sich zwei Verstecke an: im Schrank und unter dem Bett. Allerdings vermag einem nur ein **PENETRIZZEL** Klarheit zu verschaffen, wenn man sich in dem dunklen Schrank versteckt hat (es sei denn, einem wäre seine Entdeckung egal), ansonsten muß man sich auf sein Gehör verlassen (viel gesprochen wird nicht, man hört, wie ein Schloß geöffnet wird und das Scharren einer Schublade, einiges Geraschel und Klimpern, dann wie Lade und Klappe wieder ge- und verschlossen werden). Auch unter dem Bett ist der Ausblick eher begrenzt, kann man doch nur die Füße der Händlerin und ihres Kunden entdecken. Allerdings findet er auf dem Boden nach einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe immerhin ein paar Krümelchen Rauschkraut.

In der verschlossenen Schublade des Sekretärs (die sich mittels eines Dietriches und einer Schlösser-Knacken-Probe +4, eines **FORAMEN** oder auch roher Gewalt aufhebeln läßt) finden sich tatsächlich größere Mengen Rauschkraut, Samthauch etc. und eine erkleckliche Summe Geldes. Einzig wenn es dem Helden gelingt, die Lade mit dem Dietrich zu öffnen, bleibt der Schreibschrank ohne verräterische Spuren (ein Wiedererschließen mit einem **CLAUDIBUS** ist unzweifelhaft auffällig!), mit einer gelungenen Schlösser-Knacken-Probe +6 soll es ihm gar gelingen, die Lade wieder unauffällig zu verschließen.

Auch Stiman Licata ist auf dem Fest anwesend (in der Verklei-

dung eines Grangorer Pfeffersacks mit blauer Robe, gestärktem Kragen und einer schweren Holzmaske mit grotesken Zügen). Er wird sich bei passender Gelegenheit dem ein oder anderen Helden zu erkennen geben.

Licata wird die Helden nötigenfalls ermutigen, in Loindes Zimmer einzudringen. Sobald sich zweifelsfrei herausgestellt hat, daß sie Drogen in ihrem Zimmer versteckt haben, läßt er Catanius herbeiholen, der mit einem Weibel und einem Soldaten (alle selbstredend verlarvt) erscheint. Nachdem sie sich ein Bild von der Lage gemacht haben, warten sie darauf, daß eine der Frauen wieder mit einem Kunden verschwindet, um dann zuzuschlagen.

Doch gerät die Verhaftung beileibe nicht so wie geplant. Über-eifrig (oder auch verständlicherweise, wenn die Helden einen Verdacht geäußert haben) versucht der Weibel im entscheidenden Moment, sie zu verhaften. Die Söldnerin deutet den Zugriff derart, daß man sie enttarnt habe. Noch ehe jemand reagieren kann, breitet sie die Arme aus und spricht einen **PANIK ÜBERKOMME EUCH**. In dem darauffolgenden Chaos der wild flüchtenden Ballbesucher versucht sie zu entkommen. Alle Helden (wie auch andere Personen), die sich in unmittelbarer Nähe der Borbaradianerin aufhalten, werden unweigerlich von einer namenlosen Furcht überwältigt. Bei allen anderen Helden entscheidet der Würfel: gelingt eine einfache Probe auf ihre MR, bleiben sie verschont, ansonsten werden auch sie von der Panik der Flüchtenden angesteckt.

Zumindest einer der Helden sollte einen klaren Kopf bewahren können (würfle am besten verdeckte Proben auf die MR der Helden) und beobachten, wie Yorik Praioshag das entstehende Durcheinander auszunutzen sucht, sich von dannen zu machen. Andere, denen die Probe gelungen ist, können Loinde bzw. ihren Töchtern folgen, die in blinder Panik aus dem Hotel geflohen sind. Ein koordiniertes Handeln mehrerer Helden ist in dem allgemeinen Durcheinander nicht möglich.

Bei allen Helden, die von der Panik erfaßt worden sind, verfliegt nach ca. 5 min das Gefühl unbeschreiblicher Angst und sie kommen auf der Straße (an unterschiedlichen Orten!) wieder zu sich. Es gibt eine 30%-ige Chance, daß sich Rahjanda oder Pomella in ihrer Nähe befinden, die ebenfalls gerade wieder zu Sinnen kommen.

Bei dem Versuch, die beiden dingfest zu machen, können die Helden erleben, daß die zwei jungen "Damen" nicht nur mit ihren weiblichen Reizen umzugehen verstehen, sondern sich auch mit dem Wurfmesser hervorragend auskennen.

Verhaftungen

Meisterinformationen

Entweder den Helden oder der Garde wird es schlußendlich gelingen, die drei Damen zu verhaften. Bei den anschließenden Verhören stellt sich heraus, daß die drei Hochstaplerinnen, wie vermutet, zu dem Zweck nach Rommilys gekommen sind, leutselige Herren der guten Gesellschaft nach Strich und Faden einzuwickeln und auszunehmen. Als Loinde sich an Arcred Wolfsfelder versuchte, machte ihr dieser, nachdem die

drei Frauen ihm geeignet erschienen, die Offerte, für ihn als Zwischenhändler zu arbeiten, ein lukratives Angebot, auf das Loinde als Kopf des Trios bereitwillig einging. Ihre angeblichen Töchter wissen nicht, wer ihnen die Drogen geliefert hat. Loinde gelingt es, bevor sie in die Mangel genommen wird, sich im Gefängnis zu vergiften (oder wird sie vergiftet? - wie du magst). Auf die beiden jungen Frauen wartet der Galgenstrick für ihre diversen Vergehen.

Entführungen

Der Überfall

Meisterinformationen

Ich hoffe, daß einer der Helden sich an die Verfolgung des Arztes gemacht hat. Sollte dies nicht der Fall sein, mußt du einen weiteren Tag einschieben, an dem sie abends zufällig Zeuge des folgenden Überfalls werden (nur daß der Arzt dann selbstverständlich keinen Samthauch mehr bei sich trägt).

Doch gehen wir im Folgenden davon aus, daß einer der Helden brav dem Arzt nachgeht.

Selbiger verläßt schnellen Schrittes Aldeburg gen Aldewyk, wobei er sich bisweilen umguckt (tue so, als ob du für ihn regelmäßige Proben machst). Nach einer Weile scheint er etwas von der Verfolgung mitbekommen zu haben. Entweder läßt der Held sich etwas zurückfallen oder Praioshag beschleunigt seinen Schritt und biegt unvermittelt um eine Ecke.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ist Kampflärm zu hören: unterdrückte Schreie, dumpfes Gepolter, Gefluche. Als du um die Ecke biegst, wirst du Zeuge, wie Praioshag von 6 Gestalten in schlichter, bauerlicher Kleidung mit Knüppeln und Fäusten zusammengeschlagen wird.

Meisterinformationen

Beläßt der Held es dabei, nur stumm zuzusehen, lassen die Angreifer (4 Männer, 2 Frauen - soweit dies zu erkennen ist) von ihrem Opfer ab, sobald dieses regungslos am Boden liegt. Greift er jedoch ein - ganz gleich ob nur verbal oder tatkräftig - ergreifen die Schläger sofort die Flucht.

Allgemeine Informationen:

Der Arzt liegt stöhnend und blutend auf der Straße (hat der Held sich nicht beizeiten eingemischt, ist er zudem bewußtlos). Er hat Platzwunden im Gesicht, eine gebrochene Hand, gebrochene Rippen, sowie zahlreiche Prellungen und Schürfwunden davon getragen. Yorik Praioshag bedankt sich mit schmerzverzerrtem Gesicht bei dem Helden für seine Hilfe und bittet ihn, ihn nach Hause zu bringen.

Meisterinformationen

Selbstredend kann es ebenso gut sein, daß der Held es vorzieht, Praioshag (Beschreibung und Werte siehe Anhang) als Kunden der Drogenhändler und damit wichtigen Zeugen ins Hotel zurückzuverfrachten oder ihn gar der Garde zu übergeben. Sollte er Yorik durchsuchen, findet er in der Tat eine Phiole mit Samthauch. Versäumt der Held es, ihn nach Drogen zu untersuchen, versucht Yorik auf dem Weg sich des Fläschchens zu entledigen (Sinnenschärfe-Probe +8, um dies mitzubekommen).

Wird der Samthauch gefunden, leugnet Yorik zunächst alles und behauptet, daß man ihm die Droge untergeschoben habe. Erst nach beharrlichem Insistieren gibt er zu, Loinde die Droge abgekauft zu haben. Allerdings ist er kaum in der Verfassung, jetzt und hier ein umfassendes Geständnis abzulegen.

Sind keine Drogen gefunden worden, antwortet er auf die Frage, warum er mit Loinde auf ihrem Zimmer war, daß sie versucht habe, ihm Rauschkraut zu verkaufen, er aber nichts da-

mit zu schaffen haben wollte. Er verwahrt sich entschieden gegen den Verdacht, einer der Kunden des Trios zu sein und spielt mehrmals auf seinen untadeligen Ruf an. Auf den Vorwurf, warum er den Handel nicht der Garde gemeldet habe, gibt er an, er habe vorgehabt gleich am Morgen Meldung zu erstatten. Doch sei ja offenkundig die Obrigkeit schon informiert.

Befragt man ihn zu dem Überfall, gibt er an, daß er keine Ahnung habe, wer die Schufte sind und warum sie ihm so übel mitgespielt haben. Er verliert vor der Garde (oder anderen Zeugen) kein Wort über seine Nichte bzw. deren Entführung.

Sollte man ihm während des Verhörs zu sehr zusetzen, wird Yorik plötzlich bleich, stöhnt schmerz erfüllt und wird ohnmächtig. Allerdings handelt es sich bei Yorik Praioshag um einen überaus angesehenen und beliebten Bürger der Stadt, der entsprechend behandelt wird, selbst wenn er unter dem Verdacht steht, Drogen gekauft zu haben. D.h. die Gardisten werden seinem Wunsch nachkommen, ihn noch im Hotel von einem Medicus (Simonis Krauthang) behandeln zu lassen und ihn keinesfalls besonders scharf angehen - nicht zuletzt, weil er übel zugerichtet ist und offenkundig starke Schmerzen erduldet. Praioshag ist ein Ehrenmann, dessen Wort etwas gilt. Schlußendlich wird er von den Gardisten nach Hause gebracht, auch wenn die Helden möglicherweise protestieren.

Folgendes gilt, wenn man ihn nach Hause geleitet:

Allgemeine Informationen:

Der arg lädierte Mann stützt sich schwer auf dich, sein Atem kommt rasselnd und er kann sich kaum auf den Beinen halten. Nur mühevoll gelingt es ihm, dir den Weg zu seinem Haus weisen. Dort angekommen, bittet er dich, ihn zuerst in seine Praxis zu geleiten, wo er einen Heiltrank zu sich nimmt. Als dann läßt er sich in seinen Schlafraum im Obergeschoß des Hauses bringen. Er bittet ihn darum, einen befreundeten Kollegen zu holen, der seine Blessuren behandeln kann, und beschreibt dem Spieler den Weg zum Haus von Simonis Krauthang (selbstredend wird er sich auch von dem Helden verarzten lassen, wenn dieser entweder über entsprechende Heilzauber verfügt oder ein beschlagener Heiler (Heilkunde Wunden meisterlich) ist).

Vorher jedoch erklärt er noch: „Ich muß Euch vielmals danken, tief stehe ich in Eurer Schuld. Ohne Euer beherztes Eingreifen, ich weiß nicht wie es für mich ausgegangen wäre ...

Oh, ja, ich weiß wer diese Schläger geschickt hat. Möge Praios sie strafen, diese Schufte. Ich werde erpreßt, müßt Ihr wissen. Man hat meine Nichte entführt. Die Lumpen verlangen 600 Dukaten Lösegeld, aber ich habe noch nicht so viel auftreiben können. Doch wenn es mir nicht bald gelingt, wer weiß, was meiner Nichte dann widerfahren mag. Das arme Kind, sie ist in guter Hoffnung und steht kurz vor der Niederkunft.

Das sollte wohl eine Warnung sein. Die Schweine haben gedroht, ihr von übermorgen an jeden Tag einen Finger abzuschneiden! Was soll ich nur machen, bitte, vielleicht könnt Ihr mir helfen.“ Yorik Praioshag beginnt zu schluchzen und muß an sich halten, um nicht zu weinen.

“Alena, so heißt meine Nichte, ist vor vier Wochen aus

Mendena zu mir gebracht worden, Ihr habt ja sicher von den schrecklichen Vorkommnissen in Tobrien gehört. Ich habe mich angeboten, sie bei mir aufzunehmen.

Und vor vier Tagen schließlich drangen abends, als ich zu einem Krankenbesuch war, Entführer hier ein und haben sie verschleppt."

Spezielle Informationen:

Auf die Frage, warum man gerade ihn erpressen will, erklärt Praioshag: "Ich gelte wohl als wohlhabender Mann. Außerdem, nicht alle in der Stadt schätzen mein Engagement für die Armen. Nur wo das Elend regiert, kann manch finsternes Gelichter seine Schreckensherrschaft aufrecht erhalten (er spielt hiermit auf die Banden in Armenviertel an).

Sollte er darauf angesprochen werden, wieso er seelenruhig auf einen Ball gehe, wenn doch seine Nichte sich in höchster Gefahr befinde, erklärt er, daß er versucht habe, dort das nötige Geld aufzutreiben. Er sei zwar kein armer Mann, doch verfüge er nicht über solch große Summen (280 D hat er bislang aufbringen könne). Es sei ihm auch gelungen, Zusagen über Darlehen in Höhe von weiteren 200 Dukaten zu bekommen.

Yorik sind die Schmerzen anzumerken, die er zu erdulden hat. Schließlich bittet er nach kurzem Gespräch den Helden erneut, seinen Kollegen zu holen (so dies noch nötig ist) und am morgigen Tag zurückzukehren, wenn er sich in besserer Verfassung befände. Zudem fleht er den Helden inständig an, nicht die Garde zu informieren.

Meisterinformationen:

Selbstredend kann es sein, daß der Held, mißtrauisch geworden, bevor er das Haus verläßt die Gelegenheit nutzt, Türen und Fenster nach Spuren eines gewaltsamen Eindringens abzusuchen. Doch wird die Suche vergeblich bleiben. Weder finden sich Kratzer an der Tür, noch sind Fenster beschädigt etc. Entweder sind die Schurken überaus geschickt vorgegangen oder etwas stimmt nicht an der Geschichte des Arztes. Vor einer Durchsuchung des Hauses ist jedoch abzuraten, will der Held nicht riskieren., von Praioshag ertappt zu werden (s.u.)

Spezielle Informationen:

So Simonis Krauthang hinzu kommt (gleich ob im Hotel, auf der Wache oder im Haus des Arztes), kümmert er sich zunächst um den Verletzten und veranlaßt, daß man ihn ggf. nach Hause bringt. Alsdann kann er zu Praioshag befragt werden. Der sympathische Endsechziger (mittelgroß, untersetzt, schütteres, blondes Haar, blaue Augen, freundliches, vertrauenerweckendes Gesicht - *s.a. Persönlichkeiten*) gibt gerne Auskunft über seinen Kollegen:

„Yorik war einer meiner ersten näheren Bekannten, als ich vor gut sechs Jahren nach Rommilyls kam. Was soll ich sagen, er ist ein aufrichtiger, großzügiger Mann. Er hat mir anfänglich sehr beigegeben, hat mich in die Gesellschaft eingeführt, auch nicht selten Patienten an mich verwiesen. Für diesen

Dienst bin ich ihm noch heute zutiefst verbunden und ich bin stolz, daß ich diesen Mann meinen Freund nennen darf. Peraine sei dank, daß ich ihm seinen Großmut mittlerweile vergelten kann und spezielle Fälle an ihn weitergebe. Er ist eine Koryphäe auf dem Gebiet der Augenheilkunde, während meine Leidenschaft dem Bewegungsapparat - Knochen und Sehnen, Ihr versteht - gehört. Auch bei schwierigen Fällen tauschen wir unsere Meinung aus. Und ich will auch nicht sein Engagement für die vergessenen, die vom Schicksal nicht so freundlich behandelt werden wie wir beide. Wiewohl er in den besten Kreisen der Gesellschaft verkehrt und zu seinen Patienten Leute von Rang und Stand gehören, ist er sich nicht zu fein, mindestens einmal in der Woche die Ärmsten der Armen für Götterlohn zu behandeln. Mögen Peraine und Travia es ihm vergelten. Und solch einen Mann so übel anzugehen. Nein, ich kann mir beim besten Willen nicht vorstellen, wer von solch niedriger Gesinnung sein sollte."

Spezielle Informationen:

Über Yoriks Nichte (so der oder die Helden schon von ihr wissen) weiß Krauthang nichts zu berichten. Ihm ist lediglich bekannt, daß Yorik einen Bruder in Tobrien hat (Yorik hat ihm vor etwa 5 Wochen, nachdem die bestürzenden Nachrichten aus Tobrien in aller Munde waren, von ihm erzählt).

Übrigens werden auch andere Leute (der Hotelier, diverse Rommilyser Bürger, s.u.) den Eindruck Praioshags als ein überaus integren, beliebten Mann bekräftigen.

Meisterinformationen:

Hegen die Helden nach allem, was sie bereits über Yorik in Erfahrung gebracht haben, einen Verdacht und beschließen, das Haus des Arztes (oder ihn selbst), noch in dieser Nacht genauer unter die Lupe zu nehmen, müssen sie feststellen, daß zwei Gardisten das Haus bewachen, zumindest dann, wenn Praioshag zur Wache oder ins Hotel gebracht worden ist. Entweder hat Simonis Krauthang auf seinem Nachhauseweg die Garde von dem Überfall auf Yorik informiert und gebeten, daß diese dafür sorgen, daß es keine weiteren Zwischenfälle in dieser Nacht gibt, oder die Gardisten, die Yorik vom Hotel zu seinem Haus gebracht haben, sind gleich dort geblieben.

Ist das Haus unbewacht oder gelingt es den Helden trotz der Wachen durch ihren Einfallsreichtum sich unbemerkt in das Haus zu schleichen, kannst du mit der Hausbeschreibung fortfahren. Allerdings bemerkt Praioshag ihre Anwesenheit schon nach kurzer Zeit (und in jedem Falle, bevor sie den geheimen Zugang zum Keller gefunden haben) - man hört (Sinnenschärfe +4), wie er sich mühevoll aus seinem Bett erhebt und auf den Flur hinaus geht. Bemerken die Helden ihn nicht, schlägt er durch laute Rufe Alarm - entweder eilen stante pede die Gardisten herbei oder es rührt sich allmählich die Nachbarschaft, um so schwerer, sich jetzt noch unbehelligt wieder davonzumachen. Werden die Helden bei ihrem Einbruchversuch erwischt, befinden sie sich in argen Erklärungsnot ...

Nachforschungen

Meisterinformationen:

Nach einer ruhigen Nacht und einem ausgiebigen Frühstück - die Helden werden wieder und wieder auf ihre Heldentaten am Abend und die Verhaftung der drei Hochstaplerinnen und

Drogenhändlerinnen angesprochen - ist es gegen Mittag Zeit, sich zu Praioshag zu begeben, zumindest dann, wenn er seinen Retter am Abend zuvor um einen erneuten Besuch gebeten hat. Ist dies nicht der Fall, überbringt ein Bote am Morgen

Im Auftrag Ihrer Majestät

den Helden einen Brief des Arztes, in dem er die Helden zur 12. Praiosstunde in sein Haus lädt - zu einer wichtigen Angelegenheit, wie er ausdrücklich unterstreicht.

Spezielle Informationen:

Als die Helden bei Praioshag - dem es offenkundig schon weit besser geht - eintreffen, sind bereits zwei Stadtgardisten anwesend, die Yorik noch einmal zu dem Überfall auf ihn befragen (zumindest dann, wenn die Garde durch die Helden oder Krauthang Kenntnis davon bekommen hat). Praioshag bittet die Gefährten, Platz zu nehmen, derweil er sein Gespräch mit den Gardisten weiterführt. Im Verlauf der Unterhaltung erklärt Praioshag, keinen der Männer erkannt zu haben. Auch gibt er an, daß er sich nicht vorstellen kann, wer ihn überfallen habe und welches Motiv ihn zu dieser Schandtat bewegt haben könne. Viel Geld trüge er nie mit sich herum, und persönlichen Feinde habe er seines Wissens nicht.

So die Gardisten dies nicht ohnedies schon getan haben, werden die Helden (bzw. derjenige, der Tatzeuge war) im Anschluß zu den Geschehnissen befragt. Praioshag versucht dabei den Helden unauffällig zu verstehen zu geben, daß sie nichts über die Entführung verlauten lassen sollen (wenn sie davon wissen). Alsdann verabschieden sich die Gardisten.

Sollten die Helden alle Gesten und Winke ignorieren und die Stadtgarde in den möglichen Hintergrund der Tat einweihen, bekniert Yorik Praioshag die beiden Beamten, wenigstens für eine Frist von 3 Tagen nichts zu unternehmen, da er um so mehr um das Leben seiner Nichte fürchtet, wenn die Entführer gewahr werden, daß sich die Garde eingeschaltet hat. Die Gardisten wollen ihm dies nicht versprechen, sagen aber zu, daß sie den Fall dem Hauptmann vortragen werden, der sich mit Praioshag in Verbindung setzen würde.

Yorik macht den Helden anschließend schwere Vorwürfe. Doch erklärt er ihnen auch, daß sie seine einzige Hoffnung seien, seine Nichte jemals lebend wiederzusehen, zumal jetzt, da sich die Garde einmischt. Schnelles Handeln sei nun oberstes Gebot.

Weigern sich die Helden, ihm zu helfen, läßt Praioshag sie offenkundig betrübt, wenn nicht gar verzweifelt, ziehen. Alsdann geht es gleich mit der Entführung der Nichte eines der Helden weiter.

Sollten die Helden bislang noch nichts von der angeblichen Entführung wissen, schildert Praioshag ihnen, was geschehen ist (s.o.). Er bittet sie flehentlich um ihre Hilfe, bei der Barmherzigkeit Traviass, wenn es nötig ist. Sollte in der Nacht zuvor bei ihm Samthauch gefunden worden sein, und sprechen die Helden ihn darauf an, gibt er nach einigem Hin und Her schließlich zähneknirschend (und reumütig) zu, daß er süchtig sei und deshalb auch das Lösegeld bislang nicht zusammenbekommen hat. In diesem Fall wird er notfalls auch einräumen müssen, daß er schon zum Zeitpunkt der Verhaftung der Helden wußte, daß Loinde und ihre Töchter die Drogenhändler waren, und nicht die Helden. Wegen seiner Sucht wagte er aber nicht, Loinde zu verraten.

Spezielle Informationen:

Folgende Informationen gibt Yorik Praioshag außerdem an die Helden weiter:

“Ich danke Euch, daß Ihr mir Euer offenes Ohr für meine Schwie-

rigkeiten schenkt und ich hoffe, Ihr werdet mir Euren Beistand nicht verweigern. Es gibt da noch ein paar Dinge, die mit dem Fall zu tun haben, die Ihr wissen sollt, bevor Ihr Euch entscheidet, mir beizustehen.

Ihr sollt wissen, daß ich in der Sache nicht untätig geblieben bin, so bescheiden auch die Mittel sein mögen, die ich einzusetzen vermochte bzw. wagte. Es gibt einen Mann mit Namen Erdwulf Siebenfinger, ein armer Schlucker, den ich vor einiger Zeit gratis behandelt habe. Er ist als überaus gewandter und gewitzter Bursche bekannt, und so habe ich ihn aufgesucht, mir zum Gefallen der Spur der Entführer zu folgen. Vorgestern bekam ich Nachricht von ihm. Er berichtete, daß es ihm gelungen sei, das Versteck der Bande ausfindig zu machen, ein Gehöft unweit der Stadt. Doch weit besorgniserregender ist der Rest, den er herausgefunden hat. Er schreibt, daß meine arme Nichte einem finsternen Magus in die Hände gefallen sei. Dieser habe acht (Die Anzahl sollte der Gruppenstärke (Anzahl der Helden +3) angepaßt werden) Männer und Frauen zu seinem Schutz angeheuert. Die Bande hat sich als harmlose Bauern getarnt. Nun, Ihr selbst (er wendet sich an den Helden, der ihm gefolgt ist) habt ja selbst mit ansehen müssen, welchen Kalibers diese Schufte sind. Auch hat Erdwulf Alena gesehen, doch machte sie den Eindruck, als stünde sie unter Drogen oder als wäre sie bezaubert worden. Nun, ich verstehe davon nicht genug, aber ich traue diesen Leuten alles zu. Erdwulf wollte versuchen, Alena zu befreien. Seitdem habe ich nichts mehr von ihm gehört. Ich befürchte das Schlimmste. Also, wenn Ihr wirklich bereit seid, mir zu helfen und meine arme Alena und ihr ungeborenes Kind zu retten, bitte ich Euch inständig, vorsichtig zu sein. Ich möchte niemanden ins Unglück stürzen.”

Meisterinformationen:

Verlangen die Helden eine Belohnung, so stellt ihnen Yorik das Geld in Aussicht, das er bisher (bar) aufreiben konnte, immerhin 280 Golddukatens!

Möchten die Helden das Zimmer sehen, in dem Alena gewohnt hat, so wird ihnen Yorik dies bereitwillig zeigen. Siehe dann Hausbeschreibung unten. Sollte den Helden auffallen, daß die Kleider im Schrank so aussehen, als hätten sie unterschiedlichen Trägerinnen gehört (s.u.), weiß der Arzt sich jedoch herauszureden.

Yorik wird den Helden gern die (natürlich selbst verfaßte) Nachricht zeigen, in der genau das eben Erwähnte steht - wenn gleich auch in deutlich kargeren Worten und krakeliger Handschrift.

Der Streuner Erdwulf Siebenfinger, (ja, ja, die aventurische Rechtsprechung kann hart sein), ist im Armenviertel leidlich bekannt. Sollte einer der Helden Nachforschungen anstellen, verweist man ihn (gegen einige Münzen) in die Streunerkneipe “Phexens Finger”. Dort trifft er tatsächlich auf einen Bekannten von Erdwulf. Dieser - Elgor mit Namen - erzählt - nach anfänglichem Mißtrauen - daß er Erdwulf das letzte Mal vor drei Tagen gesehen habe. Er habe ihm erzählt, daß er kurz die Stadt verlassen müsse, um irgend ein Mädel zurückzuholen. Er habe nicht genau nachgefragt, weil er sich gedacht habe, daß das irgend ein Mädchen sei, das seiner Familie durchgebrannt sei oder so. Fragt man ihn, ob der Arzt Praioshag damit zu tun habe, bestätigt Elgor, daß Erdwulf den Namen

des Arztes genannt habe. Praioshag ist dem Streuner wohlbekannt, er hat einmal eine böse Wunde Elgors behandelt. Auch Erdwulf schulde ihm sein Leben, denn ohne Praioshags Kunst hätte er wohl zu seinen Fingern auch noch den Arm verloren. Seit er vor drei Tagen losgezogen sei, habe sich Erdwulf nicht

mehr in der Stadt blicken lassen. Wahrscheinlich habe er sich davongemacht, warum auch immer. Fragt man Elgor speziell danach oder zeigt man ihm den angeblich von Erdwulf stammenden Zettel, erklärt er grinsend, woher wohl ein Straßenfuchs wie Erdwulf lesen und schreiben können soll.

Was wirklich passiert ist (Meisterinformationen)

Der finstere Borbaradianer Yorik Praioshag beschäftigt sich seit einiger Zeit mit Experimenten rund um das ungeborene Leben in seinen unterschiedlichen Wachstumsphasen. Um Anschauungsobjekte für seine widernatürlichen und verbotenen Studien zu finden, bedient sich der Arzt skrupellos der Armen der Stadt. In den entsprechenden Vierteln, wo das Verschwinden irgendwelcher Leute oftmals weder interessiert, noch großartig auffällt, findet er seine Opfer. Da er zudem wegen seiner Großmütigkeit recht beliebt ist, würde niemand ihn verdächtigen.

Sein jüngstes avisiertes Opfer ist die hochschwangere Alena, Tochter eines Bauern aus der Umgegend. Praioshags Studien befanden sich an einem entscheidenden Wendepunkt, er bedurfte dringlichst einer Frau in weit fortgeschrittenem Stadium der Schwangerschaft, nur so ist zu erklären, warum er diesmal eine Frau ausgewählt hat, deren Verwandte ihr Verschwinden gewiß nicht tatenlos hinnehmen würden. Yorik hat versucht, die junge Frau, die eines Tages in seine Praxis kam, dazu zu überreden, sich bis zur Niederkunft bei ihm einzuquartieren, da mit Komplikationen zu rechnen sei. Alena allerdings wollte davon nichts wissen, und als der Arzt sie in Folge bedrängte, verließ sie fluchtartig sein Haus.

Praioshag jedoch hatte längst noch nicht aufgegeben. Zu wichtig war es ihm, seine Experimente fortzuführen, so wichtig, daß er im Folgenden die ihm sonst so zueigene Vorsicht schleifen ließ. Er heuerte Erdwulf an, Alena zu entführen, doch wurde der Streuner von Alenas Verlobten und ihrem Vater bei dem Versuch erwischt und überwältigt. Erdwulf verriet, nachdem er eine heftige Tracht Prügel bezogen hatte, seinen Auftraggeber, konnte jedoch nichts über das Motiv für die Entführung sagen.

Anschließend ließ man Siebenfinger laufen, und der Streuner zog es vor, Rommilys den Rücken zu kehren und sein Glück vorsichtshalber in der Ferne zu suchen - eine überaus kluge Entscheidung, denn es steht außer Zweifel, daß Praioshag den lästigen Zeugen ohne Umschweife beseitigt hätte (auch wenn es ihm gelungen wäre, das Mädchen zurückzubringen). Praioshag hätte den Helden nicht von Erdwulf erzählt, wenn er sich nicht sicher wäre, daß dieser entweder tot oder auf und davon ist.

Alenas Verlobter Traufried, ihr Vater und je 2 Mägde und Knechte machten sich alsdann auf nach Rommilys, um Yorik gehörig durch die Mangel zu drehen und ihm klarzumachen, daß er besser seine Finger von Alena lassen solle.

Weitere Informationen über Yorik Praioshag

Bevor die Helden sich zu dem Bauernhof begeben, können sie selbstverständlich noch versuchen, mehr über Yorik Praioshag in Erfahrung zu bringen (da bei einigen Betroffenen die Helden nichts über eine Nichte Yoriks erfahren können und sie zu früh einen Verdacht gegen Yorik hegen könnten, sollten sie an die Zuehfrau und den Gehilfen nur gelangen, wenn sie sich wirklich anstrengen. Maßgabe muß dabei sein, daß Yorik sehr beliebt ist und viele gute Bekannte nichts erzählen, wenn die Helden sich nicht gute Gründe für ihre Nachforschungen einfallen lassen. Im schlimmsten Fall berichtet Yorik jemand, daß die Helden Nachforschungen über ihn anstellen.

Sollten die Helden Yorik zur Rede stellen, daß weder sein Gehilfe noch seine Zuehfrau von Alena wissen, wird er sich herauszureden versuchen mit der Behauptung, daß er noch von dem Überfall durcheinander sei und Alena in Wirklichkeit auf dem Weg von Mendena nach Rommilys entführt worden sei.

- Praiadne Kamschnitzer, Zuehfrau des Arztes: Sie kümmert sich an 6 Tagen in der Woche um den Haushalt des Arztes und kocht für ihn. Die freundliche Mittvierzigerin schildert ihren Dienstherrn als freundlichen, großherzigen Mann von untadeligen Manieren. Nie wird er ausfallend oder ungeduldig, im Gegenteil, er schätzt ihre Dienste als Köchin so hoch ein, daß er ihr ein Salär zahlt, das ein Drittel über dem Üblichen liegt. Praiadne kann den Helden einige der Honoratioren nennen, die als Patienten, aber auch als Gäste bei Praioshag ein und aus gehen, sträubt sich aber zunächst, immerhin handelt es sich um vertrauliche Angelegenheiten (die Helden müssen schon sehr feinfühlig vorgehen). Genauer befragt, weiß Praiadne zu bestätigen, daß bisweilen Patienten des Arztes für mehrere Tage oder gar Wochen im Haus bleiben, zumeist

nach schwereren Operationen. Oft aber nimmt er auch einen armen Schlucker oder ein armes gefallenes Mädchen (wie sie es ausdrückt) aus Gutherzigkeit für eine Weile auf. Sie weiß zwar auch von dem Bruder in Mendena und von einer schwangeren Nichte (Yorik hatte ihr davon erzählt um ggf. das Erscheinen Alenas zu erklären), doch sie weiß nichts davon, daß sie im Hause des Arztes gewohnt hat.

- Vilbur Kolmann: Der 16-jährige Knabe ist ein Schüler des Peraineklosters und geht dem Arzt bei seinen Behandlungen zur Hand, wann immer dies nötig ist. Vilbur ist überaus stolz darauf, daß der renommierte Medicus ihn als seinen Gehilfen in seinen Dienst genommen hat und er preist die Fachkunst seines Herrn in höchsten Tönen. Praioshag hat ihn zudem angehalten, arme Leute, die im Perainestift um Behandlung bitten, an ihn zu verweisen. Befragt man ihn eingehender (man muß schon direkt danach fragen), weiß er sich zu erinnern, daß er einmal versucht habe, ein Mädchen aus dem Armenviertel, das Praioshag wegen einer Augenverletzung behandelt habe, nachdem sie das Haus verlassen habe, wiederzusehen, er habe sie aber nicht gefunden.

- Andere Medici: Yorik Praioshag ist als Meister seines Faches anerkannt. Viele seiner Patienten stammen aus Aldeburg, und selbst am Fürstenhof bedient man sich gerne seiner Dienste. In der Stadt ist er hoch angesehen, er engagiert sich u.a. sehr dafür, daß die Gilde der Ärzte, Apotheker und Bader im Stadtrat künftig mehr Einfluß genießt.

Seine Mildtätigkeit gegenüber den Armen wird zwar als überaus traviagefälligkeit und edelmütig angesehen, doch läßt sich

Im Auftrag Ihrer Majestät

nicht verschweigen daß zumindest einige der weniger gut verdienenden Ärzte der Meinung sind, daß sein Engagement ein wenig zuviel des Guten ist, behandelt er doch auch einmal eine weniger wohlbetuchte Handwerkerin oder einen Bauern gegen geringes Salär. Einer verhehlt gar nicht, daß er eine gewisse Schadenfreude über den nächtlichen Anschlag empfindet.

Yorik ist kein gebürtiger Rommilyser, er kam vor etwa 14 Jahren in die Stadt (*siehe auch seine Beschreibung im Anhang*). Über Yoriks Privatleben und seine Familie ist nichts weiter bekannt.

-Patrizier, Adelige: Yorik Praioshag ist ein guter und zuverlässiger Arzt, verschwiegen und diskret, ein vertrauenswürdiger Mann. Über sein Privatleben ist den Herrschaften nichts bekannt.

-Geweihte: Im Travia-, Peraine und im Hesindetempel kennt man Praioshag als fleißigen Spender, auch wenn man ihn nur selten bei den Andachten sieht. Doch erkennt man seine wohlfährigen Taten als überzeugenden Dienst an den Zwölfen an.

-Mittelschicht, kleinere Händler, Handwerker: Wie oben. Mit 25% Chance (oder nach entsprechenden Erkundigungen) treffen sie auf einen ehemaligen Patienten, der Praioshag über den grünen Klee lobt. Allerdings läßt einer der Handwerker

Rückfragen

Meisterinformationen:

So den Helden nunmehr die eine oder andere Sache almadanisch vorkommt oder sie einen Verdacht gegen den Arzt hegen, mag es sein, daß sie sich noch einmal mit Praioshag unterhalten wollen.

Doch sie finden das Haus verwaist. Nachbarn erklären, daß Praioshag wahrscheinlich auf Krankenbesuch sei, und daß man schlecht sagen könne, wann er zurückzuerwarten sei.

Praioshag angeblich auch Abtreibungen vornehmen soll.

-Gardisten: Praioshag ist ein wohlbeleumundeter Bürger von untadeligem Ruf, in Notfällen stets hilfsbereit. Höhergestellte Gardisten wie z.B. Weibel schätzen seine Heilkünste sehr. Zu seiner Nichte befragt, gibt eine Gardistin an, ihn vor drei Wochen mit einer schwangeren Frau gesehen zu haben.

-Arme, Bettler, Tagelöhner, einfache Fischer etc.: Yorik ist großzügig und kümmert sich regelmäßig um die Armen, die er kostenlos oder weit unter dem üblichen Honorar behandelt, ein Grund für seine große Beliebtheit. Regelmäßig gibt er Almosen. und interessiert sich für die sonstigen Probleme der Bedürftigen. Es gibt jedoch auch solche, die das Gebaren des Arztes mit Mißtrauen betrachten. Zwar können sie nichts konkretes gegen den Arzt vorbringen, doch stimmt es sie mißtrauisch, daß einer der besseren Gesellschaft sich allein aus selbstlosen Motiven um sie kümmert. Allerdings wäre ihnen jeder suspekt, der so wie Praioshag handelt.

Eine der Frauen kann sich an ein Mädchen (Larina) erinnern, das den Arzt bei seinem Gang durchs Armenviertel begleitet hat Larina sei ihm wohl zum Dank für eine Behandlung zur Hand gegangen. Erkundigt man sich weiter nach Larina, erfährt man, daß das Mädchen keine Anverwandten hat, sondern zu den vielen Straßenkindern gehöre, die sich heimatlos in den Gassen herumtreiben und von den Almosen der Traviapilger lebe oder sich auch einmal an einen Reisenden verkaufe. Praioshag habe sich des Mädchens ein wenig angenommen. Larina hat vor einigen Monaten die Stadt verlassen, zumindest nimmt man das an, weil sie seitdem nicht mehr gesehen wurde.

Sollten die Helden auf den Gedanken kommen, jetzt in das Haus des Arztes einzusteigen, so seien sie gewarnt:

Auf den Straßen herrscht reges Leben, hier beackert jemand seinen Garten hinter dem Haus, dort spielen Kinder, ein Händler inspiziert mit seiner Prokuristin eine neue Lieferung, zwei Nachbarinnen sind in ein Gespräch unweit des Hauses vertieft und der Knecht da drüben beobachtet die Helden mit Argwohn ...

Aus dem Off

Während die Helden entweder ihren ursprünglichen Aufträgen nachgehen oder sich Yorik Praioshags annehmen, bleiben auch die Wolfsfelder nicht untätig. Nachdem es den Gefährten trotz des Giftanschlags gelungen ist, die wahren Drogenhändler auffliegen zu lassen, hegt die Familie einen nicht unerheblichen Groll gegen die Störenfriede. Wohl hat man begriffen, daß es nicht ratsam wäre, sich auf gewaltsame Art und Weise der lästigen Helden zu entledigen: zu tief sind diese mit der Garde u.a. verbandelt. Doch erhofft man sich, daß man sie zumindest dazu bewegen kann, ihre Nasen aus den Geschäften der Familie herauszuhalten, um unbehelligt neue Strukturen aufzubauen. Denn noch gibt es keinen stichhaltigen Beweis, um die Wolfsfelder dingfest zu machen und

mithin für diese auch keinen Grund, sich aus dem lukrativen Drogengeschäft zurückzuziehen.

Um den nötigen Druck auf die Helden auszuüben, entführen sie die kleine Nichte eines der Helden (*s.o. Wichtig C.* - die Wolfsfelder sind entweder dahinter gekommen, weil der Held doch einmal Kontakt zu seinen Verwandten aufgenommen hat oder sie sind schlicht gut informiert und mit weitreichenden Informationsquellen ausgestattet).

Sollten die Helden auf eigene Faust zuvor enge Kontakte zu einem NSC in Rommilys geknüpft haben, kommt dieser als Entführungsoffer selbstredend auch in Frage.

Die neuerliche (und nun echte) Entführung geschieht am Tage nach dem Maskenball.

Nachricht über eine neue Entführung

Spezielle Informationen:

Am frühen Nachmittag taucht die völlig aufgelöste Schwester/der Bruder eines der Helden in der Darpatperle auf.

Sie/er teilt ihm unter Tränen mit, daß man ihre/seine Tochter entführt habe.

Nur stockend gelingt es ihr/ihm zu berichten, daß zwei maskierte Gestalten gegen Mittag, als außer der Magd niemand zugegen war, in ihr Haus eingedrungen sind. Sie haben Kalena (die Magd) niedergeschlagen und das Kind mit sich genom-

men. Im Bettchen der Kleinen habe man folgendes gefunden:

Gibt keinen Muckser von euch, wenn ihr die Kleine lebend wiedersehen wollt. Wendet euch an euren großmäuligen Verwandten, der wird wissen, was zu tun ist. Und kein Wort zur Garde.

Wenig später findet der Held auf seinem Kopfkissen folgende Nachricht vor:

Wenn Dir das Leben des Kindes lieb ist, dann Sorge dafür, daß ihr euch nicht länger um Sachen kümmert, die euch nichts angehen. Andernfalls schicken wir Dir Deine Nichte stückchenweise zurück.

Meisterinformationen:

Ein Küchenjunge des Hotels (der nicht lesen kann) hat diese Nachricht bei der ersten sich bietenden Gelegenheit auf dem Bett deponiert. Er hat die Nachricht von einer blonden Frau mit einer Zahnücke (an mehr Einzelheiten kann er sich nicht erinnern) zugesteckt bekommen, als er zu Einkäufen auf dem Markt war. Sie hat ihm dafür 5 Heller gegeben.

Allerdings ist es fraglich, ob die Helden überhaupt herausbekommen, wer die Nachricht in den Raum geschmuggelt hat, da niemand den Knaben dabei beobachtet hat. Einzig wenn die Helden sehr respektgebietend (und entsprechend furchteinflößend) auftreten, mag es sein, daß der Junge sich durch seine Nervosität verrät.

Der Held kann zu diesem Zeitpunkt wenig tun, um seine Nichte aus der Hand der Entführer zu retten. Die Magd, zu dem Überfall befragt, weiß wenig mehr zu erzählen, als daß sie, als sie in der Küche stand, um das Mittagssmahl vorzubereiten, plötzlich zwei dunkle Gestalten durch die Hintertür ins Haus eingedrungen wären. Ehe sie auch nur kapiert habe, was vor sich ging, habe der eine ihr einen Knüppel über den Kopf gezogen (sie zeigt mitleidsheischend eine dicke Beule). Als sie nach ein paar Augenblicken wieder zu sich gekommen sei, da waren die Kerle wieder verschwunden und mit ihnen die kleine Alissa (hier bricht die Magd in Tränen aus).

Im Haus läßt sich ebenfalls nur wenig feststellen: das Bettchen des Kindes ist umgerissen, eines der Kissen fehlt - sonst nichts.

Immerhin bleibt die Vermutung, die beiden Entführungen könnten in Zusammenhang miteinander stehen. Und so bleibt wohl nur, den sich bietenden Spuren zu folgen.

Der Bauernhof der "Entführer"

Spezielle Informationen:

Yorik Praioshag hat den Helden den Weg zum Bauernhof genau beschrieben. Sie sollen zunächst etwa 2 Stunden (per Pferd entsprechend schneller) der Straße nach Darpaddingen folgen, um dann den zweiten Abzweig nach links zu nehmen. Nach einer weiteren halben Stunde würden sie ihr Ziel, den Hof, erreichen.

Das Gelände rings um den einsam daliegenden Bauernhof ist hügelig, aber nur von wenigem Buschwerk bestanden. Es bietet nur geringe Deckung, um sich unbemerkt näher an den Hof heranzuschleichen.

Ein etwa ein Schritt hoher Erdwall, gekrönt von einem aus Rutenwerk geflochtenem anderthalb Schritt hohen Zaun, schützt den Hof - vornehmlich vor tierischen Räubern, wie die Art der Umzäunung nahelegt.

Innerhalb der Umfriedung befindet sich ein großes einstöckiges Haus mit Giebeldach, an das sich ein hölzerner Anbau schmiegt, eine Scheune mit Stall, ein Hühnerhaus, ein kleiner Schuppen und ein Abort. Neben der Scheune liegt diverses landwirtschaftliches Gerät, auch ein Ochsenkarren ist zu sehen. Ein nicht zu identifizierender Hundemischling streunt auf dem Hof herum (nachts schläft er bei der Scheune, ist aber nicht angekettet).

Des Tags sind 2 Knechte auf den Äckern ringsum beschäftigt, einen weiteren Knecht und 2 Mägde sieht man mit anderen alltäglichen bäuerlichen Arbeiten beschäftigt (so schlachtet eine Magd ein Huhn, ein Knecht hackt Holz, ein anderer repariert Geräte). Auf einer Weide unweit des Hofes stehen 8 Kühe und 2 schwere Gäule, in einem Gatter grasst friedlich meckernd eine kleine Ziegenschär und auch ein 3 Schweine gehören zum Viehbestand. An Federvieh hält man ein Dutzend Hühner (*Bewohner des Hofes, siehe Anhang*).

Mit Einbruch der Dämmerung sieht man niemanden mehr auf dem Hof, mit Ausnahme eines Bewohners, der zum Abtritt geht etc. Doch dringt schwacher Lichtschimmer durch die mit dünn gegerbten Tierhäuten bespannten Fenster und man hört bisweilen ein lautes Lachen.

Des Nachts hingegen ist alles still und friedlich, die Bewohner haben sich (etwa ab 21.30 Uhr) auf ihre Lager zurückgezogen und schlafen den Schlaf der Gerechten.

Meisterinformationen:

Zumal am Tag bietet der Hof den Eindruck perainegefälligen Lebens. Weder Gerüstete noch sonstiges Kriegsgerät sind zu sehen, man kann nur schwer glauben, daß es sich bei den schlicht gekleideten Bauersleuten um gewiefte Söldlinge handeln soll, die das Nest eines Schwarzmagus verteidigen.

Nähern sich die Gefährten offen am Tage dem Hof, zeigen sich die Bauern mißtrauisch - wohl verständlich, nachdem der Streuner versucht hat, Alena zu entführen. Sie bitten die Helden, ihre Waffen abzulegen. Sind die Gefährten freundlich und kommen der Aufforderung nach, fragt man nach dem Woher und Wohin und läßt sie gar, wie Mutter Travia es gebietet, zum gemeinsamen Mahle ein. Im Haus lernen die Helden dann auch die schwangere Alena kennen, die mitnichten den Eindruck einer gegen ihren Willen gefangen gehaltenen oder gar Bezauberten macht. Zudem gibt es auch in der Stube keinerlei Anzeichen dafür, daß es sich bei den Bewohnern des Anwesens nicht um ganz gewöhnliche Bauern handelt. Von Söldlingen oder Magiern keine Spur!

Es liegt bei den Helden, ob sie die Sprache auf Alena, Praioshag und die vermeintliche Entführung bringen.

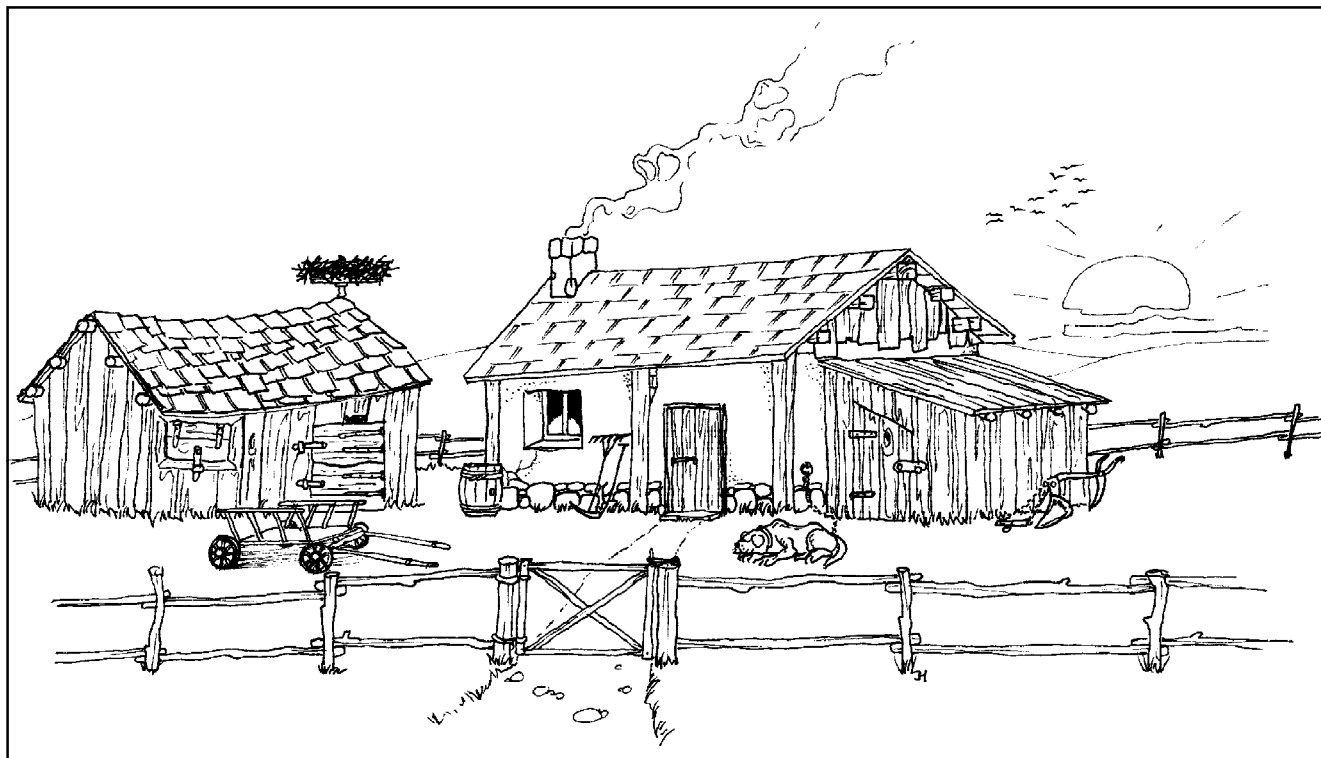
Die Bauern zeigen sich sichtlich aufgebracht, als der Name Praioshag fällt. Voller Zorn erzählen sie, daß der Arzt, den man angesichts der nahenden Niederkunft konsultiert habe, ihre Alena (Tochter des Bauern, Verlobte von Traufried) zu überreden versucht habe, bis zur Geburt nach Rommilys in sein Haus zu ziehen, vorgeblich, weil er mit Komplikationen rechne. Als Alena sich geweigert habe, sei er wütend geworden und habe sie bedrängt zu bleiben und ihr mit Gefahr für ihr Leib und Leben und das des Kindes gedroht, wenn sie seinen Anweisungen nicht folge. Alena habe schließlich voller Angst fluchtartig sein Haus verlassen. Später sei sie dann zur Hebamme des Dorfes gegangen, diese aber habe sie beruhigt, daß mit ihr und dem Kind alles in bester Ordnung sei.

Im Auftrag Ihrer Majestät

Vor drei Tagen sei dann der Streuner in ihr Haus eingedrungen, um Alena zu verschleppen. Götterlob sei es ihnen gelungen, dies zu vereiteln, man habe Siebenfinger eine gehörige Tracht Prügel verabreicht, bis er ausgespuckt habe, wer ihn

Es muß deiner Improvisationsgabe überlassen bleiben, auf entsprechende Aktionen der Helden, wie z.B. einen nächtlichen Einbruch, zu reagieren.

Die Türen sind von innen mit einfachen Holzriegeln verschlos-



geschickt hat. Alsdann hätten sie ihn davongejagt und in der Nacht darauf Praioshag aufgelauert, um ihn ein für allemal davon zu überzeugen, die Finger von Alena zu lassen.

An Praioshags Geschichte ist nichts wahr, wie die Bauern glaubhaft versichern können (Menschenkenntnis-Proben). Weder ist Alena seine Nichte, noch ist der Hof das Versteck finsterner Banditen.

Zeigen sich die Helden weniger friedlich oder geben sich gar als Freunde/Gesandte Praioshags zu erkennen, verhalten sich die Bauern abwartend bis feindselig. Nötigenfalls greifen die Bewohner gar zu ihren - improvisierten - Waffen (Heugabeln, Prügel, Dreschflegel etc. Einzig Traufried besitzt ein Entermesser). Eine Magd sucht sich nötigenfalls unbemerkt davonzumachen, um den Büttel zu Darpadingen zu alarmieren. Die Bauersleute kämpfen tapfer, jedoch handelt es sich bei ihnen kaum um ernstzunehmende Gegner für kampferprobte Helden. Die Knechte und Mägde werden nach der ersten ernsthaften Verletzung (10 SP auf einmal oder insgesamt Verlust der Hälfte ihrer LE) den Kampf einstellen. Der Bauer und Alenas Verlobter kämpfen weitaus verbissener (bis sie nur noch ein Viertel ihrer LE besitzen). Danach ergeben auch sie sich. Allerdings haben die Helden wohl kaum einen rundern (oder kor-) gefälligen Sieg erstritten ... (- 15 AP, kommt jemand zu Tode - 25 AP).

Nachdem die Bauern besiegt sind, wird in folgenden Gesprächen/Verhören hoffentlich die Wahrheit ans Licht kommen.

Erfahrungsgemäß wollen sich die Helden tags oder nachts erst einmal anschleichen und das Treiben auf dem Hof beobachten.

Angesichts des freundlichen Wetters hat man darauf verzichtet, die Läden vor den Fenstern zu schließen, doch kann man nur dann durch ein Fenster in das Haus einsteigen, wenn man die Tierhäute einschneidet und so eine Öffnung schafft (FF-Probe +2, damit dies geräuschlos gelingt). Sollten die Helden bei ihrem Versuch Lärm machen oder sollten sie nicht dafür gesorgt haben, daß der Hund ruhig gestellt ist, besteht eine Chance, daß einer oder mehrere der Bewohner erwachen und die Helden überraschen.

Die Mägde und Knechte sind im Erdgeschoß des Hauses untergebracht, Alina und ihre Familie nächtigen in Kammern unter dem Dach. Einzige Ausnahme ist Traufried, der in dem kleinen Anbau sein Lager hat. In seiner Kammer finden sich Spuren seiner seemännischen Profession: ein Entermesser, ein Seesack, sowie eine Sternenkarte und ein Buch über Navigation (es ist Traufrieds größter Wunsch, einmal als Navigator zur See zu fahren).

Sollte einer der Helden auf die Idee kommen, im Stall nach Reitpferden zu schauen (Schleichen-Probe +5, damit die Tiere nicht unruhig werden), notiere für ihn 10 Extra-APs, denn es liegt nahe, daß gedungene Söldner über Reitpferde verfügen. Im Stall ist aber lediglich das oben beschriebene Vieh der Bauern untergebracht.

Nun mögen unglückliche Zufälle es fügen, daß die Helden in treuem Glauben an die Aufrichtigkeit des Arztes in das Haus eindringen und eventuell Hausbewohner schwer verletzen oder gar töten, bevor sie gewahr werden, daß es sich um einfache Bauern handelt. Insbesondere wenn es auf Versäumnisse oder schlichte Dummheit der Helden zurückzuführen ist, daß sie die harmlosen Landleute angegriffen haben, solltest du ent-

sprechend AP abziehen. Auch entsendet der Bauer einen Knecht zum Markvogt, um Klage zu führen. Hieraus mögen auf die Helden in Folge einige Schwierigkeiten zukommen.

Schlimmstenfalls mag es gutgläubigen Helden gelingen, Alena unbemerkt zu entführen (ist in den Testrunden aber bislang nicht vorgekommen). Alsdann stehst du vor einem großen Problem, denn wenn es der jungen Frau nicht gelingt, die Helden auf dem Rückweg von der Wahrheit zu überzeugen, droht ihr ein schreckliches Schicksal.

Sollten alle Stricke reißen, bemerken die Bauern nur kurze Zeit

später Alenas Verschwinden und machen sich auf die Suche. Es gelingt ihnen, nachdem klar ist, daß die Entführer sich nach Rommilys bewegen, auf einer Abkürzung die Stadt noch vor den Gefährten zu erreichen.

Die Stadtgarde erwartet sie bereits vor den Toren und nimmt sie fest. Bei der Überprüfung von Yorik Praioshag Haus findet man sein geheimes Laboratorium (siehe Beschreibung seines Hauses), dem Arzt jedoch gelingt die Flucht. Ende vom Lied: Turm der Freude für die Helden und Anklage als borbaradianische Mitverschwörer. Möge Hesinde es fügen, daß es so weit nicht kommt!

Was ist hier eigentlich los? - Das Feld der Rache

Meisterinformation

Haben die Helden einmal herausgefunden, daß Praioshag ein falsches Spiel mit ihnen getrieben hat, werden sie gewiß nicht lange zögern, den Arzt zur Rede zu stellen.

Nach Rommilys zurückgekehrt, finden sie sein Haus dunkel (bei Nacht) und verschlossen (zu jeder Zeit) vor. Auch nach längerer Zeit regt sich keine Seele. Alldieweil die Garde es aufgegeben hat, vor dem Haus Wacht zu halten, können die Helden es nun wagen, in das Haus einzudringen. Dafür bietet sich die Hintertür (Schlösser-Knacken-Probe +3) an. Die Vor-

dertür ist mit einer Schlösser-Knacken-Probe +5 zu überwinden, allerdings besteht hier selbst des Nachts eine nicht unerhebliche Gefahr, beobachtet zu werden (30%).

Kletterfreudige Helden mögen überdies in Betracht ziehen, über den Balkon einzusteigen (einfache Schlösser-Knacken-Probe), allerdings ist die Chance einer Entdeckung tagsüber zu groß (der Balkon liegt an der Giebelseite des Hauses und damit direkt zur Gasse), und selbst nachts bedarf es einer Schleichen-Probe +3, damit es gelingt, geräuschlos hinaufzuklettern (20%-ige Chance, dennoch entdeckt zu werden, 40% bei mißlungener Probe, bei einem Patzer entsprechend höher).

Beschreibung des Hauses von Yorik Praioshag

Erdgeschoß

Raum 1

Flur und gleichzeitig Wartezimmer für die weniger wohlbetuchten Patienten, für die zwei einfache Holzbänke bereitstehen. In der Haustür befindet sich ein kleines Guckloch, das sich von innen verschließen läßt, d.h. in der Tür zu Raum 5.

Raum 2

Treppenhaus. Eine schmale Treppe führt zum ersten Stock hinauf. Durch die Hintertür gelangt man auf den Hof. In der Truhe befinden sich feste Schuhe, sowie ein wetterfester Umhang und ein Schal. Ein Wanderstock steht in der Ecke. Auch die Hintertür ist mit einem Guckloch ausgestattet.

Raum 3

Der Salon. Hier empfängt der Arzt seine Gäste. Das Zimmer ist mit kostbaren und erlesenen Möbeln ausgestattet. Um einen großen Tisch aus kostbarem Mahagoni stehen bequeme Polsterstühle. In einer Ecke laden zwei schwere Sessel zum Verweilen ein, auf dem kleinen Tischchen liegen Mohaccaröllchen und eine Dose mit erlesenem Tobacco bereit. Ein großer Kamin aus weißem und grauem Marmor, zwei marmorne Statuen (Darstellungen Travias und Peraines) und ein dicker, tulamidischer Teppich vervollständigen den Eindruck gediegener Behaglichkeit. Auf einem benachbarten Regal stehen allerlei klassische Werke aventurischer Dichtkunst bereit (neben populärer Literatur auch einige wissenschaftliche Werke über Medizin und Historie). Auch einige Karaffen mit exklusivem Portwein, Wein, Brantwein etc. finden sich dort, ebenso wie ein Rote- und Weiße-Kamele-Spiel, Würfel und ein Inrahblatt. In der mit kunstfertigen Intarsienarbeiten und Schnitzereien versehenen Vitrine findet sich wunderschönes

Porzellan und edel geschliffene Gläser güldenländischer Machart. Ein zierlicher Sekretär erlaubt auch die Beschäftigung mit geschäftlichen Dingen, in den Schubladen finden sich einige Papiere, Rechnungen etc., die aber für die Helden ohne weiteren Belang sind.

Raum 4

Die Küche, die Yorik auch zur Vorbereitung einiger alchimistischer Tinkturen und Tränke dient. Hier finden sich ein großer Herd, ein Arbeitstisch mit einer Arbeitsplatte aus Marmor und einem Spülbecken (darunter zwei Eimer mit Wasser und Scheuersand), sowie ein großer Küchentisch mit 6 Hockern. Auf dem Regal neben dem Herd liegen allerlei Küchengeräte, Töpfe und einfaches irdenes Geschirr, sowie Gewürze. In dem Schrank befindet sich neben Vorräten auch medizinische und alchimistische Gerätschaften (Tiegel, Glasgefäße, Scheren, Schalen etc.), sowie einige Ingredienzen für Arzneien. Die Falltür führt über eine Leiter in den Vorratskeller, wo neben Speisevorräten auch medizinische Kräuter und Salben etc. lagern: u.a. Alraunensaft, Arganwurzelsud, Atanax, Tarnelensalbe, Vierblattsud und Wirselskrautsalbe, getrocknete Belmarblätter, Donfstengel, Hradwurz in Alkohol, Jorugasud, Menchalsud und Traschbartpulver, des weiteren eine gute Brandsalbe (Chonchimis). Selbstredend sind die Arzneien nur für Helden mit entsprechenden Kenntnissen nach Alchimie- und Pflanzenkunde-Proben zu identifizieren.

Raum 5

Der Untersuchungs- und Operationsraum. Beide Türen weisen von innen Riegel auf. Der Raum wird durch Kohlebecken leidlich geheizt. Beherrschendes Stück ist der große, marmor-

ne Operationstisch, der auf einem schweren Sockel ruht. Eine zweite, bequemere Polsterliege steht für Untersuchungen bereit. Hinter einer almadanischen Wand (Paravent) können sich die Patienten entkleiden. In einem Schränkchen, auf dem eine Waschschüssel steht, werden Tücher und Verbandsmaterial aufbewahrt. In einem (verschlossenen) Schrank lagern weiteres Operationswerkzeug und außerdem noch einige Medikamente, u.a. leichte Rauschmittel zur Betäubung.

Auf einem großen Schreibtisch liegen drei medizinische Bücher und handschriftliche Notizen (über Therapien, Heilmittel, aber auch alltägliche Dinge), zudem finden sich in den (verschlossenen) Schubladen Aufzeichnungen über Patienten. Auf dem zweiten Tisch stehen Retorten, Brenner, Stößel und anderes Gerät zur Herstellung von Arzneien, auf dem kleinen Tischchen neben dem Operationstisch liegt allerlei medizinisches Besteck. In den Regalen stehen neben etlichen Arzneifläschchen und -tiegeln medizinische Fachbücher (vornehmlich über Augenleiden), von denen immerhin drei Werke (unverfänglichen Inhalts) von Praioshag selbst verfaßt sind. Eines der Bücher (nicht von Praioshag), ein großer, ledergebundener Foliant, ist durch metallene Bänder gesichert und durch ein kleines Schloß verriegelt.

Neben der Polsterliege steht eine hölzerne Puppe in Menschengröße. Diese dient sehr traviagefälligen Patienten, die sich scheuen, ihre Kleider abzulegen und sich untersuchen zu lassen, dazu, dem Arzt ihre Beschwerden an der Puppe zu zeigen.

Meisterinformationen:

Der Foliant (Schlösser-Knacken-Probe oder rohe Gewalt) birgt nicht etwa schwarzmagische Geheimnisse, sondern ist ein anatomisches Werk mit Studien des menschlichen Leibes wie

auch diversen tierischen Körpern, das man im Mittelreich und zumal im traviagefälligen Darpatien nicht jedermann zugänglich machen sollte.

Unter dem Operationstisch befindet sich der geheime Zugang zum Keller. Dreht man die Tischplatte um 180 Grad, kann man sie seitlich wegklappen (die geheime Vorrichtung kann mit einer Sinnenschärfe-Probe + 8 gefunden werden) und der massiv erscheinende Sockel entpuppt sich als Schacht, von dem aus eine schmale Stiege in die Tiefe hinabführt. Die Tischplatte ist an der Unterseite mit Griffmulden ausgestattet, außerdem befindet sich in dem Sockel ein Rad, mit dem die Geheimtür von unten betätigt und verriegelt werden kann.

Raum 6

Zwei kleine Kammern, in denen Praioshag Patienten unterbringt, die nach einer Behandlung unter Beobachtung bleiben müssen. Der Schrank und die Truhe sind leer.

Raum 7

Das Wartezimmer für die wohlbetuchten Patienten. Ein kleiner Salon mit vier Polstersesseln, schwerem Teppich, Kohlebecken und einem Regal, in dem ein paar Ausgaben des Darpatischen Landboten und des Av. Boten zum Zeitvertreib bereitliegen.

Raum 8

Ein intimeres Untersuchungszimmer, ebenfalls für reiche Patienten. Hier können jedoch nur einfache Untersuchungen durchgeführt werden. Dafür ist die Ausstattung exklusiver und weitaus behaglicher. Auch hier steht eine Holzpuppe bereit (s.o.), und die Tür kann von innen verriegelt werden.

1. Stock

Raum 9

Treppenhaus und Flur. Eine leiterartige Stiege führt auf den Boden. Auf dem Dachboden findet sich nur verstaubtes Gerümpel.

Raum 10

Wohnraum Yorik Praioshags. Eine gemütliche Sitzecke lädt zum Verweilen ein, in den Regalen findet sich weitere aventurische Literatur aus vielen Epochen (darunter auch etliche wertvolle Handschriften) und Regionen, sowie allerlei Kunstgegenstände (liebfeldische Statuetten, zyklöpäische Vasen, maraskanische Intarsienbilder, mohische Schnitzereien, darpatische Heiligenfigürchen).

Ein weiterer Schreibtisch birgt allerlei Papiere, vornehmlich völlig unverdächtiger Briefwechsel mit Kollegen. Ein Buch mit dem Titel: „Drei Nächte in Fasar“ liegt aufgeblättert darauf. Drei tulamidische Polsterhocker stehen vor dem Kamin, auf dem sich eine kleine Peraine- und eine Hesindestatue befinden. In dem Schrank bewahrt Praioshag seine Kleidung auf, durchweg Gewänder aus bestem Tuch und von hervorragender Machart, vom einfachen Wettermantel bis zu einem Gewand, das auch für eine fürstlichen Audienz angemessen wäre.

Raum 11

Der Balkon. Bei freundlicher Witterung verbringt der Arzt hier die Abende mit einem guten Buch.

Raum 12

Praioshags Schlafraum. Ein mächtiges Baldachinbett mit seidenen Vorhängen und kostbarer Bettwäsche beherrscht den Raum. Ein kleiner Ofen dient zum Heizen.

Neben dem Bett befinden sich zwei Truhen, in der einen wird Nachtwäsche u.ä. aufbewahrt. Die zweite Truhe ist mit schweren Beschlägen und einem Vorhängeschloß gesichert (Schlösser-Knacken +5 oder Einsatz roher Gewalt). Darin befinden sich rund 250 Golddukaten und etwa 300 Silbermünzen verschiedenster Währungen. Zudem etliche handschriftliche Bücher (Kassenbuch, ein Verzeichnis der Händler, bei denen er Ingredienzen bezieht, ein Buch über Warenein- und -ausgang, nebst dem aktuellen Bestand an Medikamenten). Auch eine Sammlung mit Rezepten für Arzneien findet sich.

Meisterinformationen:

Studieren die Helden das Buch eingehend (mind. 15 Min.), finden sie ein nicht näher bezeichnetes Rezept, zu dem Samthauch benötigt wird.

Raum 13

Ein geschmackvoll eingerichtetes Bad mit großem Badezuber, Waschtisch mit Schüssel und Wasserkrug. Das Wasser kann in einem Badeofen erhitzt werden.

In einem Schränkchen findet sich alles mögliche an Badezubehör. In einer Ecke steht ein Toilettenstuhl, daneben findet sich ein Bündel Ahornblätter.

Raum 14

Vorratsraum. Hier lagern weitere Nahrungsmittel, Putzmittel, Pergamente, Tinte, sowie medizinische Grundsubstanzen wie hochprozentiger Alkohol, Salbengrundlage u.ä.

Meisterinformationen:

Nach einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +5 findet der Held in einer Dielenfuge einen Heller.

Raum 15

Ein kleiner Teesalon, der zu dem benachbarten Gästezimmer gehört. Er ist mit einer kleinen Sitzgruppe aus einem albanischen Chaiselongue und passenden Mahagonistühlen eingerichtet. In einer Vitrine befindet sich gütigendisches Teeporzellan. Auf dem Kaminsims steht ein Rote- und Weiße-Kamele-Spiel mit Figuren aus Halbedelsteinen, sowie kostbare Silberleuchter. In einem ovalen Schränkchen aus Mahagoni mit filigranen Einlegearbeiten die mohische Motive zeigen, werden weiteres Porzellan und Gläser aufbewahrt.

Raum 16

Das Gästezimmer. Hier soll angeblich Alena gewohnt haben. Das Zimmer ist mit einem vornehmen Baldachinbett ausgestattet. Prunkstück des Mobiliars stellt eine Spiegel(!)kommode dar, in der allerlei Schminksachen, Bürsten, Kämme, Duftwässer etc. aufbewahrt werden. Auch dieses Zimmer wird durch

einen Kamin beheizt, vor dem ein paar Polsterhocker stehen. Auffällig ist ein mächtiger Kleiderschrank in typisch albernischer Machart mit bäuerlichen Malereien und allerlei Schnitzwerk.

Ein Toilettenstuhl und eine Kommode mit Waschschüssel und Krug komplettieren die Einrichtung.

Meisterinformationen:

Interessiert sich ein Held ausdrücklich für die Sachen auf der Schminkkommode, würfele eine verdeckte Sinnenschärfe-Probe +5. Gelingt diese, fällt ihm auf, daß sich sowohl lange blonde wie dunkle Haare in den Borsten verfangen haben.

In dem Schrank finden sich einige Frauenkleider, die offenkundig für eine Schwangere geschnitten sind. Erlaube einem entsprechend bewanderten Helden eine Etikette-Probe +3. Gelingt diese, fällt ihm auf, daß die Kleidungsstücke nicht recht zusammenpassen wollen. So ist eines der Kleider gut eine Handbreit länger als die anderen (in der aventurischen und insbesondere in der darpatischen Mode ist es gemeinhin üblich, daß Röcke bis zum Boden reichen, einzig Helden und andere Exzentriker machen da die Ausnahme ;-)), auch die Qualität der Kleidungsstücke ist arg unterschiedlich, vom guten Leinentuch ordentlicher Machart bis hin zu einer billigen Tuschschürze, die keinesfalls von geübter Hand verarbeitet wurde, wie die schiefen Säume zeigen.

Der Keller

Durch die Bodenluke in der Küche gelangt man in den Keller. Dort werden lediglich weitere Vorräte aufbewahrt, die einer gewissen Kühlung bedürfen, sowie zwei Bänke, zwei Tischböcke und eine große Tafel (alles mit Tüchern zugedeckt), die nur bei Bedarf hervorgeholt werden.

Auf einen Plan haben wir verzichtet

Allerdings gibt es neben diesen "offiziellen" Kellerräumen auch noch die geheimen Gewölbe, die man durch die Geheimtür im Untersuchungszimmer erreichen kann.

Raum 17

Eine steile Steintreppe führt hinab in einen gemauerten, etwa 2 Schritt hohen Gang. Der Boden ist mit großen Steinplatten gefliest. Zu rechter Hand befindet sich am Anfang des Ganges einen Klingelzug der rechts in der Wand verschwindet. Am Ende des Ganges gibt eine brennende Öllampe schwaches Licht, man erkennt eine stählerne Tür.

Meisterinformationen:

Der Gang birgt eine heimtückische Falltür: Wird nicht vom anderen Ende des Ganges ein Riegelmechanismus betätigt, klappt über eine Länge von 2 x 4 Schritt der Boden in eine Fallgrube. Die Falle ist hervorragend getarnt, einzig mit einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe (die du bitte verdeckt würfelst) lassen sich feine Unregelmäßigkeiten in der Verfligung ausmachen. Es liegt im übrigen an dir, ob du die Helden die Falle entdecken läßt oder nicht. Denkst du, daß deine Gruppe durchaus in der Lage ist, sich einem gut vorbereiteten Praioshag zu stellen, magst du das Mißlingen der Probe hinnehmen. Befürchtest du, daß in diesem Falle keiner der Helden Praios' Licht je wiedersehen wird, magst du Phex spielen und die Probe als gelungen durchgehen lassen.

Der Mechanismus der Falltür wird ausgelöst, sobald jemand

(ab 50 kg Gewicht) den Gangabschnitt hinter der gestrichelten Linie (nur im Plan, sonst wär's ja zu leicht ... ;-)) betritt. Die Grube darunter ist 4 Schritt tief (Schaden 1W +2).

Der Klingelzug dient dazu, den Zwerg Argbold, Praioshags Gehilfen (s.u.), Bescheid zu geben, den Falltürmechanismus zu sperren. In der gegenüberliegenden Tür ist eine Klappe mit einem verschließbaren Guckloch in 1,20 Höhe, durch das der Zwerg den Gang überblicken kann. Die Tür ist durch zwei massive Riegel (zwergischer Machart!) gesichert. Es ist schier unmöglich, sie durch rohe Gewalt zu öffnen. Hier können allein Argbold oder der Einsatz von Magie (FORAMEN 6 ASP) Abhilfe schaffen.

Raum 18

Ein kleiner Raum mit drei Türen. Hier befindet sich der Hebel, den Falltürmechanismus zu verriegeln.

Raum 19

Hier muß der arme Argbold wohnen. Eine kärgliche Kammer, leidlich von ein paar Ölfunzeln erhellt. Hier befinden sich ein kurzes Bett (Zwergenmaße), ein Schrank und ein Regal mit allerlei persönlichen Habseligkeiten, eine Waschkommode (nebst Fettiegel), ein Toilettenstuhl, ein Tisch mit zwei Schemeln und eine Truhe, in der Argbold seine wenigen Kostbarkeiten aufbewahrt (ein Klumpen Gold, eine Angrosch-Statue, Werkzeug zur Edelsteinbearbeitung, einige Rohedelsteine - zumeist Halbedelsteine von geringeren Wert. Die langen Mußstunden verbringt der Zwerg damit, Edelsteinschnitzereien von erstaunlicher Kunstfertigkeit herzustellen.

Raum 20

Argbolds Lagerraum, in dem er seine Speise und sonstigen Vorräte aufbewahrt.

Raum 21

Der Experimentierraum. Die schwere Eingangstür aus Steineichenholz ist von innen mit einem Schieberiegel versperrt, ist aber mit einem FORAMEN (3 ASP) oder roher Gewalt (KK-Probe + 6, entsprechend erleichtert, wenn sich zwei Helden zugleich daran versuchen) zu bezwingen.

Es erwartet die Helden wohl einer der grausigsten Orte, den sie je in ihrem Leben gesehen haben.

Hier in seinem Labor hält der finstere Borbaradianer seine Opfer gefangen, um sie für seine widerwärtigen Experimente zu mißbrauchen. An einem hölzernen Kreuz in der Nähe der Tür hängt eines dieser bedauernswerten Opfer kraftlos in ihren ledernen Fesseln. Die hochschwangere Frau ist unbekleidet, man hat einen langen Schlauch in ihren Leib getrieben, der zu der steinernen Wanne an der Wand hinter ihr führt, die mit einer merkwürdig öligen, schwärzlich-roten Flüssigkeit zur Hälfte gefüllt ist. An der der Tür gegenüberliegenden Wand hängen zwei weitere gepeinigte Kreaturen, die dem Tode näher denn dem Leben sind. Gräßliche Wunden von jüngst unternommenen Operationen zeichnen die ausgemergelten Körper, einer der Frauen hat man die Frucht aus dem Leib genommen, sie schwimmt in einem mit einer grünlichen Tinktur gefüllten Glas, doch sind Mutter und Kind noch immer durch die Nabelschnur verbunden. Unfaßlich, aber als die Helden einen näheren Blick wagen (AG-Probe - 8), stellen sie fest, daß beide noch leben, unfraglich durch unheilige Magie an diese Welt gefesselt.

Längs der Wände befinden sich Arbeitstische, die mit Hand- und Fußschellen versehen sind. In den Regalen und Schränken stehen in Alkohol gelagerte Organe wie Gehirne, Augen, Herzen, auch Föten (menschliche und tierische), Retorten mit undefinierbaren Flüssigkeiten (30% Chance, daß einer der Helden bei genauerer Untersuchung an einem Röhrchen mit einer stark ätzenden Säure schnüffelt. 1 W6 SP) etc.. Der marmorne Operationstisch in der Mitte des Raumes ist vom Blut der Opfer dunkel verfärbt. Auf dem Tisch daneben finden sich Operationswerkzeuge vom Skalpell bis zur Knochensäge.

In den Boden sind Rinnen eingelassen, die zu einem Abfluß führen.

Auf dem Schreibtisch wie auch auf dem benachbarten Regal bewahrt Praioshag seinen wahren Bücherschatz auf: Hier findet sich eine trefflich ausgestattete magische Bibliothek: u.a. Almanach der Schwarzmagie (ein allgemeines Werk), Tue was du willst - eine ketzerische Schrift für die absolute Freiheit der Wissenschaft, Liber Magica Controllaria (in dem auch die verbotenen Beherrschungsformeln zumindest ansatzweise er-

wähnt sind), Der Große Paramanthus (siehe Mysteria Arcana S. 236) mit handschriftlichen Ergänzungen Praioshags in Geheimschrift, und selbstredend auch eine Abschrift von Borbarads Testament, dazu Tagebuchaufzeichnungen des Arztes über seine Experimente (jeder, der mehr als einen flüchtigen Blick in diese Notizen werfen will, muß eine KL-Probe +3 würfeln. Gelingt sie, ist er von dem, was er liest so entsetzt, daß sein AG- und sein TA-Wert um einen Punkt steigen - ob permanent mußt du entscheiden. Solche Nebenwirkungen kannst du nach Geschmack auch bei einigen der anderen Bücher einbauen). Außerdem umfaßt Praioshags Sammlung handschriftliche Abschriften aus diversen magischen Werken, so Standardwerken der Heilmagie, der Beherrschung, der Verwandlung von Lebewesen. Selbige Exzerpte sind von dem Arzt kommentiert. So ist zum Beispiel die Thesis des VON FROST UND HUNGER UNBERÜHRT von ihm so pervertiert worden, daß der Borbaradianer sie dazu nutzt, seine gepeinigten Opfer am Leben zu erhalten. Für einen rechtschaffenen Magier sind die Thesi hingegen kaum noch zu verwenden, zu tief ist in ihren Abwandlungen borbaradianisches Gedankengut verwurzelt. Unfraglich stellt die Bibliothek des Borbaradianers einen Schatz von schier unschätzbarem Wert dar, doch zugleich genügt es völlig, auch nur eines dieser Bücher zu besitzen, um auf dem Scheiterhaufen der Inquisition zu landen. Für zwölfgötterfeste Magi und andere Helden sollte es keine Frage sein, wohin diese Bücher gehören: In die Giftkammer der Inquisition (bzw. des Hesindetempels/der Rommilyser Akademie etc.) Freigeistige Magier u.a. Helden seien gewarnt. Zwar mag es überaus verlockend sein, sich mit den Schriften zu beschäftigen, zumal mancher Zauber darin zu finden ist, der kaum an einer renommierten Akademie gelehrt wird, doch birgt die Beschäftigung mit den Thesen manche Gefahren. So ist es kaum möglich, sich mit der Thesis der einzelnen Sprüche auseinanderzusetzen, ohne sich zugleich intensiv mit der inhärenten Magotheorie und Philosophie borbaradianischer Prägung zu beschäftigen. Es besteht eine hohe, vom Meister festzulegen- de Gefahr, daß der Magus sich so sehr in diese Schriften einliest, daß er sich die beschriebene Philosophie zu eigen macht und selbst zunehmend ins Lager der dunklen Seite rutscht ...

Neben dem Schreibtisch befindet sich eine gut getarnte, kleine Geheimtür. Sie führt in einen engen Tunnel, der den Keller mit der Kanalisation von Rommily verbindet (s.a. *„Die Kanalisation“*). Der Gang ist knapp eineinhalb Schritt hoch und einen Schritt breit.

Zum Finale (einmal mehr)

Meisterinformationen:

Selbstredend hängt alles vom bisherigen Verhalten der Helden ab, inwieweit es ihnen gelingen kann, Praioshag unvorbereitet in seinem Versteck anzutreffen.

Die größte Hoffnung der Helden, Falltür und Tür ohne aufsehen zu überinden, liegt ausgerechnet in Argbold, dem unglücklichen Helfer Praioshags. Selbiger wird gegen seinen Willen gefangengehalten und ist durch eine Droge gefügig gemacht worden. So die Helden es nicht gleich mit roher Gewalt versuchen, sondern mit dem Zwerg sprechen, läßt dieser denn auch schnell durchblicken, daß er keineswegs freiwillig hier sein Dasein fristet. Auch erzählt er von der Arznei, die Praioshag ihm geben würde, und ohne die er schreckliche

Schmerzen leiden müsse. Erlaube einem Helden, der sich das Rezeptbuch des Arztes (aus der Truhe im Schlafzimmer angesehen hat), eine KL-Probe. Gelingt sie, fällt ihm das Rezept ein, welches Samthauch enthielt. Gut möglich, daß dies die Rezeptur für die Droge ist, die dem Zwergen verabreicht wird.

Wenn sich die Helden nur redlich bemühen, mach es ihnen nicht allzu schwer (allerdings sollte diese Szene ausgespielt werden, mit Überzeugen-Proben ist es hier nicht getan).

Der Zwerg, wiewohl schrecklich verängstigt und offenkundig auch nicht besonders helle, fiebert nach Rettung und wird schlußendlich den Beteuerungen und Angeboten der Helden Glauben schenken, ihm zu helfen und (bei sehr viel Verhandlungsgeschick verriegelt er auch die Falltür) die Tür freiwillig

öffnen. Auch bei seiner zwergischen Ehre ist er gut zu packen. Hauptsache, die Argumentation der Helden erscheint dir leidlich überzeugend.

Greifen die Helden indes zu roher Gewalt, beschimpfen sie den Zwerg oder versuchen sich mittels Gewalt Zugang zum Keller zu verschaffen, schlägt Argbold Alarm. Binnen kürzester Zeit ist der Magus zur Stelle, der einige probate Kampfzauber zu wirken weiß (ein IGNISPHERO wirkt in dem engen Gang schlicht verheerend).

Insbesondere wenn die Helden den Klingelzug ziehen, sind sie arg in der Patsche, denn dann wird sich Praioshag auf der Stelle ihrer annehmen, mit einem einzigen Ziel, die lästigen Mitwisser zu vernichten ...

Tappen die Helden in die Falle, donnert die Falltür mit Getöse hinunter, ist Praioshag gewarnt und kann sich entsprechend wappnen. Nun gilt es für die Helden, so schnell wie möglich aus der Grube zu gelangen und die Tür zu Raum 18 zu überwinden. Zu diesem Zeitpunkt steckt Praioshag in einem Experiment, daß er nur ungern unterbrechen will. Er verläßt sich für die kommenden Minuten darauf, daß Argbold seine Tür bewachen wird und versucht in aller Eile, seine Versuche zu beenden. Alsdann wird er sich den Helden entgegenstellen. Er verläßt das Labor und wirkt in Raum 18 den Zauber DUNKELHEIT und es kommt zum Kampf (wenn die Helden die Tür schon überwunden haben, bleibt er in seinem Labor und wirkt dort die DUNKELHEIT). Zu Beginn wird Praioshag alles daran setzen, sich ein für allemal der Helden zu entledigen und entsprechend mächtige Kampfmagie weben (sofern du an deinen Helden hängst, übertreibe es nicht. So kannst du beispielsweise Sinnenschärfe-Proben zulassen, so daß die Helden entsprechend reagieren können).

Erst wenn sich die Lage für ihn zum Schlechten wendet, sucht er sein Heil in der Flucht. Er schlüpft durch die Geheimtür hinaus in den Gang zur Kanalisation - zuvor nimmt er von seinem Schreibtisch einen Zauberspruch (Stufe E). Die Tür läßt er offen stehen, um eine falsche Fährte zu legen, und teleportiert sich in sein Schlafzimmer, um etwas von seinem Geld zu holen, bevor er sich mit einem erneuten TRANSVERSALIS TELEPORT 1000 Schritt entfernt in Sicherheit zu begeben, um sich davonzumachen.

Gelingt es den Helden, Argbold davon zu überzeugen, den Falltürmechanismus zu verriegeln und sie einzulassen, oder

schaffen sie es, sich binnen kürzester Zeit aus der Fallgrube zu befreien und die Tür zu öffnen, treffen sie Praioshag einigermmaßen unvorbereitet an. Sobald sie sich an der Labortür zu schaffen machen, wirkt der Magus einen DUNKELHEIT. Betreten die Helden den Raum, schießt er auf den ersten einen IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL mit 8W6 ab. Der betroffene Held darf eine IN-Probe + 7 ablegen. Bei Erfolg sei ihm eine Ausweichen-Probe erlaubt. Gelingt diese, treffen ihn nur die Hälfte der SP, die andere Hälfte trifft das Regal neben der Tür (auf dem sich einige der magischen Bücher und Beweismittel befinden), die Bücher fangen daraufhin Feuer. Zwar werden kaum alle Werke zerstört werden, doch kannst du dies auch davon abhängig machen, ob einer der Helden sich beizeiten an einen Löschversuch macht, oder versucht, Papiere aus dem Regal zu bergen. Geht der IGNIFAX nicht fehl, wird Praioshag später, wenn ihm die Zeit bleibt, und es ihm nicht vergönnt ist, seine Notizen an sich zu raffen, noch versuchen die Bücher zu zerstören (BRENNE TOTER STOFF oder ein kleiner IGNIFAX), bevor er sich davonmacht.

Nun kommt es zu oben beschriebenem Kampf. Sobald Praioshag geflohen ist, sollten die Helden den Brand löschen, da ansonsten wichtige Beweise ein Raub der Flammen werden. Es gibt ein Dokument, daß Praioshag **verschlüsselt** als Subvokatus Maior einer borbaradianischen Zelle in Rommilys ausweist. Diesem Pergament ist außerdem zu entnehmen, daß 6 weitere Zirkel sich zu einem Hexagramm von Verschwörern bilden, von denen es - aventurienweit, so wie es anzunehmen ist - wiederum 6 gibt (siehe Handout). Die Zhayad-Zeichen bedeuten: Sammler, Behüter, Jäger, Krieger, Wissende und Wächter, das Symbol in der Mitte steht für die Graue Sechs (du kannst den Helden bei der Entschlüsselung der Runen behilflich sein, nicht aber bei der Deutung).

Sollte der Kampf für die Helden so schlecht laufen, daß Praioshag sie allesamt umzubringen droht, magst du Stiman Licata als deus ex machina in Erscheinung treten lassen. Er erscheint entweder mit 1-2 Agenten der FDEA oder hat gleich die Stadtgarde alarmiert, die mit einem halben Dutzend anrückt und Praioshag in die Flucht schlägt.

Einem der befreiten Opfer ist nicht mehr zu helfen, sie stirbt kurze Zeit später im Hospital, mit ihr ihr mißhandeltes Kind. Die anderen beiden Frauen sind sehr geschwächt, zudem befinden sie sich in einem Zustand geistiger Umnachtung und müssen, nachdem man sie einigermmaßen wieder auf die Beine gebracht hat, in die Hände der Noioniten übergeben werden.

Verfolgung?

Meisterinformationen:

Fallen die Helden auf die falsche Fährte herein, müssen sie feststellen, nachdem sie erfolglos einigen Kanalisationsgängen gefolgt sind, daß sie keine Spur von dem Flüchtenden finden können. Auch Schritte, mit Ausnahme der eigenen (und dem Getrippel von Ratten), sind in den Gewölben nicht zu vernehmen.

Untersuchen die Gefährten daraufhin noch einmal das Haus, stellen sie fest, daß Yorik vor kurzem hier gewesen sein muß. Ein Teil des Geldes ist aus der Truhe im ersten Stock verschwunden, ebenso wie einige der Tränke aus dem Untersuchungszimmer. Das Tischchen mit den Instrumenten

muß er dabei in seiner Eile umgestoßen haben. Ansonsten findet sich aber keine Spur. Sollten die Helden nicht von selbst darauf kommen, erlaube Kundigen unter ihnen eine Magiekunde-Probe, deren Gelingen den Schluß nahelegt, daß Praioshag den TRANSVERSALIS TELEPORT beherrscht.

Noch während sie das Haus durchsuchen, werden die Helden am Hintereingang eines Schattens gewahr. Es handelt sich um Stiman Licata (sofern er nicht vorher schon als Retter aufgetaucht ist). Er hat das Haus beschatten lassen, und Nachricht bekommen, daß die Helden dort eingebrochen sind.

Sollten die Helden eine Verfolgung des Arztes initiieren, so unterstützt Stiman sie. Schließlich gelingt es ihnen mit Hilfe

der alarmierten Wache herauszufinden, daß man den Arzt gesehen hat, wie er die Stadt durch das Kaiser-Raul-Tor verlassen habe (einem Mann von seinem Ruf öffnet man auch nach Einbruch der Nacht das Mannloch ohne weitere Fragen). Schließlich gelingt es den Helden, seine Spur aufzunehmen. Sie führt zu einem Gehöft, wo er ein Pferd gestohlen hat. Die Bewohner des Hofes sind schier außer sich, hat der Magus doch einen Knecht, der ihn erwischt hat, mit einem SCHWARZER SCHRECKEN niedergestreckt. Das ganze ist etwa eine Viertel - bis eine halbe Stunde her, je nachdem, wie geschickt sich die Gruppe bei ihrer Suche angestellt hat, bzw. in welcher Verfassung sie sich befindet. Yoriks weitere Spur führt nach Pericum. Sollten die Helden sich geschickt anstellen, gib ihnen durchaus die Chance, Yorik zu stellen. Dessen Pferd ist nach 2 Meilen gestolpert und ist lahm geworden, so daß Yorik es zurücklassen mußte. Er versucht sich nun querfeldein durchzuschlagen (wobei auch er unter den Spuren der vergangenen Auseinandersetzung zu leiden hat). Hier kann es also durchaus

noch mal zu einem Kampf kommen. Allerdings sollte den Helden klar sein, daß Yorik, nunmehr so in die Enge getrieben, alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel einsetzen wird (notfalls wird er mit LE zaubern und ist selbst zu einem Pakt mit einem Erzdämonen bereit, um seine Haut zu retten. In dieser Situation ist ihr Leben tatsächlich ernsthaft bedroht (ansonsten wäre der Charakter Yorik nicht glaubwürdig).

Doch wie groß der Ruhm, wenn es gelingt, den finsternen Magus zu überwältigen. Sollte es gar gelingen, Yorik lebend der Inquisition auszuliefern, werden die Helden von der Praios-hochgeweihten Praiadne von Dergelsmund persönlich empfangen und mit ihrem Segen belohnt. In ihr werden sie künftig eine einflußreiche Mentorin haben. Nicht allein, daß die Ergreifung eines mächtigen Borbaradianers einen enormen Triumph bedeutet; was könnte in Zeiten der Bedrängnis dem demoralisierten Volke mehr die Macht der Kirche vor Augen führen, als die Verbrennung eines hohen Dieners des dämonischen Gegenspielers.

Noch Fragen, Spieler?

Aus dem Off

Inzwischen ist es zum Krieg zwischen den Wolfsfeldern und den Finsterbinges gekommen. Die Finsterbinges wollen es nicht länger hinnehmen, daß die Wolfsfelder sich in ihre Märkte drängen, und das dazu noch auf eine so ungeschickte Art und Weise, daß die Öffentlichkeit zunehmend auf die Umtriebe im Adamantenviertel und den anderen Vierteln der Stadt aufmerksam zu werden droht.

Nach der Entführung der Nichte eines der Helden, befürchtet Carta nicht ganz zu Unrecht, daß diese bei ihrem Versuch, das Kind zu finden und die Entführer dingfest zu machen, dabei auf Dinge stoßen könnten, die seiner Meinung nach besser im Verborgenen bleiben sollten (wie z.B. die Verstrickung einiger der bedeutendsten Familien in allerlei zwielichtige Geschäfte, eventuelle Kontakteleute etc.). Auch zählt Kindesentführung zu den Verbrechen, die selbst ein so skrupelloser Bursche wie Carta ablehnt.

Zur Warnung läßt man einige der Wolfsfelder Leute hinmeucheln, darunter auch den jüngsten Sohn der Familie.

Die Wolfsfelder setzen nun alles auf eine Karte. Aus Rache

und um ein Exempel zu statuieren, wollen sie Fredo Finsterbinge ermorden lassen. Der Anschlag findet statt, während die Helden Yoriks Haus durchsuchen, und zwar in der Darpatperle, wo Fredo Finsterbinge mit Nino von Kalmbach Boltan spielt. Der Anschlag schlägt fehl, jedoch muß Fredos Leibwächter sein Leben geben, um das seines Herrn zu retten. Es gelingt Nino und Fredo einen der Attentäter lebend zu fassen. Noch ehe die Garde eintrifft, hat Fredo schon alle nötigen Informationen aus ihm herausgeholt und ihn durch einen Dolchstich getötet. Die Aussage des Meuchlers aber ist das Todesurteil für Arcred Wolfsfelder. Während zwei Finsterbinges sich darum kümmern, die beiden kleinen Mädchen zu befreien (Arbane lebt noch!), lauern die beiden besten Leute des Clans Arcred auf und töten ihn hinterrücks. Sie trennen den Kopf von der Leiche und lassen den Torso verschwinden. Den Kopf deponieren sie zusammen mit dem Kind am Eingang der Via Kloaka, dem vorgesehenen Austauschort, den die Helden mit den Wolfsfeldern vereinbart haben (s.u.).

Meisterinformationen:

Den finsternen Yorik Praioshag haben die Helden (hoffentlich) glücklich enttarnt, die angebliche Entführung aufgeklärt. Doch sind sie längst nicht aller Sorgen ledig, befindet sich doch noch die kleine Nichte des Helden in der Gewalt ihrer Entführer. Hier kann Stiman Licata den Helden weiterhelfen.

Von ihm erfahren sie einiges mehr über die Machtverhältnisse in der Stadt, die in keiner Lex Caesaris und keiner Stadtverordnung genannt sind. Er erzählt von den Unberührbaren, den Clans, von ihrer Macht und den geringen Chancen, irgend etwas gegen sie auszurichten (mische Informationen aus den Persönlichkeitsbeschreibungen mit dem irdischem Mafia-mythos). Er hat herausgefunden (oder wird es in Bälde tun, falls sich die Helden erst jetzt ihm anvertrauen), daß die Wolfsfelder hinter der Entführung stecken. Stichhaltige Beweise gibt es allerdings nicht. Auch hat er keine Ahnung, wo das Kind verborgen gehalten wird. Stiman schlägt (schweren Herzens) vor, den Wolfsfeldern einen Tauschhandel anzubieten: Im

austausch für die Kleine solle man dem Clan etwas aus dem "Nachlaß" Praioshags anbieten, eines der wertvollen (und ketzerischen) Bücher oder sonstiges von Wert (z.B. Tränke). Äußern die Helden Bedenken, erklärt er schnell, daß er mitnichten vorhabe, die unheilvollen Schriften den Verbrechern zu überlassen. Doch könne man so vielleicht gar zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen. Er wolle dafür sorgen, daß rings um den verabredeten Austauschort Gardisten postiert seien und daß zudem die Inquisition Kenntnis davon bekomme, daß die Wolfsfelder in Besitz besagter Dinge gelangt seien. Wenn man nur schnell genug zuschlage, hätte man nicht allein die Chance, das Kind zu retten, sondern könne zudem die Wolfsfelder dingfest zu machen, die zum Austauschort kommen, wenn auch wegen ganz anderer Taten, als sie begangen hätten.

Lassen sich die Helden darauf ein, sorgt Stiman dafür, daß in den entsprechenden Kreisen ein Angebot der Helden Verbreitung findet. Kurze Zeit später wird ihnen eine Botschaft überbracht, daß man mit dem Handel einverstanden sei.

Als Austauschort wird der Eingang zur Via Kloaka vereinbart. Dort sollen die Helden noch in dieser Nacht eine Stunde nach Mitternacht erscheinen.

Stiman Licata bietet die einzige Chance, das Kind aus der Geiselschaft zu befreien, ohne es zu gefährden. Wollen die Helden partout auf eigene Faust handeln, mache ihnen klar, daß niemand in der Lage ist, sie zu schützen, wenn sie sich mit den Clans anlegen. Sollten sie gewaltsam gegen die Wolfsfelder

vorgehen, ohne daß dabei vorzeigbare Beweise der Schuld zutage kommen, müssen sie mit schwerwiegenden Folgen rechnen. Die Wolfsfelder verfügen über genügend Einfluß, um ihnen die Rommilyser Justiz auf den Hals zu hetzen.

Wenn nicht gar Meuchler (und die meinen es diesmal sehr ernst, anders als das Mädchen auf dem Ball) sich der Helden annehmen. Von der Gefahr für das entführte Mädchen einmal gar nicht zu sprechen ...

Vorbereitungen

Meisterinformationen:

Zu gegebener Gelegenheit erfahren die Helden im Hotel von dem Mordanschlag auf Fredo Finsterbinge und Nino von Kalmbach (s.o.).

Bedingt durch ihre Rolle im Fall Yorik Praioshag werden die Helden zu diversen Gesprächen mit den Autoritäten der Stadt gebeten: Richterin Silvana Continenzia und Hauptmann Catanius wollen alle Einzelheiten berichtet bekommen.

Der Stadtvogt erwartet sie zu einer Unterredung und erklärt, daß der Fall die Aufmerksamkeit der Fürstin erregt habe. Godefried fordert die Helden unmißverständlich auf, mit nie-

mandem über den Fall zu reden, um mögliche Unruhen in der Stadt zu vermeiden (immerhin verkehrte Praioshag in den besten Familien der Stadt). Zumal in solch dunklen Zeiten wie diesen, müsse man jede Aufruhr und Beunruhigung vermeiden.

Truchseß Ludeger von Rabenmund läßt sie zu einer nachmittäglichen Audienz bei der Fürstin in den Palast (Am Tag nach dem geplanten Austausch) bestellen.

Sollte Yorik gar lebend gefangengesetzt worden sein, folgt zudem noch ein Gespräch mit der Hochgeweihten des Praios im Tempel in der Praiosstadt (s.o.).

Ein Geschenk

Allgemeine Informationen:

Stiman Licata sichert euch zu, alles in die Wege geleitet zu haben, die Wolfsfelder unmittelbar nach dem Austausch dingfest zu machen.

Zwei seiner Agenten sind bereits eine Stunde vor dem vereinbarten Zeitpunkt vor Ort - selbstredend in Tarnung.

Auch ihr habt alles nur Erdenkliche getan, um für die kommende Begegnung gewappnet zu sein. Ihr nähert euch der Tür, hinter der einer der Eingänge zur Kanalisation liegt, und die normalerweise verschlossen ist. Doch in dieser Nacht ist sie nur angelehnt.

Vorsichtig öffnet ihr die Tür. Doch kein Scherge der Wolfsfelder erwartet euch, keine Falle oder sonstwede Ruchlosigkeit. In dem gemauerten Tunnelleingang steht ein großer Weidenkorb mit Deckel, daneben liegt ein grober Sack.

Als ihr den Korb öffnet, seht ihr zu eurer Erleichterung die

friedlich schlafende (mit einem Schlafmittel ruhig gestellte), völlig unversehrte Nichte eures Freundes.

Der Sack birgt einen ungleich grausigeren Fund: er enthält den abgeschlagenen Kopf eines euch unbekannten jungen Mannes.

Licata allerdings weiß, mit wem er es zu tun hat: "Oh, Arcred!" sagt er und fügt hinzu: "Ich denke, daß dies ein Geschenk der Finsterbinges ist."

Meisterinformationen:

Auch die kleine Arbane konnte gerettet werden und wird ihrem Vater auf ähnlich mysteriöse Weise nach seiner Freilassung überbracht. Die Finsterbinges aber können sich dessen gewiß sein, einen neuen unerschütterlichen Getreuen in ihren Reihen zu wissen ...

Sollten die Helden Gerin noch einmal aufsuchen, erfahren sie, daß ein unbekannter Gönner Arbane zurückgebracht hat.

Audienz und Belohnung

Meisterinformationen:

Verzeihung, aber mit einer umfangreichen Beschreibung des Fürstenpalastes können wir leider noch nicht aufwarten, selbige befindet sich in Arbeit. Wir müssen dich also auf einen der nächsten Thorwal-Standards vertrösten, oder auf dein Improvisationstalent vertrauen.

Am Morgen des Tages, für den die Audienz vorgesehen ist, bringt ein Bote des Palastes ein Schreiben des Truchsessens, daß bestätigt, daß ihnen Ihre Durchlaucht eine persönliche Audienz am heutigen Tage zur 6. Nachmittagsstunde (16.00 Uhr) gewährt. Die Audienz wird die Helden sicher einiges an Vorbereitung kosten, um dort den nur bestmöglichen Eindruck zu machen.

Am Tor zur fürstlichen Palastburg werden sie nach ihrem Begehrt gefragt. Nachdem sie ihr Schreiben vorgelegt haben, geleitet ein Weibel der Goldenen Raben sie zum Palast hinauf.

In einer reich geschmückten Halle erwartet sie Truchseß Ludeger von Rabenmund. Er mustert die Helden kurz (je nach Ausstaffierung auch womöglich mit einem Funken Herablassung), und bittet sie dann in sein Arbeitszimmer.

Zuallererst beglückwünscht er die Gefährten zu ihrem außerordentlichen Verdienst, einem gefährlichen Borbaradianer sein schändliches Handwerk gelegt zu haben. Ludeger ist überaus höflich und in den höfischen Dingen gewandt, er findet für jeden Helden ein paar persönliche Worte. Sollte der DBA-Agent inzwischen offiziell enttarnt sein, so muß du etwas improvisieren. Ludeger läßt in einer Bemerkung z.B. ganz beiläufig fallen, daß man über seine Umtriebe informiert ist, doch gerne bereit sei, ihm freies Geleit in seine Heimat zu gewähren - das allerdings schon morgen!

Alsdann instruiert Ludeger sie, wie die Audienz ablaufen wird (es sei denn, die Helden wirken auf ihn in den höfischen Zeremoniellen so geübt, daß er dies nicht für nötig erachtet).

Anschließend kommt er auf einen weit delikateren Punkt zu sprechen: Yorik Praioshag war auch im Fürstenpalast ein regelmäßiger Gast. Deshalb und vor allem auch wegen der finsternen Vorgänge in Tobrien, ist es im höchsten Interesse des fürstlichen Hauses (die Helden können mit einer KL-Probe wissen, daß dies bedeutet, daß kein Widerspruch geduldet wird), daß keine Gerüchte an die Öffentlichkeit dringen (dies gilt auch, wenn der Arzt tot oder gefangen ist) - zumal nicht, da der gefährliche Magier flüchtig sei, und mit einer Panik gerechnet werden muß, wenn dies an die Öffentlichkeit dringe. Ihre Diskretion sei mithin unerlässlich und er vertraue auf ihre Einsicht.

Ist der Arzt gefangen worden, führt Ludeger aus, daß er der Inquisition übergeben worden sei, wo man sich mit ihm beschäftige. Zu einem angemessenen Zeitpunkt werde er seine gerechte Bestrafung erhalten, doch sei dies eine Obliegenheit, die an höchsten Stellen entschieden werde.

In diesem Sinne sollten die Helden nicht überrascht sein, wenn die Fürstin sich in der Öffentlichkeit nicht zu Praioshag und den diesbezüglichen Verdiensten der Helden äußern werde.

Schließlich werden die Gefährten in den prunkvollen Audienzsaal geführt. Der Boden mit lichtem Kirsch- und Buchenholz getäfelt, edle Teppichläufer führen auf das Podest zu, auf dem sich der Thron befindet. Kostbare Draperien zieren die Wände des hohen, säulengetragenen Saales, der gut mannshoch in Edelholz getäfelt ist. Die Wände darüber und die Decke sind mit Ornamenten ausgemalt, die vornehmlich in Blau und Gold gehalten sind. Dazwischen finden sich Fresken, die Szenen aus der Geschichte Darpatis und Rommilyls zeigen, darunter die Dämonenschlacht vor den Toren der Stadt, das Wirken des Heiligen Travinians etc. Auch die Wappen der Adelsgeschlechter des Fürstentumes sind in die Ornamente eingefügt. Doch das Prunkstück ist ohne Zweifel der Saphirthron, ein majestätischer Thronstuhl, der aus schierem Gold gemacht scheint und mit kostbarsten Edelsteinen geziert ist. Darüber befindet sich das fürstliche Wappen Irmegundes.

Außer den Helden sind lediglich der Truchseß und zwei Leibwächter der Goldenen Raben anwesend.

Allgemeine Information:

Kurz darauf erscheint Fürstin Irmegunde aus einer in der Holztäfelung verborgenen Tür hinter dem Thron. Sie ist eine wahrhaft majestätische Erscheinung, hochgewachsen, streng und sich ihrer hohen und verantwortungsvollen Stellung wohl bewußt. Das prunkvolle Gewand aus golddurchwirktem Seidenstoff raschelt, als sie zu ihrem Thron schreitet. Eine lange Narbe zeichnet das Antlitz der Herrscherin und zeichnet sie als Kämpferin aus. Doch die zweite und schwerwiegendere Verletzung, die sie im Kampf wider die Schwarzpelze davongetragen hat, den Verlust ihres linken Armes, hat man geschickt zu verbergen gewußt, trägt sie doch eine Prothese zwergischer Machart, und allein die Steifheit verrät, daß die Gliedmaßen künstlich ist.

Nachdem sie auf ihrem Thron Platz genommen hat, nimmt Fürstin Irmegunde huldvoll die Aufwartung der Helden entgegen. Schließlich richtet sie das Wort an die Gefährten:

“Wisset, daß Wir den Dienst, den Ihr der Gerechtigkeit, der Stadt und dem Fürstlichen Hause erwiesen habt, wohl zu würdigen wissen. Wir sind hier ganz privatim, deshalb sind Wir in

der Lage offen zu sprechen. Wir sind erschüttert, daß eine solche Bestie unerkannt unter Uns weilen konnte, ja sich gar in Unserer nächsten Nähe bewegen konnte. Dies Ereignis hat Uns allen eine Lektion darin erteilt, wie sehr der Feind zu fürchten ist, versteht er es doch offenkundig, sich in unser aller Mitte zu schleichen. Zukünftig werden Wir besser gewappnet sein, und dieser bedauerliche Vorfall soll, muß und wird ein Einzelfall bleiben. Wir werden alles daran setzen, dieser schändlichen Kreatur habhaft zu werden, und Wir vertrauen auf die Zwölfe, daß Uns dies in Bälde gelingen wird.

Unser Truchseß” - sie nickt Ludeger zu - “hat Euch bereits entsprechend instruiert. Wir möchten nur noch einmal unterstreichen, daß es das höchste Gebot ist, Stillschweigen über diese Affäre zu wahren, um schädliche Unruhe zu vermeiden. Nicht ohne Grund heißt es, daß das Chaos neues Chaos gebiert. Nur in der Ordnung werden wir dem Feind widerstehen können. Wir können nicht zulassen, daß dieser Vorfall vom Feinde wider Uns ausgenutzt wird. Wir können wohl davon ausgehen, daß Ihr entsprechend handeln werdet.” Bei diesen Worten schaut sie die Helden eindringlich, mit prüfendem Blick an.. “Wollt Ihr Uns geloben, zu diesen Vorfällen zu schweigen?”

Die Fürstin erwartet, daß die Helden ihr Wort freiwillig geben, nötigenfalls fordert sie ihnen einen Schwur im Namen Praios' ab (So ein Schwur gilt, auch wenn er unter falschem Namen abgegeben wurde!!! Mit Praios feilscht man nicht.). Weigern sich die Helden, nimmt Irmegunde dies schweigend, mit steiner Miene zur Kenntnis. Als dann gibt sie Ludeger einen Wink, dieser fordert die Helden auf, den Thronsaal zu verlassen. Er läßt sie erneut in sein Arbeitszimmer führen, mit nicht weniger kalter Miene als zuvor die Fürstin erklärt er den Helden knapp, daß ihre Anwesenheit im Fürstentum nicht länger erwünscht sei, und daß sie Darpatis binnen zwei Tagen zu verlassen haben. Es besteht kein Zweifel daran, daß die Gefährten sich mit ihrem Betragen Feinde auf höchster Ebene geschaffen haben. Doch gehen wir davon aus, daß die Helden zum Schwur bereit waren:

“Nun Ihr habt Außerordentliches geleistet, und dies soll nicht gänzlich unbemerkt bleiben. Wisset, daß Ihr Euch als Vertrauenswürdige und tapfere Streiter erwiesen habt, ungeachtet Eurer Herkunft - hier blickt sie vor allem die Agenten der DBA unbehaglich lange an - habt Ihr rechte Gesinnung und Zwölfgöttertreue bewiesen, und Euch nicht gescheut, Euer Leben zum Wohle derer aufs Spiel zu setzen, die wehrlos sind und Unserer Hilfe bedürfen. Ihr genießt Unser Vertrauen (das ist, wiewohl salbungsvoll und erhebend klingend, leider nur eine Floskel, doch müssen die Helden dies nicht wissen) und Wir wollen Euch Unsere Dankbarkeit versichern. Truchseß!”

Ludeger macht eine tiefe Verbeugung vor seiner Herrscherin und überreicht sodann jedem von euch eine Schriftrolle.

“Dies Dokument”, erklärt er, “weist Euch als Gäste der Fürstin aus, wann immer Ihr in Rommilyls weilt. Ihr genießt die gleichen Rechte, wie sie jedem Rommilyser Bürger zukommen, auf Lebenszeit (quasi ein Stadtbrief auf Lebensdauer), das Hotel Darpatperle wird Euch als Gäste der Fürstin Logis gewähren. Außerdem überreicht er jedem von Euch einen Beutel mit 40 Dukaten und ein persönliches Geschenk (ein Zierdolch, eine Pfeife zwergischer Machart, ein schön gestalteter Silberspiegel, ein Zaubertrank - laß dir etwas passendes einfallen und sei getrost großzügig, die Helden haben Außergewöhnliches ge-

leistet). Etwas anders sieht es aus, wenn die Helden z.B. den Bauernhof überfallen und einen oder mehrere der Bewohner niedergemacht oder schwer verletzt haben, so daß Klage beim Vogt erhoben worden ist.

Zwar hat Ludeger Mittel und Wege gefunden, sich mit dem Vogt der Mark Rommilys, Ucurian von Rabenmund, darüber

zu verständigen, daß er von einer Anklage gegen die Wüstlinge absieht, jedoch wird er dies tadelnd zur Sprache bringen und die Belohnung wird entsprechend schmaler ausfallen).

Nachdem ihr Euch höflich bedankt habt, entläßt Euch die Fürstin huldvoll. Ihr werdet hinab zum Tor geleitet.

Epilog

Da nicht absehbar ist, wie die Helden mit ihren ursprünglichen Spionage-Aufträgen verfahren werden, mußt du hier ggf. improvisieren.

Als Leitfaden kannst du nehmen, daß die KGIA mehr Interesse daran hat, herauszufinden, welche Persönlichkeit angeworben werden sollte, um diese ggf. zum Doppelagenten zu machen, als den DBA-Agenten zu verhaften.

Linory von Kalmbach wird nur dann auf das Ansinnen des DBA Agenten eingehen, wenn dieser sehr geschickt und vorsichtig vorgeht, ansonsten wird er selbst die KGIA einschalten. Im übrigen liegt dem Bankier und Geschäftsmann nur wenig daran, seine Titel im LF zurück zu bekommen, wesentlich wichtiger ist es ihm, in Vinsalt und Kuslik Niederlassungen zu eröffnen und in den Genuß gewisser Privilegien zu kommen.

All der Mühen Lohn - Abenteuerpunkte

Basis: 300 Abenteuerpunkte für jeden.

Wenn die Helden konsequent an ihren Ursprungsaufträgen weiter gearbeitet haben, kannst du hierfür, je nach Geschick, noch einmal bis zu 150 AP vergeben. Sollten sie sich bei der Überführung Yoriks besonders geschickt verhalten haben, sind zusätzliche 50 AP angemessen. Und die Helden, die schließlich Yorik im direkten Kampf überwältigt haben, bekommen noch einmal 50 AP (100 AP, wenn er lebend gefaßt wurde). Desweiteren kannst du nach eigenem Ermessen freie Talent-

steigerungsversuche verteilen, je nachdem, ob die Helden sich in einem - zumal für sie ungewöhnlichen - Talent besonders hervorgetan haben.

Allerdings solltest du auch nicht davor zurückschrecken, Helden, die sich alles andere als heldenhaft oder rollengerecht verhalten haben, mit einem entsprechenden Abzug von AP zu bedenken, so, wenn z.B. die Helden ohne viel Federlesen die Bauern niedergemacht haben oder wenn sie sich allzu freimütig enttarnt haben.

ANHANG

Personae dramatis:

Loinde, Pomella, Rahjanda

Alle drei sind wunderschön, liebreizend und charmant. Jede von ihnen repräsentiert einen ganz eigenen Typ Frau:

Loinde (1,67, dunkelblondes Haar, graue Augen) ist eine leicht aufgekratzte aber lebenswürdige, muntere Frau reiferen Alters, die insbesondere ältere Geschäftsleute und Adelige für sich einzunehmen versteht.

Pomella (1,63, hellblond, blaue Augen) ist eine üppig gebaute Schönheit mit außergewöhnlicher Oberweite. Mit ihrem unschuldigen Jungmädchengesicht, gepaart mit ihrer offenkundigen Sinnlichkeit, wirkt sie überaus attraktiv. Und sie versteht - wie ihre Gefährtinnen - ihre Reize perfekt einzusetzen. Sie mimt zumeist die etwas dummliche, aber amüsante Gesell-

schafterin, die für jeden Spaß und jede rahjagefällige Spielerei zu haben ist.

Und schließlich **Rahjanda** (1,71, braune Haare, braune Augen), eine zierliche, etwas schüchtern wirkende, fast überderische Schönheit, die anscheinend auch bei Hesindos Gaben etwas zu kurz gekommen ist, was ihr aber niemand übelnehmen mag, der ihr Lächeln sieht. Rahjanda ist überaus kokett und liebreizend. Sie bringt es gar fertig, quasi auf Kommando zu erröten, so wenn ihr ein Galan ein nettes Kompliment macht.

Alle drei tragen gut getarnte Wurfmesser am Körper (4 Stück, Wurfaffen: 18 (Rahjanda und Pomella) bzw. 20 (Loinde).

Yorik Praioshag (ehemals York Opbeuri)

Der aus Tobrien stammende Arzt lebt seit 11 Jahren in Rommilys und gilt als hervorragender Arzt und überaus großmütiger und mildtätiger Mann. Niemand (nicht einmal Espinosa von Strumfels) weiß, daß er solch grausame und perverse Forschungen betreibt, geschweige denn, daß er ein Borbaradianer ist. Praioshag ist bar jeglicher Gefühle gegenüber anderen Menschen, weiß das aber trefflich verborgen zu halten. Wenn es nach ihm ginge, würde er seine Praxis schließen und sich ganz auf seine Experimente konzentrieren, doch muß er tunlichst darauf achten, daß sein Deckmantel bestehen bleibt, nicht zuletzt als Angehöriger des geheimen Borbaradzirkels "Der Grauen Sechs". Den Borbaradianern hat sich Praioshag kurz

nach seinem Akademieabschluß in Donnerbach angeschlossen, einer Akademie, auf der der intelligente und wissenschaftsgrube, aber leider auch völlig verantwortungslose Scholar sich mehr als fehl am Platz fühlte. Man zeigte sich dem ungezügelter Wissensdrang des jungen Mannes gegenüber hilflos, und nachdem die ersten Versuche, seinen Intellekt in menschlich zu verantwortende Bahnen zu lenken, zum Scheitern verurteilt waren, gab man es auf, ihn zu zügeln. Vielmehr zeigte sich die Lehrerschaft der Akademie froh, ihn nach seinem Abschluß endlich loszuwerden. Yorik suchte sich das Wissen, nach dem er gierte, daraufhin in anderen Quellen: bei privaten Lehrmeistern oft zweifelhaften bis üblen Leumundes,

Im Auftrag Ihrer Majestät

und so kam er auch mit der Philosophie des Borbaradianismus in Berührung, die er sich schließlich zu eigen machte.

Niemand ahnt, daß er in seiner vorherigen Heimat Havena ähnliche Experimente unternommen hat. Auch damals gelang es einer wackeren Truppe von Abenteurern, ihn zu enttarnen. Nur mit Mühe gelang es ihm zu fliehen, wobei er einen Großteil seiner Besitztümer und Schriften zurücklassen mußte. Doch fand er bei seinen borbaradianischen Mitbrüdern Hilfe, sie sorgten nicht allein dafür, daß mittels eines IMAGO TRANSMUTABILE sein Aussehen permanent verändert wurde, auch stattete man ihn mit allem nötigen aus und führte ihn in die Rommilyser Gesellschaft ein. Er wurde alsdann von ihnen angewiesen, in Rommily eine Zelle aufzubauen.

Praioshag gilt als einer der besten Ärzte der Stadt und ist wegen seiner Verdienste und seines Engagements im Armenviertel beliebt, wo er regelmäßig die Bedürftigen kostenlos kuriert. Vor 2 Jahren wurde er als besondere Ehrung in die

Winzergilde aufgenommen. Er unterstützt aber auch die Bestrebungen seiner Kollegen, mehr Einfluß für ihre berufseigene Gilde (Medici, Apotheker und Bader) im Stadtrat geltend zu machen. Auch im Fürstenpalast ist er gerne gesehen, da er als charmanter, gebildeter und kompetenter Gesprächspartner gilt. Nach seiner Flucht aus Havena hat Praioshag den größten Teil seines Augenmerks darauf verwandt, die Graue Sechs nebst ihren Untergliederungen mit Unterstützung anderer borbaradianischer Zellen aufzubauen. Er hat dafür gesorgt, daß einige borbaradianische Schergen bis in höchste Stellen vordringen konnten. Dieses Wissen wird er jedoch selbst unter schlimmster Folter nicht preisgeben, eher sucht er den Tod. Etwa vor einem Jahr schien ihm die Zeit gekommen, seine Studien wiederaufzunehmen, fühlte er sich doch sicher genug. Ein Zeichen des Schicksals, daß aufmerksame Helden ihm auch diesmal auf die Schliche kommen sollen.

MU:	15	AG:	0	LE:	53
KL:	17	HA:	4	AE:	98
IN:	13	RA:	2	MR:	17
CH:	17	TA:	0	Stufe:	15
FF:	15	GG:	3	AT/PA:	14/12 (Stab/Dolch)
KK:	12	JZ:	3		
GE:	12	NG:	6		

Haarfarbe: Dunkelgrau

Augenfarbe: blau

Alter: 56 J.

Größe: 168

Gewicht: 60 Stein

Praioshag trägt stets ein HELLSICHT TRÜBEN Amulett um den Hals

Herausragende Talente:

Lügen: 12, Alchimie: 16, Lesen/Schreiben: 10, Magiekunde: 15, Heilkunde Gift: 11, Heilkunde Krankheiten: 17, Heilkunde Wunden: 12, Apothekarius: 12

Wichtige Zauberfertigkeiten:

Antimagie: BERRHERRSCHUNGEN BRECHEN: 7, HELLSICHT TRÜBEN: 12; INVERCANO SPIEGELTRICK: 8, WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE: 11, VERWANDLUNGEN BEENDEN: 10; **Beherrschung:** BANNBALADIN: 14, ERINNERUNG VERLASSE DICH!: 10, IMPERAVI ANIMUS: 13, PANIK ÜBERKOMME EUCH!: 12, SCHWARZER SCHRECKEN: 10; **Bewegung:** TRANSVERSALIS: 10, MOTORICUS: 8, FORAMEN: 10; **Heilung:** BALSAM SALABUNDE: 15, KLARUM, PURUM: 13, RUHE KÖRPER, RUHE GEIST: 12, **Hellsicht:** ANALÜS ARCANSTRUKTUR: 12, ETERNIA MEMORABILIS: 13, PENETRIZZEL: 8; **Illusion:** IGNORATIA UNGESEHN: 11, IMPOSTORIS IMAGOTIN: 10; **Kampf:** BLITZ DICH FIND: 7, FULMINICTUS: 10, HERZSCHLAG RUHE: 9, HÖLLENPEIN: 10, IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL: 14, IGNISPHAERO FEUERBALL: 8; **Verständigung:** CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT: 15, OBJECTUM STUMM, OBJECTUM STILL: 12; **Verwandlung von Lebewesen:** LAST DES ALTERS!: 11, SCHWARZ UND ROT: 13; **Verwandlung von Unbelebtem:** APPLICATUS ARGELIST: 14, CLAUDIBUS: 8, DUNKELHEIT: 8, FORTIFEX INVISIBIL: 11, HARTES SCHMELZE: 13, OBJECTUM DISAPERATEC: 12, REVERSALIS REVIDUM: 14, SILENTIUM: 10

Problematisch wird es, wenn die Helden versuchen, Praioshag mit Hellsichtmagie, wie Gedankenlesen, ANALÜS oder

Beherrschungsmagie beizukommen (wiewohl in letzterem Fall seine MR genügend Schutz bieten müßte. Allerdings solltest du die Zuschläge nicht offen bekannt geben, sondern verdeckt ausrechnen, ob eine Probe gelungen ist, damit die Höhe der MR die Spieler nicht stutzen läßt). Falls einer der Helden über diese Fähigkeiten verfügt, hat Yorik mit entsprechenden antimagischen Zaubern und Artefakten vorgesorgt (was ja

auch durchaus zu seiner Zugehörigkeit zu den "Grauen Sechs" paßt).

Finden die Helden zu früh heraus, daß Yorik magiebegabt ist, redet er sich damit heraus, daß er ein Magiedilletant (magisches Meisterhandwerk Heilkunde) sei.

Der Zwerg Argbold

Argbold stammt aus den Koschbergen, wo er lange Zeit als Bergmann arbeitete. Nun lebt er bereits seit sechs Jahren in Gefangenschaft Yoriks, der ihn weiland anwarb, den geheimen Keller unter seinem Domizil zu bauen. Praioshag verabschiedete dem bedauernswerten Angroschim damals eine Droge, mittels der er ihn bis zum heutigen Tag in seiner Gewalt hat. Man sieht Argbold die Jahre der Marter an. Seine Haut ist selbst für einen Zwergen sehr blaß, durch sein ständiges Eingesperrtsein hat er ordentlich Fett angesetzt, wirkt schwammig und kraftlos. Er wirkt ungepflegt (für einen unbe-

darften Menschen tun das wohl alle Zwerge, doch ein Angroschim erkennt sogleich den Unterschied), Bart und Haupthaar sind sehr lang, wirr und strähnig, weder flicht er sein Schläfenhaar noch den Bart und er fettet sich kaum ein. Argbold hat bereits vor langer Zeit die Hoffnung auf Befreiung verloren und ist völlig demoralisiert.

Argbold weiß zwar, daß Praioshag dunkle Experimente in seinem Keller vollführt, auch wenn er niemals Augenzeuge der greulichen Vorfälle war, doch bringt er nicht den Mut auf, sich gegen seinen Peiniger zu wenden. Er haßt sich selbst für das,

was er tut, und daß er noch nicht mal Zwerg genug ist, Praioshag zu entfliehen, und sei es durch den Tod.

Die Droge, die Yorik selber mischt, erzeugt kein Hochgefühl oder Entspannung wie etwa Rauschkraut, sondern macht sich erst bemerkbar, wenn der Körper sie nicht mehr erhält. Dann beginnt ein entsetzlicher Entzug. Dieser ist nicht nur äußerst schmerzhaft, sondern konfrontiert Argbold mit all seinen Ängsten und Alpträumen (ähnlich einem EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH). Der Zwerg, der sich anfänglich noch aufzulehnen wagte und mehrere Versuche unternahm zu entfliehen, hat die überaus schmerzlichen Auswirkungen der Droge allzu deutlich erfahren müssen, und fürchtet den Entzug mehr als alles andere. Zumal Praioshag ihm erklärt hat, daß er bei längerem Entzug einen langsamen und überaus qualvollen Tod zu erwarten habe. Das allerdings stimmt nicht. Bei entsprechender Behandlung und Beistand kundiger Heiler müßte der Zwerg zwar eine etwa einwöchige Roßkur durchleben, dann aber wäre er frei von dieser Geißel.

Praioshag ist der Einzige, der die genaue Rezeptur der Droge kennt (selbige befindet sich in der Truhe in seinem Schlafzimmer). Das hat Argbold bisher davon abgehalten, handgreiflich gegen den Magier zu werden. Mittlerweile ist er längst zu schwach an Körper und Seele, um sich noch gegen ihn aufzulehnen.

Nichtsdestotrotz hofft er insgeheim auf eine Gelegenheit, Praioshag zu entfliehen. Wenn die Helden sich nur geschickt anstellen, können sie sich dies zunutze machen.

Größe: 1,32, **Gewicht:** 74 Stein, **Haare:** Schwarz, **Augen:** Dunkelbraun, **Alter:** 76 Jahre, **Stufe** 8

MU: 10*, **KL:** 8*, **IN:** 11*, **CH:** 10*, **FF:** 14, **GE:** 14, **KK:** 13*
AG 6*, **RA:** 2, **HA:** 5, **TA:** 4, **GG** 5, **NG:** 2*, **JZ:** 2
MR: -2*, **LE:** 51*, **RS:** 1, **AT/PA:** 14/11 (Raufen)

*diese Eigenschaften sind durch die Droge gesunken bzw. gestiegen

Die Bauern

Bauer Gebbert Harms

Alenas Vater (43 Jahre, 175 cm, bullige Statur, blond, grüne Augen, ein kantiger, vierschrotiger Gesell, der von der harten Arbeit auf den Feldern gezeichnet ist) ist ein freier Bauer und voller Stolz auf seinen gutgeführten Hof. Harms liebt seine einzige Tochter Alena über alles - ihre Mutter ist schon vor vielen Jahren gestorben - und er ist recht traurig, daß Alena ihr Herz ausgerechnet an einen Schiffer verloren hat, statt den Sohn vom Mooshof zu ehelichen, eine travia- und perainegefällige Verbindung. Dem streng traviagläubigen Mann gefällt es zudem nicht, daß das junge Paar nicht abwarten wollte, und schon jetzt von Tsa gesegnet ist, da noch keine Traviamutter den Segen über ihre Verbindung gesprochen hat. Nur ungern duldet er deshalb Traufried in seinem Haus. Wohl deshalb hat man ihn in dem kleinen Anbau untergebracht und nicht im Haupthaus.

Die versuchte Entführung hat den einfachen und überaus göttergläubigen Mann in tiefe Aufruhr gebracht, nur so ist zu erklären, daß der als friedfertig bekannte Bauer sich hat überreden lassen, dem Entführer bzw. dem Auftraggeber einen handfesten Denkkzettel zu verpassen.

Seit Siebenfingers mißglücktem Überfall begegnet Harms Fremden weit mißtrauischer als zuvor, auch wenn ihn dabei sein Gewissen plagt, daß er dadurch Travias Gebote mißachten muß (Gastfreundschaft und die Achtung gegenüber Gästen ist in Darpatien heilig!).

Traufried

Alenas Verlobter, ein munterer, fröhlicher Bursche (26 J., braunes Haar, dunkle Augen, 1,81, kräftige Statur), ist Rudergänger auf dem Flußschiff „Serlinde Siebenwind“, das zur Zeit ohne ihn auf dem Weg nach Perricum ist, hat er doch ob der bevorstehenden Niederkunft Alenas abgeheuert. Alena und er lernten sich auf dem Rommilyser Markt kennen und der junge Bursche hat sich sogleich in die schöne Bauerstochter verliebt. Traufried drängt Alena, ihn baldmöglichst zu heiraten, und mit ihm nach Perricum zu ziehen, wo er auf einem Bornlandfahrer anheuern will, um sich seinen größten Wunsch

zu erfüllen, Navigator zu werden. Er kann kaum begreifen, warum Alena ihn bislang noch immer vertröstet, zumal wo ihr gemeinsames Kind schon bald geboren werden wird.

Traufried ist zwar ein freundlicher, götterfürchtiger Gesell, der Auseinandersetzungen tsagefällig aus dem Weg zu gehen sucht, doch als Praioshag Hand an Alena legen wollte, sah er Rot und suchte die Gerechtigkeit selbst in die Hand zu nehmen: Er überredete seinen Schwiegervater in spe, dem Entführer eine Abreibung zu verpassen.

Angesichts der Geschehnisse begegnet Traufried allen Fremden, zumal schwer Gerüsteten, die um das Gehöft schleichen, mit großem Mißtrauen. Er ist bereit, Alena mit seinem Leben zu verteidigen, und koste es ihn den letzten Blutstropfen.

Alena

ist ein hübsches Mädchen (19 J., 1,66, schwarze Haare, grün-graue Augen) in der Blüte ihrer Jugend, liebreizend und wohl auch ein wenig leichtfertig. Wie so manche wohlbehütete Maid suchte sie, als ihr Vater es ihr gestattete den Markt zu Rommily nur in Begleitung des Knechtes zu besuchen, ein kleines Abenteuer, und der hübsche, stattliche Flußschiffer kam ihr da gerade recht. Daß die erste Opferung an Rahja gleich mit Tsas Segen bedacht wurde, war nicht geplant. Aber Alena hat sich inzwischen damit nicht nur abgefunden, sondern freut sich wie Traufried sehr auf das Kind. Warum sie ihren Verlobten noch immer zappeln läßt und ihm ihr Ja-Wort verweigert, könnte sie selbst nicht erklären. Vielleicht scheut sie sich, den Vater und die vertraute Heimat zu verlassen, vielleicht auch fürchtet sie, daß Traufried doch nicht der Rechte sein könnte.

Alena hat keine Ahnung, warum man sie entführen wollte. Zwar fand auch sie den Arzt ein wenig unheimlich, nachdem er sie so bedrängte, kann sich aber nicht vorstellen, was der "feine Herr" von ihr wollte.

Auf die Knechte, Mägde und die restlichen Familienangehörigen (Oma, Tante) gehe ich an dieser Stelle nicht weiter ein. Werden ihre Werte gebraucht, so sei erwähnt, daß sie alle recht normale Zeitgenossen sind.

Der Clan der Wolfsfelder

Sentenza Wolfsfelder

Das Oberhaupt der Familie hat die Sippe zu dem gemacht, was sie heute ist. Begonnen hat Wolfsfelder als Scherge der Rauhwälder, einer ehemals sehr einflussreichen Familie in Rommilys, deren Geschäfte, ähnlich wie die der Finsterbinges, Schmuggel, Erpressung aber auch Mord waren. Als die gesamte Sippe der Rauhwälder vor 5 Jahren in einem Sippenkrieg zwischen ihnen den Finsterbinges und den Bornfelds ausgelöscht wurde, ward Sentenza Erbe des verbleibenden Besitzes (man munkelt, daß das Testament gefälscht war, doch weiß wohl nur von Sturmfels, ob dies Gerücht der Wahrheit entspricht...). Er gründete zur Tarnung ein Fuhrunternehmen, das mittlerweile zu einem der bedeutendsten Unternehmen dieser Art in Rommilys gewachsen ist (nicht allein auf legalem Weg). Anfänglich beschränkte Wolfsfelder sich auf kleinere illegale Geschäfte - Schutzgelderpressung etc.-, und sorgte tunlichst dafür, den großen Clans nicht in die Quere zu kommen.

Durch Bauernschläue wie Brutalität gelang es ihm schließlich, sich zum (kriminellen) Oberhaupt über das Hafenviertel aufzuschwingen. Konkurrenten wurden entweder ausgestochen, taten sich mit ihm zusammen oder erlitten mysteriöse Unfälle bzw. fielen überraschenden Zugriffen der Garde zum Opfer. Sentenza Wolfsfelder (62 J., weißes, volles Haar, 1,72 groß, schwergewichtig, schwammiges Gesicht mit tiefliegenden, kleinen blauen Augen) ist ein grober Klotz, den auch die feinsten Gewänder und der teuerste Schmuck nicht zu einem Patrizier machen können. Ihm fehlen Erziehung und Manieren, und er macht sich auch keine Mühe, diese Defizite auszumerzen. Er hegt einen gewissen Stolz, daß einer seiner Herkunft es so weit gebracht hat und macht sich einen Spaß daraus, daß "die feinen Pinkel ein Schwein wie ihn bei sich dulden müssen". Kredite und Dienstleistungen anderer Art haben etliche Verbindlichkeiten geschaffen, die Sentenza auszunutzen weiß, und auf diese Weise ist es ihm gelungen, bis in die höchsten Schichten der Stadt vorzudringen. Und auch wenn man in der feinen Gesellschaft über ihn die Nase rümpft, kann man es doch nicht wagen, ihn zu düpieren.

Der alte Wolfsfelder gilt als überaus jähzornig und despotisch, er ist berüchtigt für seine Brutalität vor allem gegenüber seinen Schergen. Er verfügt über eine ansehnliche Schar von Halunken und Mordbuben, und auch wenn sich diese mit den Leuten der Finsterbinges nicht messen können, stellen sie dennoch eine beträchtliche Hausmacht dar. Zwar wird er nach diesem Abenteuer fürs erste seine Ambitionen in Aldeburg auf Eis legen. Doch ist das letzte Wort längst nicht gesprochen.

Sentenza ist von dem Mord an seinem Sohn zutiefst getroffen

und schwört bittere Rache, nicht dessen gedenkend, wie leicht dies dazu führen könnte, daß auch seine Familie ein Schicksal wie die Rauhwälder ereilt. Doch möglicherweise läßt er sich von seiner Tochter Isira besänftigen und davon abbringen, eine Dummheit zu begehen.

Arcred Wolfsfelder

Der älteste Sohn der Familie, Arcred (32 J., blond, Schnurr- und Kinnbart, blaue Augen, 1,82, muskulös, scharfkantiges Gesicht mit auffallend großer Nase), ist ein Sproß so recht nach dem Herzen seines Vaters: skrupellos, nicht minder brutal und überaus ehrgeizig. Seines Vaters Erfolge haben den jungen Wolfsfelder aber übermütig gemacht, sonst hätte er seinen Vater wohl nicht (mit Erfolg) bedrängt, in das Revier der Finsterbinges einzudringen, um sich dort breit zu machen. Diesen Übermut soll Arcred denn auch mit seinem Leben bezahlen.

Isira Wolfsfelder

Isira Wolfsfelder (28 J., mittelblondes, gelocktes Haar, graue Augen, 1,65, von zarter Statur) ist eine zierliche Person von durchscheinender Schönheit, stets ein wenig blaß und kränklich wirkend. Doch ihr Äußeres täuscht, Isira birgt einiges an Tatkraft und Ehrgeiz. Sie ist eine harte, kühle und berechnende Frau, die sehr wohl weiß was sie will, und wird wahrscheinlich ein weit besseres Clanoberhaupt abgeben als ihr älterer Bruder es je hätte sein können. Sie hat auch sogleich davor gewarnt, sich mit den Finsterbinges anzulegen. Vergeblich. An Skrupellosigkeit und Ehrgeiz ist sie ein Kind ihres Vaters, doch verabscheut sie sein polterndes Auftreten und ist bemüht, sich den Gepflogenheiten der guten Gesellschaft anzupassen, um nicht unangenehm (und geschäftsschädigend) aufzufallen. Zudem vereint sie neben oben genannten "Tugenden" noch Weitsicht, Klugheit und Durchsetzungsvermögen in sich.

Nach Arcreds Tod ist es an ihr, die Geschäfte der Familie in nicht allzu ferner Zukunft zu übernehmen, und unzweifelhaft wird sie eine neue Epoche in der Geschichte der Wolfsfelder einleiten. Wiewohl Isira alles daran setzt, ihren Vater davon abzubringen, offene Blutfehde gegen die Finsterbinges zu verkünden, schmerzt auch sie der Verlust Arcreds schwer. Doch weiß sie, daß die Fehde der Untergang ihrer Sippe wäre.

Nichtsdestotrotz hat auch sie an Arcreds Grab geschworen, sein Blut mit dem von Fredo Finsterbinge zu rächen. Doch nicht in offenem Kampf soll es fließen, sondern eines Tages von gedungenen Mörders Klinge ...

Kanalisationsnetz

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

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

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

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

In den nicht vom Kanalisationsnetz abgedeckten Stadtteilen wird der Unrat wie in anderen Städten in Gruben unter einem Plumpsklosett „entsorgt“. Die Gruben müssen von Zeit zu Zeit entleert werden, was dann die „Heimlichkeitsfeger“ (im Volksmund „Goldgrübler“ genannt) übernehmen. Ihre Stel-

lung und Behandlung ist gleich denen der „Kanalgrafen“.

Der Kneipenführer

Der Hirte - Taverne und Gaststube, Stadtteil Hafen, Schlafstätten: 0, Bedienstete: 6, Qualität 9, Preis: 9 (renommiertes Speiselokal in zwergischer Hand)

Teehaus der Fahrengemeinschaften - Speiselokal und Schankstube (in der Tat auch Tee), Stadtteil Aldewyk, S: 0, B: 5, Q: 6, P: 7 (das Teehaus zählt wie die Gildenhäuser (s.u.) zu den Lokalitäten, zu denen nur Mitglieder der Fahrengemeinschaften und Gäste auf Einladung Zutritt haben)

Seweriers Stolz - Gaststätte und Speiselokal, Stadtteil Aranierberg, S: 0, B: 5, Q: 7, P: 6 (bornische Spezialitäten) - Stammlokal vom Stadtvogten und Kammer-sänger Istvan Vjinroff

Zur munteren Darparelle - Badehaus mit Ausschank, kleinen Speisen und allerlei Kurzweil ... ;-), Stadtteil Paradies, S: 0, B: 4, Q: 5, P: 5 (auch Rahjadianste, Haareschneiden und Aderlasse)

Siegreicher Falke - Taverne, Stadtteil Helmbrechtstadt, S: 0, B: 3, Q 3, P: 3 (Stammtaverne der Falken von Rommilys)

Schenke Darpatia - Getränke und Speisen, Stadtteil Helmbrechtstadt, S 0, B: 4, Q 4, P 5 (Stammtaverne von Darpatia Rommilys)

Die Reblaus - Haus der fürstlichen Winzergilde, Stadtteil Aldeburg, S: 0, B: 6, Q 8, P 10 (nur fuer Mitglieder der Winzergilde und geladene Gäste)

Hotel Darpatperle - eines der wenigen Hotels innerhalb der Stadtmauern, Stadtteil Aldeburg, S: 27, B: 12, Q: 10, P: 13, DAS Hotel Rommilys', Ausschank und Speisen vornehmlich fuer Hotelgäste, Salon mit Spieltischen auch für andere Gäste zugänglich. NUR renommiertes Publikum, einmal im Mond Maskenball); s.a. ausführliche Beschreibung im Abenteuer „Im Auftrag Ihrer Majestät“

Phexens Finger, Kneipe, Stadtteil Katzloch, S: 12, B: 3, Q: 2, P: 2 (klassische Streuner kneipe)

Gasthof Zum Reiter, Gasthaus, Wechselstation der Beilunker und Mietstall, Stadtteil Litzelstadt, S: 20, B: 8, Q: 5, P: 6

Gasthof Zum Grünen Mhanadi, Stadtteil Paradies, B: 10, B: 7, Q: 6, P: 7, tulamidisch-novadisch geprägtes Gasthaus und Speiselokal mit angeschlossenem Laden

Gasthaus Zum Städtebund - Schenke, Stadtteil Aranierberg, B: 4, B: 3, Q: 4, P: 4, die Schenke dient dem sveltschen Botschafter als Lebenserwerb, viel „fremdländisches“ Publikum

Trinkstube Angroschs Lob, rein zwergische Kneipe, Stadtteil Alter Hafen, S: 0, B: 3, Q: 5, P: 4 (die Deckenhöhe des Angroschs Lob betragt 1,60, auch das Mobiliar ist auf zwergische Verhältnisse zugeschnitten - keine Kneipe für langbeinige Gaffer, Elfen haben KEINEN Zutritt)

Taverne Heiliges Schwert, Stadtteil Hafen, S: 0, B: 2, Q: 4, P: 4 (hauptsächlich rondrianisches Publikum)

Speiselokal Neu-Vinsalt, erstklassiges Speiselokal, Stadtteil Hafen, S: 0, B: 7, Q: 10, P: 13 (beliebtes Lokal für Feinschmecker, ausgezeichnet ausgestatteter Weinkeller - bestgehütetstes Geheimnis ist, daß der Küchenchef ein Thorwaler ist ...)

Darpatthermen - Badehaus mit Ausschank und Imbiss, Stadtteil Aldeburg, S: 0, B: 12, Q: 8, P: 10 (Schwimmhalle, Schwitzbad, Massagen etc. aber keine Rahjadianste, beliebter Treffpunkt der Einflußreichen Rommilys')

Pilgerherberge Traviass Herd, Herberge im Besitz der Traviakirche, Stadtteil Paradies, S: 40 (soviel, wie in dem Schlafsaal Platz haben ...) B: 4, Q: 4, P: 1 (ausschließlich für Pilgernde, Bedürftige und anderes traviagefällige Volk)

Zum Fährmann - Herberge, Stadtteil Neu-Rommilys, S: 12, B: 4, Q: 4, P: 3

Tabakskollegium Schmauchhaus - Verkauf und Ausschank von Weinbränden, erlesenen Weinen, Tee, Chocolata und Tabakwaren, Stadtteil Aldewyk, S: 0, B: 2, Q: 7, P: 6 (Eintritt in den Salon kostet 2 S)

Zur Wacht - Taverne in der Neustadt, die rund um die Uhr geöffnet hat. Stammlokal vieler Stadtgardisten, S: 0, B: 3, Q: 4, P: 4

Strasse der Gastlichkeit:

Gasse im Paradies, wo sich Lokale, Bordelle und Herbergen aller Qualitäten und Preislagen befinden

Aldeburg (im Volksmund: Adamentenviertel)

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

Seit einigen Jahren sind einige weniger üppig begüterte Familien dazu übergegangen, ihre Sitze an einen Hotelier zu verpachten (sehr zum Mißfallen solcher Adelsfamilien wie die der Bregelsaums und Rabenmunds), der das Recht hat, das Hotel auch anderweitig zu vermieten. Dies können sich selbstverständlich nur wirklich Wohlhabende leisten: andere Adlige, die zu Besuch in der Stadt weilen, Fernhändler und ähnliche angesehene Personen. Neureiches Volk wie reiche Abenteurer ohne Manieren und Ruf hat hier keine Chance auf Gastung. Allgegenwärtig sind die Wachen: private Gardisten der Familien, gräfliche Büttel, fürstliche Pikeniere und, beeindruckendster Anblick von allen, die Goldenen Raben, Leibgarde Ihrer Allertraviagefälligen Durchlaucht, die u.a. mit der Bewachung des Reichskanzler-Randolph-Tores betraut sind. Die Gesetze werden streng geachtet, wehe dem, der ohne ein rechtes Anliegen oder ohne einen illustren Namen nach Mitternacht durch die Gassen zieht. Unbotmäßiges Verhalten und Rüpeleien können einen gar zu schnell in den Turm und sodann vor die fürstliche Gerichtsbarkeit bringen. Und obwohl man auch hier die Gesetze der Gastfreundschaft kennt und achtet, so kennt man ebenso wohl das Gesetz des Herrn Praios, das da sagt: "Bleib unter deinesgleichen!"

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

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

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

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

Die wenigen Schenken, die man findet, sind zumeist geschlossenen Gesellschaften vorbehalten. So gibt es z.B. den Goldenen Esel, der allein den Bregelsaums, befreundeten Adelsfamilien und Patriziergeschlechtern offen steht. Oder die "Reb-laus", Versammlungsstätte und Trinkstube der Fürstlichen Winzergilde, während das "Teehaus" den Fahrengemeinschaften zugehörig ist.

Die Kleidung der Leute ist gehoben bis luxuriös, und man hat kaum Chancen, an den Torwachen vorbeizukommen, wenn man nicht ein feines Wams und dazu passende Manieren sein Eigen nennt oder die Empfehlung eines Bewohners der Aldeburg vorweisen kann. Selbst die Livreen der Diener sind feiner als das Praiostagsgewand manches Bürgers. Wappen scheinen schier ein Muß zu sein, denn jedes Mitglied eines Hofstaates trägt voll stolz das Zeichen seines Herren. Und dies gilt nicht nur für die Adligen, nein, auch die reichsten der Kaufherren haben sich ein Wappen zugelegt, und wenn sie es

einem Adligen "abgekauft" haben. So weiß man von dem Prinzen Gerowing von Anhalt-Berg, einem durch nicht immer ehrbare, wie man munkelt, aber äußerst gewinnbringende Geschäfte zu viel Geld gekommenen Herrn aus Beilunk, der sich von einer Berg-Ittenplitt hat adoptieren lassen - wodurch die Dame einem höchst peinlichen Aufenthalt im städtischen Schuldturn entging, Gerowing Anhalt aber zu einem waschechten Adelstitel kam. Der Prinz lebt mit seiner Ehefrau, einer überkandidelten alternden Diva der Yaquirbühne, seit 4 Götterläufen in Rommilys, seinen edlen Nachbarn ein stetiges Ärgernis.

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

Villa der Finsterbinges

Viel wird gemunkelt über diese alte Familie, deren Patrizierturm nahe dem Fürstenschloß steht. Keiner weiß genau, worin sich der Reichtum der Finsterbinges gründet, verfügen sie doch weder über großen Landbesitz, noch über stattliche Herden oder viele Fuhrwerke. So fabuliert man allenthalben über Drachenhorte, geheime Geldverstecke oder den "Granit der Wissenden", der Blei zu Gold machen kann.

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

Das Reichskanzler-Randolph-Tor

Das Tor wurde auf den Fundamenten des ehemaligen "Königin-Svelinya-Tors" erbaut, benannt nach der ersten Königin der Rommilys Mark. Zerstört wurde es 400 v. Hal, als ein Dämon das Tor sprengte. Einige der alten Reliefs, die den Torbogen schmückten, sind aber bis auf den heutigen Tag erhalten. Das Tor, im Volksmund auch Fürstenpforte genannt, wird Tag und Nacht von fünf Gardisten und einem Weibel der "Goldenen Raben" bewacht. Die Gardisten wissen um ihre verantwortungsvolle Aufgabe am nördlichen Tor zur Adamantenstadt. Bestechung ist unmöglich, und ein Versuch wird mit einer empfindlichen Geld- oder Prügelstrafe geahndet, je nachdem, welcher Sünder diese Tollheit versuchte. Öffnungszeiten: siehe "Kaiser-Raul-Tor".

Die Darpatthermen

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

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

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

Die "Reblaus", das Haus der Fürstlichen Winzergilde

Wohl 300 Götterläufe mag das schmale, zweistöckige Fachwerkbauwerk an der Winzergasse alt sein, dessen Balken und Giebel mit aufwendigen Schnitzereien verziert sind. Das Gildenzeichen, Traube und Winzerschere, geben Kunde, daß die ehrwürdige Winzergilde (*s.a. Recht und Ordnung*) hier ihr Domizil gefunden hat. Die Eingangstür ist nur 8 ½ Spann hoch, so daß viele Besucher das Haupt neigen müssen, wenn sie eintreten. Doch ist die Reblaus, wiewohl sie auf den ersten Blick wie ein gewöhnliches Weinlokal wirken mag, keine öffentliche Schenke; wird einem doch nur dann Gastung gewährt, wenn man Mitglied der Winzergilde ist, oder über eine Einladung oder den gebührenden Rang in der hohen Gesellschaft verfügt.

Über eine schmale Treppe geht es in die Stube hinab, die sich halb im Keller befindet. Nur durch kleine Fenster, die vor einigen Jahren durch Butzenscheiben ausgefüllt wurden, wird die Stube von Praios' Licht erfüllt, so daß ein gemütliches Halbdunkel herrscht. Der holzgetäfelte Raum ist durch halbhohle Holzwände aus Steineichenholz in fünf Nischen separiert, wo man sich auf schmalen gepolsterten Holzbänken an hohen langen Tischen ganz den Gaumengenüssen hingeben kann, die der zwergische Koch trefflich zuzubereiten versteht, oder die diskrete Atmosphäre für geschäftliche Vereinbarungen

nutzen kann. Selbstredend verfügt das Haus über einen exquisiten Weinkeller.

Im hinteren Bereich des Gastraumes befindet sich zudem ein großer runder Tisch mit bequemen Stühlen, über dem die Wappen von Darpatien, des Fürstlichen Hauses und das der Gilde prangt. Hier finden die offiziellen Diners der Gilde statt.

Im ersten Geschoß befindet sich der Gildensaal, in dem die regelmäßigen Zusammenkünfte der Winzergilde stattfinden. Hier werden auch die Gildenlade mit der Gildenordnung, das fürstliche Schreiben zur Anerkennung der Gilde, das Verzeichnis aller Mitglieder u. weitere Dokumente aufbewahrt.

Der Wirt lebt mit seiner Frau im obersten Geschoß des Hauses, ein Schreiber, eine Küchen- und eine Schankmagd teilen sich das Dachgeschoß.

Praiosstadt

Fürstliches Stadtgericht

Der beeindruckende Prunkbau aus der post-priesterkaiserlichen Ära mit seinen schmuckvollen, mächtigen Marmorsäulen und der weitläufigen Freitreppe, die von zwei grimmig dreinblickenden Greifenstatuen flankiert wird, vermag einem allein schon durch seine Erhabenheit Respekt einflößen. Über dem Portal prangt in goldenen Lettern der Sinnspruch "Fiat iustitia, et pereat mundus" (Es möge Recht geschehen, und sollte die Welt daran zugrunde gehen).

Zwei Kammern sitzen an drei Tagen in der Woche Gericht, die Hohe Kammer unter dem nominellen Vorsitz der Fürstin (jedoch in den meisten Fällen von einem Hohen Richter vertreten), behandelt vornehmlich schwere Vergehen wider das Gesetz, also Raub, Mord, Verrat, Grenzsteinverletzungen, Landfriedensbruch und Diebstahl in sehr schwerem Falle.

Sind Adelige oder Bürger von großem Einfluß in einen Streitfall verwickelt, wird stets die Hohe Kammer bemüht.

Den Bürgern der Stadt bietet sich die Gelegenheit, die Verfahren auf der Zuschauertribüne mitzuverfolgen - zumindest, wenn nicht Adelige in den Rechtsfall verwickelt sind, dann ist die Öffentlichkeit ausgeschlossen. Zumeist sind es Praiosschüler und angehende Advocates und Iustitiares, die den geschickten Winkelzügen und Reden der Anwälte auf beiden Seiten folgen. Bisweilen aber erregt ein Fall auch solch großes Interesse wie der des Kindsmordes beschuldigten Istvena Maarfuhr, die im Jahr 15 v. Hal in einem aufsehenerregenden Prozeß trotz anfänglich erdrückender Beweislast nach einem Bravourstück ihrer Advocata freigesprochen wurde, daß die Tribünen bis zum Bersten gefüllt sind.

Für geringere Delikte wie leichter Diebstahl, Verleumdung, Landstreicherei, etc. ist die Niedere Kammer zuständig. Zunehmend aber sucht die Bürgerschaft der Fürstin das Privileg abzutrotzen, selbst Gericht zu halten. So wurde das Marktgericht in der Neustadt aus der Taufe gehoben, wo Verstöße wider Zollbestimmungen und Marktordnung durch städtische Justitiares geahndet werden. Auch wurde der Gründung einer bürgerlichen Gerichtskammer im Stadthaus zugebilligt, wo minder schwere Straftaten geahndet werden können. Nachbarschaftszwiste werden vor den Schlichtmann oder die Schlichtfrau getragen, bevor man sich in ein teures Gerichtsverfahren stürzt.

Alt- und Neuhafen

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

Laut geht es zu, man vermag kaum sein eigenes Wort zu verstehen. Verschiedensten Düfte erfüllen die Luft: Fisch, Gewürze, Essen aus den nahen Schenken, Pfeifen und Mohaccaröllchen, frische Flußluft, man kann sich kaum auf alle Eindrücke konzentrieren.

Doch umfaßt das Hafenviertel - besser gesagt der Alt- und der Neuhafen - weit mehr als das Pier mit seinen Werkstätten, Läden und Lagerhäusern. Auch die Häuser an der Stadtmauer gehören noch zum Hafenviertel, wiewohl sie doch durch die alte Mauer vom Hafen getrennt sind. Hier haben nicht nur viele Kaufleute ihre Kontore, Lager- und Wohnhäuser, auch Handwerker haben sich hier, wo man ihrer Künste alltäglich bedarf, niedergelassen. Vor allem aber die Schenken werden weithin gerühmt, entsprechen sie doch kaum dem allbekannten Klischee von der schmierigen Hafenspelunke. Gewiß, solch Etablissements hat es auch zu Rommilys, besondere Zier des Alten Hafens sind jedoch die Schank- und Gasthäuser, die in vielen Fällen in (hügel-)zwergischer Hand sind. Ja richtig, das kleine Volk hat eine eigene Kolonie in der Fürstenstadt, Handwerker und Wirte selbstverständlich, und die Zwerge genießen hohes Ansehen. Die Fachwerk- und Ziegelbauten sind zum Teil bis in die Stadtmauer hineingebaut - man merkt, hier hat es lange keinen Krieg gegeben, und wenn, dann nicht von der Darpatseite aus - und bieten so dem Neuankömmling einen heimeligen und malerischen Anblick, den mancher Maler schon mit Tusche und Farben festgehalten hat.

Nirgendwo in Darpatien - so werden vor allem die Zwerge schwören - kann man so trefflich speisen wie im "Zwergenhort" oder dem fürtrefflichen "Zum Hirten", nirgends sonst gibt es so kräftiges Bier, selbst nicht in Zwerch, und das will schon was heißen. Besonderheiten gibt es viele. Von einem Alteingesessenen wird man auf die alte Brücke aufmerksam gemacht, deren Pfeiler noch auf beiden Seiten des Darpats sich einige Fuß aus den Fluten erheben. Dieses Projekt Fürst Gerhelms II. sollte das rechtsdarpatische Rommilys mit dem linksdarpatischen Neuborn verbinden. Leider vergaß er, daß kaum so viele Tag für Tag den Darpat an dieser Stelle überqueren mußten, keinesfalls genug jedoch, um den schwierigen und damit kostspieligen Bau einer Brücke zu rechtfertigen. Auch stieß das Projekt des Fürsten bei den Fährleuten und Bootsverleihern auf wenig Begeisterung, sahen die doch im wahrsten Sinne ihre Fische davonschwimmen.

So wurde das Projekt kurz nach Beginn der Arbeiten wieder

fallengelassen, den Verkehr aber bewältigt auch heute noch mühelos die Kettenfähre.

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

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

Neustadt

*In aller Frühe war es, als ich das Kaiser-Raul-Tor durchschritt, um zur Warenmesse auf dem Marktplatz zu gelangen, als wohltönendes Glockengeläut die Menschen auf die Straßen rief. Aus allen Eingängen, Türen und Toren strömten die wackeren, frommen Leute, Kaufleute wie Handwerker, Patri-
zier wie Gemeine. Sie strebten dem großen Kaiser-Yulag-Tempel in der Friedensstadt zu, um den Tag auf göttergefällige Weise zu beginnen. Auch ich schloß mich den braven Menschen an, wußte ich doch von vorherigen Besuchen, daß nicht eher die Geschäfte der Stadt aufgenommen würden, als bis der Göttin die gebührende Ehre erwiesen war (...)*

Später dann schlenderte ich müßig durch die Straßen, das geschäftige Treiben zu schauen. Hinz und Kunz schien um diese Zeit auf den Beinen: Mägde, die zum Einkauf auf den Markt oder zum Wasserholen ausgeschildt waren, standen rings um den Brunnen und schwatzten, eine Kauffrau drängte sich kopfschüttelnd an der munteren Schar vorbei, offenkundig wenig erbaut über so viel Müßigkeit, wohl ahnend, daß ihre Magd derweil an anderer Stelle ähnlich faul herumgaffte, statt die ihr aufgetragenen Arbeiten zu verrichten. Ein Stiefelputzer bot lauthals seine Dienste an, gleich daneben bot eine alte Frau wohlschmeckenden Wildhonig feil, dick und golden triefte der süße Bienensaft von den wächsernen Waben. Eine Töpferin lavierte sich geschickt mit einer schweren Kiepe voller Geschirr durch das Gedränge, allzeit einen frechen Scherz auf den Lippen, so ihr jemand bedrohlich in den Weg trat, so daß ihre zerbrechliche Last gefährlich ins Schwanken geriet.

Ein Handwerksgele landete böse auf dem Hosenboden, als er über ein Ferkel stolperte, das seinem Hütejungen ausgebüxt war. Fluchend hob der Mann drohend seinen Wanderstab gegen den Knaben, doch der hatte geschwind wie ein Wiesel sein Ferkel gepackt, und war verschwunden, noch ehe der Gele sich aufgerappelt hatte. Doch kühlte ein Krug Bier, den eine freundliche Rommilyserin, die sein Mißgeschick beobachtet hatte, ihm zum Troste reichte, seinen Zorn (...).

Besonders gestaunt habe ich, als unter Trommeln und Pfeifen ein Amtmann auf einem prächtigen Schimmel durch eine

*der engen Gassen ritt, einen Speer quer vor sich im Sattel haltend. Als ich einen Passanten fragte, was das denn zu bedeuten habe, erklärte mir dieser, daß von Zeit zu Zeit ein Beamteter der Stadt nachprüfe, ob die Baubestimmungen des Rates denn auch treulich eingehalten wurden. Manch Hausherr pflege auf sein Haus ein neues Geschloß aufzusetzen, und dieses so weit vorkragend zu bauen, daß in manchen Straßen gar kein Tageslicht mehr auf den Boden dringen könne, und die Nachbarn sich über die Straße die Hand reichen könnten. Das aber könne bei einem der von allen Stadtbewohnern gefürchteten Brände verheerende Folgen zeitigen. Oder es werde ein Anbau oder Schuppen gerade-
wegs auf der Straße errichtet, daß es kein Durchkommen mehr gebe. Wenn also der Amtmann irgendwo mit seiner Lanze nicht mehr durchkomme, sei der Hausherr verpflichtet, den vorragenden Teil abzureißen, da helfe kein Gejammer(...) (Eindrücke der Kauffrau Merlinde Bersinger aus Festum)*

Wiewohl Neustadt genannt, ist dies Viertel doch beileibe nicht der jüngste Stadtteil Rommily, wenn auch sicherlich einer der modernsten. Einstens als erste Erweiterung der Stadt außerhalb der Alten Mauer begonnen, bildet die Neustadt heute das Herz der Stadt. Und in der Tat, dies Viertel pulsiert wie die Lebensader im Körper eines Menschen, kreuzen sich doch nicht allein die wichtigsten Straßen auf dem Neumarkt, nein, selbiger bildet mit Stadthaus und Markthalle einen der Lebensmittelpunkte der Stadt, wie das nicht abreißen wollen-
de Gedränge des Tags verrät.

Wiewohl noch immer von den klassischen zwei-, dreistöckigen Fachwerkbauten geprägt, finden zunehmend steinerne Mietshäuser Verbreitung, wie sie in den vergangenen Jahren in fast allen großen Städten des Reiches in Mode gekommen sind, um der stetig wachsenden Stadtbevölkerung Wohnraum zu bieten. Die roten und braunen Ziegel für diese neuen Bauten stammen aus den Brennereien in Neu-Rommily und wiewohl doch jene, die den alten Traditionen anhängen, über diese häßlichen Auswüchse der Architektur schimpfen, sieht der Rat die Ziegelbauweise ob der in der engen Stadt stetig dräuenden Feuergefahr doch gerne, und gibt dem Bauherren aus dem städtischem Säckel dazu. Das stetige Wachstum der Stadtbevölkerung - und das, obwohl doch die Rommilyser Stadtluft nicht frei macht! - hat dazu geführt, daß es reichlich beengt innerhalb der alten Mauern zugeht - kaum ein Fleck in Aldewyk, Hafen und Neustadt, der nicht bebaut ist. So hat man auf eigentümliche Weise versucht, Quartier für neu Zugewogene zu finden: Findige Hausbesitzer sind auf die Idee gekommen, auf dem hinteren Teil ihrer Parzelle, der einstmals als Garten diente, kleine Hütten, Gaden oder Buden genannt, zu errichten, und diese kleinen Leuten zur Miete zu bieten. Was ursprünglich als Marotte einzelner Wunderlinge verschrien war, hat mittlerweile Schule gemacht, und in manchen Hinterhöfen wird auch das letzte bißchen Raum genutzt, um einen weiteren Gaden zu errichten. Bequem ist das Leben in diesen dunklen und engen Buden nicht, nichtsdestotrotz bleibt vor allem ärmeren Leuten kaum eine Wahl, können sie doch die Baukosten für ein kleines Haus in der Vorstadt kaum aufbringen, zumal, seitdem der Rat die Baubestimmungen verschärft hat und nicht mehr rein aus Holz gebaut werden darf - von den Elendsquartieren am Rande der Stadt einmal abgesehen. So teilen sich wohlhabende Handwerker und Kaufleute

dies Viertel mit einfachen Gesellen, Tagelöhnern und ähnlichem Gesindel, wenngleich alles grundehrliche Leut mit einem Broterwerb.

Zwar sind die Gassen hier wie in anderen Vierteln der Stadt recht eng, einzig die Hauptstraßen sind breit genug, um Kutschen und Wagen gute Durchfahrt zu bieten. Dafür sind fast alle Gassen säuberlich gepflastert und mit Rinnsteinen ausgestattet – die Neustadt ist wie Aldeburg und Aldewyk an die Kanalisation angeschlossen.

Nicht umsonst übrigens ist es bei Strafe verboten, seinen Unrat einfach auf die Straße zu gießen, man muß dafür eines der Rinnlöcher aufsuchen.

Besonderer Augenmerk muß der Fürstin-Irmegunde-Allee zukommen, hat diese doch seit 5 Götterläufen vom Markt bis hinauf zur Fürstenburg eine Beleuchtung mit Öllaternen, die von Lampenwächtern allabendlich entzündet werden! Selbstge ist im Übrigen die einzige Straße, die vom Öffnen bis zum Schließen der Tore befahren werden darf, will man doch vermeiden, daß schwere Fuhrwerke im täglichen Gewühle die engen Gassen verstopfen. Alle anderen Gassen dürfen allein vom Öffnen der Tore an 2 Stunden lang befahren werden und dann noch einmal 2 Stunden vor dem Schließen der Tore. Sind doch einmal Güter außerhalb dieser Zeiten eilig zu transportieren, stehen Karrenknechte mit Handkarren bereit, die Waren an ihren Bestimmungsort zu bringen.

Auf und rund um den Neumarkt hat sich allerlei Krämervolk angesiedelt, die mit Importwaren und Handwerkserzeugnissen aus der Stadt aufwarten. Gerade Handwerker aus der Unterstadt verlegen sich zunehmend darauf, ihre Erzeugnisse an die Krämer zu verkaufen, statt selbst einen Stand in der Markthalle oder in einer der umliegenden Gassen zu halten, kostet dies doch Zeit und Arbeitskraft, die sie lieber dafür verwenden, sich der Fertigung ihrer Produkte zu widmen. Diese Entwicklung hat mithin auch dazu geführt, daß anders als in anderen Orten mehr als einmal in der Woche Markt gehalten wird.

Das Kaiser-Raul-Tor

Reist man über die Reichsstraße von Gareth nach Rommilys, gelangt man durch das Kaiser-Raul-Tor, einem wuchtigen, zweitürmigen Bau aus Trollzackenfels, vom Paradies in die Kernstadt Rommilys'. Das Tor wird bei Morgengrauen geöffnet und mit Einbruch der Nacht geschlossen. Bei Tage ist das Tor mit fünf Gardisten und einem Weibel besetzt, bei Nacht mit einem Korporal und drei Gardisten. Die Wachen achten peinlich genau darauf daß die Gesetze bezüglich des Tragens von Waffen eingehalten werden, außerdem prüfen sie die Karren der Händler zumindest oberflächlich auf verbotene Güter. Nachts kann man nur mit einem kaiserlichen oder fürstlichen Passierschein hinein, obwohl auch eine prall gefüllte Geldkatze die ein oder andere Wache bewegen mag, das Mannloch für einen Augenblick offen stehen zu lassen.

Stadthaus

Der türmchengeschmückte, zweiflügelige Bau stellt den ganzen Stolz der Bürgerschaft dar, Ausdruck ihrer zunehmenden Souveränität und ihres wachsenden Standesbewußtseins. Zähes Ringen hat es gekostet, Fürstin Hildelind die Erlaubnis abzutrotzen, den Vertretern der Bürgerschaft einen eigenen Sitz zuzugestehen, und erst auf nachdrückliches Wirken des

Stadtvogtes gab sie vor 15 Jahren ihre Erlaubnis, *„ein Haus zu errichten zu dem Behufe, daß die Bürger dort ihre Belange bestellen mögen“*. Bis dahin mußten die Bürgerschaften sich in Lokalitäten und Gildenstuben versammeln. Die eigentlichen Verwaltungsaufgaben jedoch oblagen allein den fürstlichen Beamten. Gerade in den letzten Jahren aber ist man bei Hofe zu der Überzeugung gekommen, daß ein Mehr an Selbstverwaltung für ein Prosperieren der Stadt nur günstig ist, und so zeigt man sich mehr und mehr geneigt, der Bürgerschaft Teile der Verwaltung in eigene Hand zu geben – auch wenn man sich längst nicht mit der Freizügigkeit einer freien Reichsstadt messen kann, nicht umsonst ist Rommilys fürstliche Residenzstadt.

Als Stadthaus wurde ein Flügel des Gebäudes der fürstlichen Verwaltung am Neumarkt der Bürgerschaft übergeben. Der dreistöckige, zweiflügelige Fachwerkbau mit dem hohem, steilen Giebedach, den mannigfachen Ziererkern, den Arkaden und dem Doppeltürmchen an einer der Stirnseiten, war damals wie heute stolzer Ausdruck städtischen Lebens. Vor sieben Jahren hat gar die Bürgerschaft an dem Turm eine Uhr anbringen lassen mit einem Zeiger, der die Stunden anzeigt – man hat dazu eigens einen Uhrmacher aus Vinsalt bestellt –, seitdem obliegt es nicht länger einem Glöckner, in der Neustadt die Stunden zu verkünden.

Unter den Arkaden haben Händler ihre Stände aufgeschlagen, bieten lautstark ihre Güter feil. Vor dem Stadthaus stehen auch auf einem hölzernen Podest Pranger und Schandkorb – hier werden verurteilte Sünder an Leib und Ehre vor den Augen der Menge bestraft.

Das Stadthaus bildet das Herz des politischen Lebens der Stadt. Hier versammelt sich alle zwei Wochen der Hohe Rat der Stadt (bei Bedarf auch öfter), der aus Vertretern der Gilden, Stadtteile und Tempel besteht. In der Ratskammer im zweiten Stock spielen sich politische Debatten wie über den Anschluß von Stadtteilen an das Kanalisationsnetz, die Erhöhung der Steuern auf Wein oder die Verlängerung des Dienstes an den Mauern ab. Die Streitereien der verschiedenen Gruppierungen haben hier ihr Forum: Mephaliten gegen Praiosgeweihtenschaft, Händler gegen Adlige, Aldewyk gegen Hafenviertel. Doch auch Festivitäten werden abgehalten. Zudem gibt es zwei Stuben, die für Beratungen in kleinerem Kreise zur Verfügung stehen, so. z.B. die eigenständigen Räte der Stadtteile. Diese Kammern werden auch von einigen Zünften für ihre Versammlungen genutzt.

In den unteren Geschoßen sind die Abteilungen beheimatet, die die tägliche Arbeit einer Stadtverwaltung leisten: Straßenreinigung, Brandschutz, Kanalisation, Baurecht, etc. Hier gibt es auch die für jeden Fremden so wichtigen Stadtbrieft zu erstehen.

In einem Zimmer sitzt das Marktgericht, wo Verfehlungen wider das Marktrecht verhandelt werden. Eine weitere Kammer befaßt sich mit Delikten wie Taschendiebstählen, Bettelei, Verleumdung, Zänkereien u.ä.

Assessoren, Schreiber und Amtsleiter achten darauf, daß die vom Hohen Rat erlassenen Vorschriften, und die sind mannigfaltig, eingehalten werden – wiewohl manch Beamteter bisweilen Fünfe gerade sein läßt, denn wollte man alle Gesetze und Maßregeln akribisch einhalten, das Leben in der Stadt käme unzweifelhaft zum Erliegen.

Einige der Kammern im Obergeschoß dienen als Archiv- und

Lagerräume, andere stehen hier Bediensteten als Quartier zu Verfügung.

Doch nicht allein die bürgerliche Verwaltung hat hier ihren Sitz gefunden. Auch die fürstliche Obrigkeit hat im östlichen Flügel des Hauses ihr Domizil. Hier befindet sich der Amtssitz des Stadtvogtes. Fünf Kanzleiassessoren und zwei Dutzend Schreiber bemühen sich darum, Ordnung in die Papiere zu bekommen, was nicht immer einfach ist, da der Stadtvogt als Mittler zwischen Palast und Stadthaus fungiert und sich zudem um die Eingaben der Bürger und Adligen kümmern muß. So herrscht ein ständiges Kommen und Gehen von Bürgern, Händlern, Angehörigen des "Hohen Rates" und des Fürstenpalastes.

Schreiber vervielfältigen hier noch auf altertümliche Weise Briefe, Anordnungen und Erlasse. Doch ist die Anschaffung einer Buchdruckmaschine bereits beschlossen, hier sollen dann künftig alle Verordnungen des Fürstentums, der Grafenschaft und der Stadt gedruckt werden.

Zudem beherbergt dieser Flügel des Stadthauses das Stadtarchiv, welches von Ilea von Meckstock und ihren Bediensteten akribisch gehütet wird. Hier werden u.a die Stadtchronik (mittlerweile mehr als ein Dutzend überformatiger Quartbände) und eine Sammlung historischer Dokumente und Schriften (z.B. die Stadtgebungsurkunde) gelagert. Auch liegen Kopien aller fürstlichen Gesetze und Erlasse bereit, die ein jeder Bürger der Stadt auf Wunsch einsehen kann.

Zudem ist die Stadtgarde mit Wachstube, Verhörzimmern, Zellen und Quartieren für die diensthabenden Gardisten untergebracht. Selbst in den Gefängniszellen in den zwei Kellergeschossen scheint man das Gebot Traviass zu beherzigen, werden die Verliese doch regelmäßig gesäubert und das Stroh ausgewechselt. Auch die Verpflegung ist leidlich erträglich, so daß es nicht umsonst von weitgereisten Schurken heißt, in Rommilyls gäbe es das gastfreundlichste Gefängnis des ganzen Reiches. Wiewohl Delinquenten in der Regel nur kurze Zeit zu verbringen pflegen, sei es zur Beweisfindung bis zur Verurteilung, sei es, daß man einen randalierenden Säufer hier seinen Rausch ausschlafen läßt. Längere Haftstrafen werden nur äußerst selten verhängt (*siehe auch Recht und Gesetz*) und wenn es in der Tat einmal dazu kommt, heißt es in den Hexenturm umzuziehen, einem Teil der Stadtbefestigung, wo es weit ungemütlicher zugeht.

Neuer Markt

Der Neumarkt ist das nimmer ruhende Zentrum des merkantilen Lebens der Stadt. Hier versammeln sich Händler aus der näheren und fernen Umgebung, ihre mannigfachen Waren feilzubieten. Auch Erzeugnisse der heimischen Handwerker werden angeboten, von Krämern zumeist, die die Waren zuvor aufkaufen.

Doch auch Proklamationen werden hier verkündet, Festakte begangen und was es desgleichen mehr an öffentlichen Anliegen gibt.

An jedem Winds-, Feuer- und Markttag mit Ausnahme der hohen Zwölfgötterfesttage kann man sich in das emsige Treiben auf dem Markt stürzen, eine Entwicklung, die gewißlich durch die Rommilyser Sitte begünstigt worden ist, daß nur wenige Handwerker selbst noch einen Marktstand versehen oder ihre Waren im eigenen Laden feilbieten. Fremden Händlern steht der Markt nur am Markttag offen - die großen Mes-

sen wie Vieh- und Tuchmesse einmal ausgenommen.

Es ist schon eine Pracht, das bunte Leben, das sich einem dort darbietet: Stolze Patrizierinnen schreiten durch die Menge, mehrere Diener im Schlepptau, einfache Bürgersleute prüfen genauestens die Qualität der Waren, bevor sie feilschend den Preis zu senken versuchen, hohlwangige Kinder drücken sich um die Stände, in der Hoffnung, etwas Essen stibitzen zu können. Hier prüft eine Beamte der Bürgerschaft kritisch eine Maßelle, dort probiert ein Beschauer die Qualität der feilgebotenen Waren. An einem Stand gibt es ein Gezeter, weil sich einer übervorteilt fühlt. Grimmige Wachen führen ein ausgemergeltes Weib zum Pranger vor dem Stadthaus, zum dritten Mal hat man sie nun schon ohne Bettelmarke erwischt, bei aller Gnade, nun muß die Unverbesserliche ihre Strafe erhalten. Das Weib wird nach Verlesung des Schuldurteils ordentlich gestäupt (verprügelt) und dann für den Rest des Tages in den Schandkorb gesetzt, bevor man sie aus der Stadt jagt. Doch machen sich die Gardisten wenig Hoffnung, wenige Wochen nur, dann wird man die Vettel wieder erwischen, solche Leute lassen sich kaum aus der Stadt halten.

Wenn Markttag ist und auch fremdes Handelsvolk zugelassen ist, gibt es zwischen den vielen Ständen kaum ein Durchkommen, längst mußte der Rat auch die umliegenden Gassen und selbst die Arkaden vor dem Stadthaus freigeben, um des Andranges Herr zu werden. So gibt es den Bauernmarkt, dessen Stände entlang der Marktgasse zu finden sind. Dort bieten Bauern Früchte, Gemüse und Kleinvieh an. Auch die Metzger und Knochenhauer haben hier ihre Fleischbänke, wiewohl es seit einem Edikt von vor 10 Jahren verboten ist, Schweine und anderes Getier unmittelbar auf dem Markt zu schlachten, seitdem bringt man die fertigen Schweinehälften, Hammel- und Rinderstücke hierher. Fisch hingegen findet man selten, der Fischmarkt befindet sich traditionell im Hafen, und so gibt es nur einige wenige Händler, die ihr Glück mit eingelegtem oder geräuchertem Fisch versuchen.

Der ganze Stolz der Bürgerschaft aber ist die große Markthalle, die vor gerade fünf Jahren erst errichtet worden ist. Das mächtige, hohe Backsteingebäude mit den trutzigen Stufengiebeln und dem sauber gedeckten Schieferdach bietet Raum für Dutzende von Händlern, Krämern und Handwerkern. Kaum etwas gibt es, das hier nicht feilgeboten wird: wertvolle Tuche, edler Wein, Kämme, Taschen, Gürtel, Kleidung, geschliffene Gemmen, Silberarbeiten, Tabake, Schmuck, Bier und Schnaps, Heilkräuter und Salben, kurz, was immer man auch begehren mag. Insbesondere die Fernhändler und Krämer haben hier Standflächen in Festpacht gemietet, sie drängen auch darauf, die Zahl der Markttage auf vier zu erhöhen, um den Profit zu erhöhen, doch wollen weder Fürstenhaus noch Tempel davon bislang etwas hören.

An anderen Tagen dient das Gebäude mit der säulengetragenen hohen Halle für Festivitäten und Versammlungen aller Art und kann von jedem solventen Bürger der Stadt gemietet werden.

Doch warten nicht allein Händler auf dem Marktplatz auf. Auch Märchenerzähler, Wahrsager und Gaukler, Scharlatane, Kurfuscher und ähnliches Gelichter bietet hier seine Dienste feil oder gibt eine Kostprobe seiner Kunst. So lange es nicht zu wild geht, läßt man die bunten Gestalten gewähren: die einfachen Bürger ergötzen sich gar zu sehr an den albernen Spielen und manches Landvolk kommt allein deswegen hierher -

und läßt auch manchen Taler in der Stadt.

Einzig mit selbsternannten Sendboten der Götter, Laienpredigern und ähnlichem Volke zeigt man kein Nachsehen, denn allzu groß ist die Gefahr, daß diese Wirrköpfe in Zeiten wie diesen artige Bürger mit ihren wahnwitzigen Fabeleien vom nahenden Weltenende in Angst und Schrecken versetzen.

Aldewyk

Ursprünglich ein Handwerkerviertel, haben sich hier im Laufe der Generationen zunehmend Händler und Kaufleute angesiedelt. Heutzutage findet man kaum noch Werkstätten in den noblen, von wohlgehaltenen, schön geschmückten Fachwerk- und Ziegelbauten flankierten Kopfsteinpflastergassen, es sei denn die einer Goldschmiedin oder eines Kürschners. Früher einmal wurde an dieser Stelle Markt gehalten, bis der Platz für die wachsende Stadt zu klein geworden war, doch noch heute findet die Tuchbörse - der Tuchmarkt für Großhändler - (am Alten Markt, auch Tuchmarkt genannt) statt. Hierher führt der Lastenaufzug vom Hafen, der immer noch gerne genutzt wird, um Waren vom Hafen ohne große Anstrengung in das Herz der Stadt zu bringen. Die Gassen sind eng, auch hier hat man jegliches Fleckchen innerhalb der Stadtumfriedung im Lauf der Jahrhunderte zu nutzen gesucht. Einzig die Fürst-Helmbrecht-Straße (zweigt von der Fürstin-Irmegunde-Allee ab und führt durch Aldewyk zum Tor zur Helmbrechtsstadt) ist so breit, daß zwei Wagen nebeneinander Platz haben. Auch die Häuser an dieser Straße sind alle neueren Datums, da die Straße bei der letzten Erweiterung der Stadtmauer verbreitert wurde.

Vornehmlich wohlhabende Patrizier wohnen hier, denen es an Einfluß und Geld gebricht, eine der Villen in Aldeburg zu erstehen. Nichtsdestotrotz gehören etliche von ihnen zu den einflußreichsten und angesehensten Bürgern der Stadt, kleinere Fernhändler, Tuch- und Rauchwarenhändler, wohlhabende Handwerker, Medici und Apothecari, aber auch Inhaber kleiner Bankhäuser und Wechselstuben.

Mit dem Karrenverkehr hält man es ähnlich wie in der Neustadt: In der Zeit zwischen dem frühen Morgen und den späten Nachmittagsstunden - und selbstverständlich auch des nachts - ist es verboten, mit dem Fuhrwerk durch die Gassen zu fahren, mit Ausnahme der Fürst-Helmbrecht-Straße. Auch das Reiten ist nicht erlaubt, Pferde müssen geführt werden, selbstredend mit Ausnahme für Adelige und Geweihte.

Erst kürzlich hat der Rat von Aldewyk beschlossen, die Fürst-Helmbrecht-Straße ebenfalls mit Öllaternen auszustatten, Zeichen des Reichtums, der hinter den Mauern der Fachwerkbauten zu finden ist.

Teehaus der Fahrengemeinschaften

Die beiden etablierten großen Fahrengemeinschaften der Stadt (Darpatisch-Aranische u. Festumer-Rommilyser) unterhalten gemeinsam in Aldewyk ein Teehaus, wo sie sich zum Erfahrungsaustausch und zum Abschluß neuer Geschäfte treffen.

Das Teehaus befindet sich in einer schmucken Villa in neurommilyser Stil. Der 2-stöckige, recht imposante Fachwerkbau mit den beiden Ecktürmen ist erst vor einiger Zeit renoviert worden. So hat man die Ausfachung mit rotem Backstein ausgefüllt, was im Zusammenspiel mit den schwarzen Holzbalken

einen reizvollen Blickfang bietet.

Im Erdgeschoß befindet sich eine geräumige, gemütlich ausgestattete Gaststube mit niedriger Balkendecke und kostbarer Vertäfelung. Dort werden vornehmlich mannigfache Sorten Tee serviert, doch auch Weine aus Aranien und Schnäpse aus dem Bornland sind hier im Angebot. Im Obergeschoß befinden sich Besprechungsräume, in denen schon manches bedeutende Geschäftsabkommen vereinbart worden ist.

Üblicherweise bedarf es der Einladung eines Mitgliedes einer der beiden Fahrengemeinschaften (*s.a. Recht und Ordnung*), um Einlaß in die der Öffentlichkeit nicht offen stehenden Stube zu bekommen. Doch gelegentlich finden auch öffentliche Vortrags- und Gesangsabende statt. Ebenso würde man Bürger von Rang und Stand, geschweige denn Adelige kaum durch eine Abfuhr vor den Kopf stoßen.

Für reisende Abenteurer und Söldlinge mag von Interesse sein, daß die Fahrengemeinschaften des öfteren auf der Suche nach tatkräftigen Waffengesellen sind, als Bedeckung für die Handelszüge, leistet man sich doch, anders als die Fürstlich-Aranische Handels-Compagnie, keine feste Söldlingstruppe. Neben dem Eingang des Teehauses ist eine große Tafel angebracht, auf der die Händler mitteilen, wie viele Leute sie für welche Route suchen.

Tabakskollegium "Schmauchhaus"

Dieses einfach verputzte, dreistöckige, eher unscheinbare Gebäude ist im Besitz der Familie Finsterbinge. Während sich in den Obergeschossen ein Kontor und Lagerräume befinden, ist im Erdgeschoß das Tabakskollegium untergebracht. Dort werden Tabake in großer Auswahl (eine weniger edle Auswahl wird auch einmal die Woche auf dem Markt präsentiert) dem solventen Kunden zum Kauf angeboten.

Das Angebot ist mannigfaltig, vom Alanfaner Schwarzen über Blauer Dschinn bis zum Ongalo Goldblatt werden hier alle erlesenen Rauchkräuter (nicht Rauschkräuter!) angeboten, gleich ob für die Pfeife (an guten Pfeifen hält man ebenfalls eine Auswahl bereit), ob als Zigarre, Mohaccaröllchen (wiewohl letztere als wenig fein gelten) oder für die Wasserpfeife. Besonderer Beliebtheit bei der jungen Gesellschaft erfreuen sich derzeit Moharillos, schlanke, nicht ganz so starke Zigarren, die man gerne mit einer elfenbeinernen Spitze raucht und die vom Gesandten Hot'Alems in die höhere Gesellschaft eingeführt wurden.

Dem Laden angeschlossen ist ein kleiner, aber überaus fein eingerichteter Salon, wo man die erstandenen Kostbarkeiten (und teuer sind die Tabake!) in guter Gesellschaft genießen kann. Dazu werden Getränke ausgeschenkt, wie erlesene Weine und Weinbrände, sowie Tee bester Güte und Chocolata.

Hier sitzen Bürger aller (gehobenen) Professionen in gemütlichen Ledersesseln an zierlichen Mohagonitischen und lesen Zeitungen aus fernen Landen, die hier zu gefälligen Lektüre bereitliegen. Dazu wird der Lieblingstabak geraucht oder auch mal eine neue Marke verkostet. Man disputiert über die Politik der Fürstin, des Reiches und über Ereignisse, die fern ab passiert sind.

Um Einlaß in den Salon und seine Gesellschaft zu finden, bedarf es einer Gebühr von 2 S. Tabak und Getränke müssen selbstredend extra bezahlt werden. Die Stammgäste entrichten einen allmondlichen oder jährlichen Obolus.

Aranierberg

Das Fremdenviertel der Stadt zeichnet sich durch seine exotischen und teilweise bizarren Gegensätze aus. Bestaunt man in einem Moment noch einen typisch tulamidischen Straßenzug mit weißen Flachdachhäusern und zierlichen, kuppelgeschmückten Türmchen, warten in der nächsten Gasse schon ein weidenschies Bruchsteinhaus oder eine bornisch geprägte Häuserzeile. Albernische Stadthäuser finden sich hier ebenso wie grangorer Villen oder gar, am Rande des Viertels, ein waschechtes Thorwaler Langhaus. Selbst einige novadische Sippen errichten in den Sommermonden am Ufer des Darpats ihre Zelte, wenn sie mit Salzkarawanen aus der Wüste hierher kommen, um ihre Geschäfte zu tätigen.

Vornehmlich aber sind es aranische und tulamidische Gebäude, die das Straßenbild beherrschen, sind es doch zumeist Händler und auch einige wenige Handwerker aus diesen beiden Ländern, die sich hier zu angesiedelt haben. Weiland war es der Rommilyser Bürgerschaft noch wohler zumute, wenn "sich das fremde Volk vor den Toren ansiedele". Seitdem sind viele Jahrhunderte ins Land gegangen und längst war die Stadt über die einstigen Mauern hinaus gewuchert. Beim Bau der neuen Mauer - die mittlerweile schon wieder zu eng ist, Rommilys zu umfrieden - geriet der Aranierberg innert der Befriedung, nicht zuletzt, weil die finanzkräftigen Händler sich den Schutz blanke Münze kosten ließen, wohl aber auch, weil das Fremde im Laufe der Jahre seinen Schrecken verloren hatte. Doch bis auf den heutigen Tag rät man fremden Händlern, die sich in der Stadt ansiedeln wollen, Domizil auf dem Aranierberg zu nehmen. Nicht zuletzt, weil sich das bunte Völkergemisch in den Gassen seine eigene Kultur bewahrt hat, und sich zudem eine ganz eigene bunte Mixtur herausgebildet hat, die voller Reiz ist. Etliche Gaststuben und Speiselokale hat es hier, die den Tisch mit Spezialitäten des Herkunftslandes decken, Teehäuser, Badestuben, alles was das Leben angenehm machen kann und einen an die Heimat erinnert.

Konsule und Gesandte aus Provinzen und anderen Landen haben ihre Domizile aufgeschlagen, um um die Gunst der Fürstin zu buhlen. Jene Gesandtschaften stellen eine Einrichtung dar, die in jüngster Zeit mehr und mehr in Mode kommt. Sinn dieser Einrichtungen ist es, wie bei einer Botschaft, die freundschaftlichen Beziehungen zwischen dem Fürstentum und den jeweiligen Ländern oder Provinzen zu pflegen, und Reisenden einen Anlaufort zu geben, sollten sie sich einmal in einer schwierigen Lage befinden. Keineswegs nehmen die Gesandten jedweden politischen Einfluß (zumindest offiziell), dies ist allein den Botschaftern der Reiche zu Gareth vorbehalten. Nichtsdestotrotz hat es sich bewährt, zu gewissen Zeiten die Stimme des Verhandlungspartners/Kontrahenten/Verbündeten unmittelbar und unverwässert vernehmen zu können, so daß es Bestrebungen gibt, auch mit anderen Regionen Gesandte auszutauschen.

Im Rat der Stadt spielt der Aranierberg auf den ersten Blick nur eine untergeordnete Rolle. Auf einen eigenen Rat hat man nie gedrängt, sondern begnügt sich damit, direkt dem Stadtvogt unterstellt zu sein.

Scheinbar ist niemand daran interessiert, sich in die Geschicke der Stadt einzumischen, zumindest offiziell. Nominierte Wortführer gibt es nicht, wie kann man eine solche Mischung auch unter einen Hut bringen, und doch gibt es Stimmen, die an den

entscheidenden Stellen nicht ungehört bleiben, und die scheinbar genau wissen, wonach ihre Nachbarn begehren. Der schnelle Anschluß an die Kanalisation mag nur ein Beispiel für viele andere sein, weswegen es nicht nötig erscheint, eigene Vertreter des Fremdenviertels in den Rat zu entsenden. Auffällig ist zudem, daß diverse Ratsherren bisweilen mit Marawedi, Batzen oder auch Witten zahlen, ein Schuft, wer Schlechtes dabei denkt ...

Der Tulamidische Basar, Markt der Kleinkrämer und fremden Händler

Unter den Märkten der Stadt nimmt der "Tulamidische Basar" eine Sonderstellung ein, und das in mehr als einer Hinsicht. Dort kann man einen regelrechten Händlerwettstreit beobachten, wie es der Reisende sonst nur aus dem Land der Ersten Sonne gewohnt ist. Lautstark suchen die Verkäufer, die Kunden an ihren Stand zu locken, übertrumpfen sich gegenseitig mit ihren Angeboten. Da wird gefeilscht und geschachert, geflücht und gelacht, daß es einem in den Ohren braust.

Doch nicht allein Tulamiden bieten hier ihre exotischen Waren feil, auf dem tulamidischen Markt treffen sich zudem alle nicht in der Stadt ansässigen Kleinhändler, die Marktsteuer und Standgebühren auf dem Neumarkt schrecken oder für die sich die hohen Gebühren ohnedies nicht lohnen würde. Auch gelten hier die strengen Warengesetze nicht, so daß die Güter unkontrolliert veräußert werden dürfen. Einzig um die Einhaltung der Zölle schert man sich seitens der Behörden. So kennt man den Markt als Ort, wo man selbst exotische Güter günstig einkaufen kann - dafür muß man auch in Kauf nehmen, daß einem hier weit öfter billiger Ramsch oder schadhafte Ware angedreht wird, als auf den anderen Märkten der Stadt.

Ein ganz besonderes Gewerbe hat sich erst in jüngster Zeit auf dem Markt etabliert, da immer mehr Reisende in die Stadt kommen, die man allenthalben als Abenteurer bezeichnet. Dies Volk hat stets einen Bedarf an Kleidung, Waffenzug und Reisebedarf, dabei aber zumeist wenig Geld und noch weniger Muße, um beispielsweise zu einem Schuster oder Schneider zu gehen. Meist verlangen diese Gestalten dann völlig weltfremd nach gebrauchter Kleidung, woher aber, fragt man sich, soll die wohl kommen, werden in den meisten Familien die Kleidungsstücke doch bis zum Letzten aufgetragen, weitergegeben von der Mutter an die Tochter, bis schließlich ein Putzlapen daraus wird. Der Adel aber und anderes wohlhabendes Volk, wird wohl kaum zum Trödler rennen, dort die unmodisch gewordenen Stücke der letzten Jahre feilzubieten. Selbst in solchen Häusern wird viel eher geändert oder weitergegeben. Kümmern sich um Dinge wie Laternen, Seile, Steighaken etc. die Krämer, haben sich findige Frauen und Männer, oftmals nichtzünftig oder gar ohne jedwedes erlerntes Gewerbe, darauf spezialisiert, Kleidungsstücke und Schuhwerk für solche Leute zu fertigen. Zwar kann sich das vorgefertigte Zeug kaum mit der Maßarbeit eines Schneiders messen, allein dienlich ist es doch, und so sind die meisten Abenteurer mit dem Angeboten hochzufrieden.

Gesandtschaft des Bornlandes

Das Bornische Haus, wie die Niederlassung des nördlichen Reiches geheißen wird, wurde in den frühen Tagen der Regentschaft Fürstin Hildelinds von Rabenmund auf Bestreben ihres Gemahls Grabunz von Dargesin eingerichtet, einem en-

gen Freund des damaligen Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig.

Ganz unüblich haben ausgerechnet die Bornländer ein Haus gewählt, daß äußerlich kaum einen Zeichen birgt, daß sich hier das Konsulat des Reiches befindet, von dem Wappen über dem Portal einmal abgesehen. Der prachtvolle Fachwerkbau mit dem hohen Dachstuhl und den säulengetragenen Arkaden entspricht vielmehr dem hiesigen üblichen Baustil. Doch hat finanzielles Kalkül über die Heimatliebe gesiegt, wurde das Anwesen weiland von einem Festumer Händler ohne Erben seinem Land vermacht. Dafür hat man sich innen größte Mühe gegeben, bornische Lebensart zu pflegen, wie Mobiliar und Ausstattung beweisen.

Generalkonsulin Marlana ter Walleroff (27 J., 1,72, weizenblond, grüne Augen), Sproß eines Festumer Handelshauses, ist erst vor wenigen Monden ihrem Vorgänger Graf Adrej IV. von Orsinken in sein Amt gefolgt. Ihre Ernennung führte unter den Edlen des Bornlandes zu einiger Empörung, doch folgte die Adelsmarschallin der Empfehlung ihres Gatten, die weltgewandte und scharfsinnige Bürgerliche nach Rommilys zu senden - Vorbereitung und Bewährungsprobe für zukünftige bedeutsamere Aufgaben. Noch allerdings ist sie damit beschäftigt, sich in die Geschäfte einzuarbeiten, und es mangelt noch am rechten Überblick, um die Belange des Bornlandes ähnlich geschickt zu vertreten wie Graf Andrej. Ihr Vorgänger, wie wohl ob seiner Freundschaft zu Graf Barnhelm, der lange Zeit als Landhauptmann im Bornland tätig war, in Rommilys verblieben, versagt ihr weitestgehend seine Unterstützung, da er lieber seinen Sohn Oljeg als seinen Nachfolger gesehen hätte. Zudem ist durch den Krieg die Verbindung zum Bornlande überaus dürftig, so daß die junge Gesandte vorläufig auf sich allein gestellt ist.

Bornische Gaststätte "Seweriens Stolz"

Ludmilla Svedmansk ist bereits in der 4. Generation Wirtin dieses renommierten Gasthauses.

Angeblich soll Ludmillas Ururgroßmutter, Pervinke Svedmansk, das Bauholz höchstselbst aus Sewerien auf einem Handelssegler mitgebracht haben. Und in der Tat scheint das Haus mit seinem atypischen hohen Spitzgiebeldach mit zwei Dacherkern, den für diese Gegend ungewöhnlichen eng gefachten Balken und der holzverkleideten, mit Schnitzereien gezierten Stirnfassade viel eher nach Norburg zu passen als nach Rommilys. Herinnen erwartet einen eine typisch bornländische gute Stube, niedrig, mit dunklem Holz vertäfelt, die Wände mit Jagdtrophäen wie Bärenfellen und Elchgeweihen verziert. Von der Decke hängen Elch- und Bärenschinken und gute, kräftige Würste, der Boden ist mit Binsensmatten ausgelegt. Ein großer Kamin fehlt ebenso wenig wie die gerühmten sewerischen Götterbildnisse, herrliche Miniaturen, mit Gold und leuchtenden Farben auf Holztafeln gemalt. Man sitzt auf langen, rohgezimmerten Bänken an eben solchen Tischen; sind alle besetzt, wird für Neuankömmlinge eben zusammengedrückt. Auch Ludmilla und ihre beiden Schankknechte Viburn und Jolgrin vervollkommen den Eindruck durch ihre stilechten bornischen und norbardischen Trachten. Selbstredend gibt es hier auch die berühmte bornische Küche: Kartoffelgerichte aller Art, Karenschinken, Bärenatzen etc. - deftig und wohlschmeckend und dazu alles an flüssigen Köstlichkeiten, die das Bornland zu bieten hat;

Honigwein, Bärenfang, Schlehenschnaps und Meskinnes. Doch soll man sich nicht täuschen lassen: wiewohl die Ausstattung rustikal und die Verköstigung deftig ist, sind die Preise gehobener Klasse, nicht zuletzt deswegen, weil es recht kostspielig ist, die bornischen Spezialitäten herbeizuschaffen. Einen großen Aufschwung erlebte das Gasthaus, als der vor einiger Zeit verstorbene Prinzgemahl Grabunz seiner Frau Hilde lind nach Rommilys folgte. In Folge sah man ihn häufiger als es schicklich war mit seinem Freund, dem Stadtvogt, hier einkehren.

Seit dieser Zeit ist die Gaststube häufig übervoll.

Die gemütliche Stimmung spricht für sich, und nirgends sonst in der Stadt kommt ein heimwehkranker Bornländer in den Genuß, stilechte Weisen aus seiner Heimat zu hören. Man singt und tanzt zusammen, säuft ordentlich und pflegt nach besten Kräften die bornische Lebensart.

Noch immer stattet der Stadtvogt dem Lokal regelmäßige Besuche ab, um seinem Lieblingssänger Istvan Vjinroff (*s. Persönlichkeiten*) zu lauschen. Dann betrinken sich die beiden oft bis spät in die Nacht.

Aus eben diesem Grunde macht auch die Stadtgarde meist einen Bogen um das Haus, so daß das Seweriens Stolz eines der ganz wenigen Gasthäuser in der Innenstadt ist, das sich nicht an die Sperrstunde halten muß.

Stadtviertel außerhalb der alten Stadtmauer

Paradies

Ob man hier tatsächlich das Paradies auf Deren finden mag, sei einmal dahingestellt. Unfraglich aber ist das Paradies das Fleckchen auf Rommilyser Grund, wo man alle Arten von Zerstreuung findet. Ursprünglich Mägdeberg geheißen, haben sich hier zunächst Herbergen angesiedelt, die nach dem Gesetz nicht innerhalb der Stadtmauern eröffnet werden durften, wollte man das fremde Volk doch nächtens nicht innerhalb der Mauern wissen. Den Herbergen folgten Gasthäuser, Schenken und Spelunken aller Art, Spielhäuser, Speisestuben etc. etc. und es gehört zu den Verordnungen der Stadt, daß sich neues Gastgewerbe hier anzusiedeln habe - es sei denn, es werde eine besondere Genehmigung erwirkt. Auch das älteste Gewerbe Aventuriens fand hier sein Zuhause, die Liebfrauen-gasse (wiewohl sich hier mitnichten allein Frauen anbieten) gilt als berüchtigtes Pflaster, doch finden sich Hurenwirte auch in anderen benachbarten Straßen. Nicht zuletzt deshalb wurde das Viertel im Volksmund Paradies geheißen, ein Name, der sich mittlerweile durchgesetzt hat.

Wer immer nach Amüsement und Belustigung sucht, im Paradies wird er fündig werden. Von den gediegenen Gassen gleich vor dem Stadttor einmal abgesehen, in denen sich wohl situierte Gasthäuser und Weinstuben finden, und wo es nicht minder traviagefälliger und gesitteter zugeht, als in Aldewyk und Neustadt, herrscht buntes Treiben in den Gassen bis weit über die Mitternachtsglocke hinaus, auch wenn sich das Nachtleben selbstredend mit dem solcher Metropolen wie Havena nicht messen kann. Hier gilt der Schlag der Köschenglocke nicht und auch die Laternenpflicht ist ausgesetzt. Die Garde kümmert sich eher sporadisch um das, was dort vor sich geht, einzig in den gepflasterten Gassen der "besseren" Straßenzüge gehen sie Patrouille und wenn es wieder einmal Not tut,

eine Razzia zu machen, sollte das unehrliche Handwerk gar zu sehr Überhand nehmen. Nicht zuletzt deshalb unterhalten die besseren Häuser eigene Söldlinge, die dafür sorgen, daß Haus und Gäste unbehelligt bleiben.

Auf den Plätzen bieten Gaukler und Spielleute auch an anderen Tagen als den Markttag ihre Kunst dar. Unterschiedlichste Menschen bevölkern die Gassen, vom gealterten Lustknaben, der seinen Leib für ein paar Heller feilbieten muß, bis zum wohlbeleumundeten Gastwirt, bei dem allein angesehene Gäste verkehren. Und selbstredend tummelt sich hier auch allerlei Gesindel: Gauner, die durch Taschenspielertricks (z.B. Hütchenspiel) versuchen, Arglosen die Taler aus der Tasche zu locken, Beutelschneider und Taschendiebe aber auch grobere Gesellen, die vor einem handgreiflichen Überfall und schlimmerem nicht zurückschrecken. Wohl muß man sich fragen, inwieweit die Clans und Banden hier ihre Finger im Spiel haben, und wie viele der Wirte Schutzgeld zahlen, um unbehelligt zu bleiben. Doch merkt man in der Regel nichts von diesen dunklen Geschäften, es sei denn, jemand tanze einmal aus der Reihe.

Zecher ziehen fröhlich durch die lehmgestampften Gassen, auf der Suche nach dem nächsten vielversprechenden Etablissement. Für jeden Geldbeutel gibt es hier ein passendes Lokal. Aus Türen und Fenstern schallt bis tief in die Nacht Musik, Gelächter erfüllt die Luft. Spielsalons, exklusive Lokale und Bordelle locken auch die wohlhabenden Bürger der Stadt ins Paradies, auch wenn sich die Tummelplätze der Seeleute, der fahrenden Gesellen und anderem gemeinem Volke und denen der Adelstöchter und -söhne, den wohlstuierten Besuchern, sich fein voneinander scheiden lassen, den einen gebühren Darpatplatz, Glockensteg und Friedholtswehr, die anderen aber sind vornehmlich rund um die Wielandgasse zu finden.

So unterschiedlich wie die Menschen sind auch ihre Häuser. Sind die Gassen rings ums Stadttor durchweg gepflastert und von adretten, mehrstöckigen Fachwerk und Ziegelhäusern gesäumt, warten die Sträßchen und Steige, in denen die wenig Betuchten leben mit weit unangenehmeren Eindrücken auf: die ungepflasterten engen Gäßchen sind dunkel, die Häuschen düster, eng und in schlechtem Zustand. Man lebt beengt, Unrat liegt auf der Straße, zahllose Kinder und Kleinvieh tummeln sich in dem Schmutz. Doch geht es denen, die hier leben noch besser als den Ärmsten der Armen, die sich am Rande des Paradieses in selbst zusammengezimmerten Hütten niedergelassen haben, oder die sich mit einem Quartier unter einer Stiege oder in einem Verschlag in einem der Höfe begnügen müssen. Dies sind arme Lohnarbeiter, die in den Tuchmachereien, Spinnereien und Gerbereien und am Hafen ihr karges Auskommen verdienen müssen, und solche, die auf Bettelgängen angewiesen sind.

Straße der Gastlichkeit

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

Stadtpersönlichkeiten

Carta, die „rechte Hand“ der Finsterbinges

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

Die Finsterbinges (siehe auch Stadtbeschreibung Rommilys) und vor allem die Matriarchin des Hauses, Nedarne, können sich blind auf ihre rechte Hand verlassen. Unzweifelhaft deswegen, weil Carta seiner Herrin alles verdankt. Sohn einer leib-eigenen Kätnerin, mußte sich der Knabe seit seinem sechsten Lebensjahr allein durchs Leben schlagen, war seine Mutter doch bei einem Brand ums Leben gekommen. Der Waise machte sich auf den Weg in die große Stadt, hoffte er doch dort mehr Glück zu haben als auf dem Land. Seine karge Nahrung verdiente er sich durch Bettelei, wenn ihm das Glück einmal nicht hold war auch durch Diebstähle. Eines Tages aber, als er in der Dämmerung noch das nächste Dorf auf seinem Weg erreichen wollte, donnerte eine prächtige Kutsche heran. Der Kutscher wurde des Jungen zu spät gewahr und dieser, müde vom Wandern, konnte nicht mehr rechtzeitig beiseite springen. Doch das vermeintliche Unheil erwies sich für den kleinen Carta als Segnung. Die Dame in der Kutsche, Nedarne von Finsterbinge, nahm sich seiner an. Sie sorgte dafür, daß er eine ordentliche Bildung bekam und schickte ihn zu einem Fechtlehrer. Solcherart gebildet und mit einem Kriegerbrief versehen, erlebte er einen raschen Aufstieg im Gefolge der Matriarchin Nedarne. Seine unbedingte Treue, seine Intelligenz und seine sonstigen mannigfachen Talente verschafften ihm im Hause Finsterbinge einen ganz besonderen Platz. Allmählich wurde er in die Geschäfte (oder sollen wir besser sagen Machenschaften) seiner Herrin eingeweiht und nun leitet er seit 9 Götterläufen die Geschäfte der Familie. Carta genießt Nedarnes uneingeschränktes Vertrauen, weiß sie doch, daß sie sich auf die unbedingte Loyalität ihres Schützlings verlassen kann, und niemand sonst hat wohl solch tiefen Einblick in den Sumpf aus Korruption, Gewalt und Erpressung, aus dem die Finsterbinges ihren Reichtum schöpfen.

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

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

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

men.

Typisches Zitat:

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

Freiherr Linory von Kalmbach, Vorsitzender der fürstl. Winzergilde, Angehöriger des Rates von Aldeburg

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

Kalmbach ist ein Patrizier wie er im Buche steht: Ausgestattet mit dem Selbstverständnis des Adels, der seine Überlegenheit als göttergegeben nimmt, und dem Geschäftssinn des Bürgers. So überlegen sich dieser Stand gegenüber dem einfachen Bürger fühlt, so schnell ist er bereit, sich mit ebendiesem zu verbrüdern, um gemeinsam gegen den Adel und seine Privilegien zu Felde zu ziehen.

Die Familie von Kalmbach hat sich ihren Reichtum im Fernhandel erworben: dem Import von Luxusartikeln aller Art und dem Export von Tuchen, Schmuck und sonstigen hochwertigen Handwerkserzeugnissen der Region. Doch hat Linory seine Bestrebungen inzwischen auch auf andere Geschäfte ausgedehnt. So unterhält er beispielsweise ein Bankhaus, das im neuen Kontor der Familie vor 15 Götterläufen eingerichtet worden ist. Insbesondere für den darpatischen Adel ist das Bankhaus Kalmbach die erste Adresse.

Viele Handwerker, vornehmlich Spinner, Weber und Tuschscherer, sind von Kalmbach mittlerweile abhängig, sei es, weil sie gezwungen sind, ihre Rohmaterialien bei ihm zu kaufen und ihre Produkte auch wieder an ihn zu veräußern, sei es, weil sie durch Kredite in Abhängigkeit geraten sind. Linory von Kalmbach ist sehr darauf erpicht, in der Gesellschaft als Ehrenmann frei von jedem Tadel zu gelten. Nur höchst ungern gibt er sich mit Familien wie den Finsterbinges ab. Einzig Junker Espinosa ist ab und an in seinem Haus anzutreffen. Dennoch ist Kalmbachs Vergangenheit nicht so makellos wie er jeden Glauben machen will. Vor 17 Götterläufen hat er mit der Unterstützung der Finsterbinges ein großes, nicht ganz lupenreines Geschäft abgewickelt und aus diesen Gewinnen den Neubau seines Kontores am Markt und seine Bankgründung finanziert. Die Finsterbinges haben ihn seither in Ruhe gelassen, doch sollten sie eines Tages seiner Hilfe bedürfen, so wird man ihn an dieses Geschäft erinnern ...

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

Typisches Zitat:

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

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

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

Olga Kamastrow

Die Bornländerin (1,80, schlanke Statur, dunkelblondes, üppiges langes Haar, dunkelbraune Augen), wurde 15 v. Hal in Brinbaum als illegitime Tochter einer wenig betuchten bornischen Landadeligen und eines norbardischen Händlers geboren. Schon früh suchte sie der Beengtheit und den armseligen Verhältnissen auf dem mütterlichen Gut zu entfliehen, zumal als ein legitimer Erbe geboren ward, und sie sich von seiten ihrer Mutter kaum mehr etwas zu erwarten hatte. Mit knapp 14 Sommern schloß sie sich einem Handelszug an und suchte ihr Glück in Festum. Im Handelshaus Stoorrebrandt fand sie eine Anstellung als Kontorsgehilfin, und hat sich im Laufe der Jahre stetig hochgedient. Seit 3 Jahren ist sie Kontorsleiterin der Stoorrebrandtschen Handelsniederlassung in Rommilys. Seitdem verkehrt sie in den besseren Kreisen der Stadt, doch nagt es an der ehrgeizigen Bornländerin, daß sie zwar als Geschäftspartnerin unter ihnen geduldet, nie jedoch wirklich zu ihnen gehören wird, sofern sie nicht selbst zu großem Reichtum kommt. Und so mag es nicht verwunderlich anmuten, daß es den Finsterbinges ein Leichtes war, die Kamastrow für ihre dunklen, aber gewinnversprechenden Geschäfte zu gewinnen. Seit nunmehr 20 Monden deckt und organisiert sie einen Gutteil der Schmuggelgeschäfte der Finsterbinges mit bornischen "Geschäftspartnern". Mit Ausnahme Cartas und Espinosa von Sturmfels weiß davon niemand etwas, zumal die Kamastrow sich darauf versteht, ihre ansehnlichen Gewinne nicht allzu freimütig zur Schau zu stellen. Ihr neuestes Bestreben gilt dem Versuch, das bornische Handelsmonopol für Silberzobel zu unterlaufen.

Auch munkelt man, daß der greise Baron von Wiesloch ein Auge auf die attraktive Frau geworfen habe, sie als seine vierte (und wohl auch letzte) Gattin zu freien. Sollte dieser Bund tatsächlich geschlossen werden, wäre die Kamastrow am Ziel ihrer Träume - zumindest vorläufig, denn eine ehrgeizige Frau wie sie wird immer wieder neue lohnenswerte Ziele finden.

Hauptmann Corador Catanius, Hauptmann der Stadtgarde

Hauptmann Catanius (1,85, athletische Statur, mittelblondes Haar, graue Augen) wurde als Sohn einer Wehrheimer Kaufmannsfamilie im Jahr 8 v. Hal geboren. Er zeigte wenig Neigung, in die Fußstapfen seiner Eltern zu treten, zumal schon vier weitere Geschwister parat standen, die Geschäfte zu übernehmen, und besuchte statt dessen die Wehrheimer Kriegerakademie. Im Anschluß absolvierte er ein einjähriges Studium am Rechtsseminar des Greifen zu Beilunk. Alsdann trat er als Weibel in die Stadtgarde Altzolls ein und wechselte 22 Hal als Leutnant nach Rommilys, wo er seit nunmehr 2 Jahren Hauptmann der Stadtwache ist.

Der als überaus gesetzestreu geltende Corador ist ein strenger Hüter der praiosgefälligen Gerechtigkeit. Ihm sind insbe-

sondere die Umtriebe solcher Sippen wie der der Finsterbinges ein Dorn im Auge, befürchtet er doch zu Recht, daß das Verbrechen unter dem Deckmantel der Ehrbarkeit dem Gemeinleben der Stadt weit mehr Schaden zufügt, als es alle Beutelschneider und Gauner zusammen je vermöchten.

Er scheint geradezu wie besessen von der Idee, das "Böse an sich" auszumerzen, ein Charakterzug, den Espinosa von Sturmfels - von dem Catanius weiß, daß er über ein gehöriges Wissen über die "feine" Gesellschaft verfügt" - abfällig als "eine widerwärtige Art von verbissener Ehrlichkeit" zu titulieren geruhte.

Zwar hat der Hauptmann bezüglich der großen Fische nur geringe Erfolge zu verbuchen - nicht zuletzt, weil seine eigenen Reihen von den Schergen der großen Sippen unterwandert sind, doch ist Corador im Laufe seiner unbeirrten Nachforschungen auf allerlei Spuren gestoßen, die eine Verwicklung gewisser einflußreicher Leute der Stadt mehr als wahrscheinlich machen. Wie man den gewitzten Soldaten kennt, wird er nicht eher ruhen, bis sich Stein an Stein zu einem Mosaik zusammenfügt. Wie kompromißlos der Hauptmann dabei vorzugehen bereit ist, zeigt sich beispielsweise darin, daß er mit Olga Kamastrow eine Liaison begonnen hat, in der Hoffnung, von ihr etwas über die illegalen Geschäften der Clans herauszubekommen, vermutet er doch völlig richtig, daß die Bornländerin tief in diese involviert ist. Dies hat ihm aber bislang nur wenig mehr als den Zorn seiner Freundin, der Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld, eingebracht, die neben seinen beiden Weibern zu seinen einzigen wahren Vertrauten zählt.

Allmählich zeigen einige der in illegale Geschäfte verstrickte Persönlichkeiten gar einige Besorgnis über den gerechtigkeitsliebenden und für sie lästigen Hauptmann, zumal der ihn umgebende Nimbus der Unbestechlichkeit ihnen jegliche Hoffnung raubt, sich des allzu neugierigen Mannes mittels einiger Taler elegant zu entledigen.

Und obwohl man sein untadeliges und beherrschtes Vorgehen allenthalben lobt, zeigen sich auch einige seiner Kollegen wie auch der übergeordneten Instanzen wenig erbaut über dieses unerbittliche, Rang und Namen nicht achtende Streben nach der Einhaltung von Recht und Gesetz, beides Faktoren, die das Leben des Hauptmannes und seiner Getreuen unzweifelhaft gefährlicher machen werden.

Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld

Die 4 v. Hal geborene Tochter der Baronin von Aschenfeld (1,76, mittellanges, dunkelblondes Haar, braune Augen, schlank) ist Absolventin des Rechtsseminars zum Greifen in Beilunk. Hier lernte sie auch Corador Catanius kennen. Doch seine respektlose Art ihrem Stand gegenüber ließ die beiden damals nicht näher zueinander finden. Seit 4 Jahren ist sie Untersuchungsrichterin in Rommilys und der Grafschaft Ochsenwasser.

Als sie in Rommilys nach langer Zeit wieder auf Corador traf, verliebte sie sich Hals über Kopf in ihn. Bis vor einigen Monaten trafen sie sich auch regelmäßig privat. Doch seit er ein Verhältnis mit Olga Kamastrow begonnen hat, ist sie hin- und hergerissen zwischen Empörung über seine Ruchlosigkeit und tiefer Verzweiflung über ihre verlorene Liebe, obschon sie weiß, daß sie kaum den Traviabund mit ihm eingegangen wäre, da

ihr Stand es ihr verbietet, einen Bürgerlichen zu ehelichen. Von seinen Beteuerungen, die Affäre geschähe allein zum Wohle seiner Ermittlungen, will sie nichts wissen, und hat seitdem auch von weiteren privaten Treffen mit dem Hauptmann abgesehen. In Folge ihres Grames stürzt sie sich um so verbissener in ihre Arbeit. Nichtsdestotrotz genießt Corador ihr Vertrauen und nicht zuletzt durch seine Nachforschungen ist auch sie auf die dunkle Spur der Clans gestoßen. Sie hat sich ebenso wie der Hauptmann die Zerschlagung der Macht dieser Familien zur höchsten Aufgabe gemacht. Und in der Tat scheinen diese sie zu fürchten, wurde doch vor 7 Monaten ein Attentat auf sie verübt, das nur durch einen zufällig in der Nähe weilenden Krieger vereitelt werden konnte. Seitdem wird sie ständig von einer Gardistin begleitet.

[* | Eingebunden.WMF



Roban Reuther, Vorsitzender der Darapatisch-Aranischen Fahrengemeinschaft (DAF), Gildenmeister der Fernhandels-gilde

Der aus Baburin stammende Kaufmann (45 J., mittelgroß, hager, dunkle Haare, gestutzter Vollbart, dunkle Augen) ist seit 14 Jahren in Rommilys ansässig. Wiewohl er schon vor einigen Jahren zum Bürger der Stadt mit allen Rechten ernannt wurde, wohnt er noch immer auf dem Aranierberg.

Seit 9 Jahren leitet er erfolgreich die Geschicke der DAF. Insbesondere in Baburin und Zorgan hat er einige Vergünstigungen für die Rommilyser Händlerschaft erstritten. Er gilt als ehrbarer Mann, nur seine Heirat mit der Tochter des Barons von Hengefeld, die daraufhin von ihrem Vater enterbt wurde, sorgte vor 5 Jahren für einigen Wirbel. Sollte er Flecken auf seiner weißen Weste haben, wird dies außer Espinosa niemand wissen.

Merkador Engstrand, Mitglied der Darpatischen-Aranischen Fahrengemeinschaft

Merkador (geb. 13 v. Hal) ist ein entfernter Verwandter der Familie, die in dem Abenteuer "Strom des Verderbens" auf solch schicksalhafte Weise dezimiert wurde. Der kaum 1,60 Schritt messende Junggeselle (auffallend hellblondes Haar, blaue Augen, jugenhaftes Antlitz) verfügt nicht nur über gute Handelsbeziehungen nach Aranien, sondern auch nach Havena, wo seine Cousine ein Kontor besitzt. Somit ist er auch eine wichtige Zwischenstation für einen Teil des aranisch-albernischen Handel; dies um so mehr als er absolut ehrlich und rechtschaffend ist.

Travian Herleshausen, Vorsitzender der Festumer-Romilyser Fahrengemeinschaft, Mitglied der Winzergilde

Travian entstammt einer traditionsreichen Händlerfamilie. Er hat eine umfassende Ausbildung genossen und eine Reihe von Auslandsstationen bei befreundeten Händlerfamilien absolviert. Der 5 v. Hal geborene, über 9 Spann große Mann (34 Jahre, graue Augen, schwarzbraune Haare, hagere Statur, markantes, knochiges Gesicht) hat das elterliche Kontor vor zwei

Götterläufen übernommen, nachdem sein Vater bei einem Überfall ums Leben gekommen war. Sein oberstes Trachten gilt, neben seinen eigenen Geschäften, den Interessen der Fahrengemeinschaft, die er nach Kräften zu wahren sucht. Dies vor allem, weil ihm klar ist, daß sein Kontor schwere Einbußen hinzunehmen hätte, gingen die hart erkämpften Privilegien im Handel mit Festum verloren. Insbesondere die Finsterbinges und ihre Machenschaften sind ihm ein Dorn im Auge, da sie sich ein großes Stück vom Kuchen abschneiden, ohne Mitglied in der Fahrengemeinschaft zu sein. Er weiß aber durchaus realistisch einzuschätzen, daß er nicht annähernd die Macht hat, ihnen die Stirn zu bieten. Deshalb ist er auf der Suche nach möglichen Verbündeten, den Einfluß der Finsterbinges zu beschneiden. So versucht er seit einiger Zeit seine Kontakte zu den von Kalmbachs zu verbessern, ohne zu ahnen, daß just diese Familie u.a. hinter den Bestrebungen steckt, das bornische Silberzobelmonopol zu brechen.

Stiman Licata

Der 12 v. Hal in Wehrheim geborene Stiman absolvierte die Rommilyser Kriegerakademie und trat direkt nach seinem Abschluß in die Dienste der FDEA (s. *Beschreibung Aldewyk*). Es gibt bei der FDEA nicht viele Agenten mit seinem Können. Er arbeitet meistens allein und kann sich voll und ganz auf die Unterstützung seiner Vorgesetzten verlassen. Schon kurz nach seinem Eintritt in die FDEA im Jahre 8 Hal wurde er mit dem Kampf gegen das organisierte Verbrechen betraut, doch als 9 Hal zwei seiner Kollegen ermordet wurden und er selbst nur knapp einem Anschlag entging (bei dem seine Frau ums Leben kam), verließ er den Dienst und floh aus Darpatien. 16 Jahre führte er ein ruheloses Leben. Er arbeitete unter einem anderen Namen als Leibwächter, Söldner und Glücksritter, bis er vor einem halben Jahr Besuch von der Land-Edlen Zoe von Altbergen bekam, der Präfektin der FDEA. Sie überzeugte ihn, wieder in die Dienste der Agentur einzutreten, um seine alte Arbeit wieder aufzunehmen. Seitdem kämpft Licata erneut im Verborgenen gegen die dunklen Machenschaften der Clans. Doch verfolgt er im Rahmen seiner Ermittlungen ein weiteres, persönlicheres Ziel, sucht er doch die Mörder seiner Frau und seiner Kollegen. Licata hegt den Verdacht, daß die Finsterbinges weiland die Auftraggeber waren, doch mangelt es ihm bis zur Stunde an Beweisen.

Größe: 1,78 Augen: grau/grün Haare: schwarz (kurz)
MU: 15 KL: 13 IN: 16 CH: 12 FF: 13 GE: 17 KK: 15 AG: 3
HA: 2 RA: 3 TA: 3 GG: 1 NG: 6 JZ: 5
LE: 78 MR: 7 Stufe: 12 AT/PA: 17/16 (Rapier) 16/15
(Dolch) Wurf dolch: AT 25

Herausragende Talente:

Messer/Dolche: 12, Stichwaffen: 14, Wurf dolch: 14, Akrobatik: 8, Körperbeherrschung: 12, Selbstbeherrschung: 11, Gassenwissen: 10, Lügen: 8, Menschenkenntnis: 10, Sich verkleiden: 9, Alchimie: 6, Geographie: 9, Schlösser öffnen: 10, Sinnenschärfe: 10

Recht und Ordnung in der Stadt Rommilyls

Fremdenrecht

Besucher der Stadt, die zum Zwecke des vorübergehenden Aufenthaltes eine oder mehrere Nächte auf dem Grund und Boden der Stadt zuzubringen wünschen, sind gehalten sich im Stadthause eine Erlaubnis ausstellen zu lassen. Die Gasthäuser sind gehalten sich diese Erlaubnis vorzeigen zu lassen und beim Fehlen dieses Stadtbriefes kein Bett zu gewähren. Sollten Gäste ohne einen solchen angetroffen werden, so haben sie eine Strafe von 3 Silberstücken an den Rat zu bezahlen. Im Wiederholungsfall werden sie der Stadt verwiesen. Haben solche Fremde eine rechtliche Streitigkeit mit einem Bürger oder kommen sie mit dem Gesetz auf sonstwede Weise in Konflikt, so steht ihnen für Vorfälle, die in der Zeit lagen, in der sie sich ohne Erlaubnis in der Stadt aufhielten, kein rechtliches Gehör zu.

Von der Pflicht um Erlaubnis des Aufenthaltes in der Stadt nachzusuchen ausgenommen sind: Adlige des neuen und einzigen Kaiserreiches, Geweihte, Händler, Gäste von Angehörigen der Zünfte und Gilden und Pilger.

Öffentliche Sicherheit und Ordnung

Nach Einbruch der Dunkelheit darf sich kein Gesinde mehr in den Straßen der Kernstadt aufhalten, es sei denn sie sind in Diensten und Begleitung eines Bürgers unterwegs. Das gilt auch für das Bettlervolk.

Alle anderen sind gehalten sich nach Einbruch der Dunkelheit nur mit einem Licht auf den Straßen der Stadt aufzuhalten. Spitzbuben, die ohne ein Licht angetroffen werden, haben eine Strafe von 3 Silberstücken an den Rat zu bezahlen. Im Wiederholungsfalle werden sie einen Tag in den Korb gehängt. Zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit wird die Kögschenglocke geläutet (vier Schläge, das ganze drei mal), als Zeichen, daß sich nur noch Bürger mit einer Genehmigung des Rates auf den Straßen aufhalten dürfen. Zuwiderhandlungen werden mit einem Strafgeld in Höhe von 6 Silberstücken geahndet. Im Wiederholungsfalle werden solche lichtscheuen Gestalten einen Tag in den Korb gehängt und bekommen 6 Stockhiebe.

Bürger der Stadt dürfen nur auf Geheiß des Stadtvogtes in der Öffentlichkeit Waffen tragen.

Über die allgemeine Waffenordnung für Darpatien hinausgehend, dürfen Fremde in der Stadt keine Waffen tragen. Insbesondere dürfen in der Praios- und Friedensstadt sowie in Aldeburg keine Waffen geführt werden.

Ausgenommen hiervon sind Adlige und Privilegierte.

Die Bürger und Gemeinde der Stadt werden von den für ihre Stadtviertel zuständigen Amtleuten eingewiesen, an welche Orte sie sich zu begeben haben, wenn in der Stadt nach einem flüchtigen Verbrecher gefahndet wird. Insbesondere sind die Wege zu den Tempeln zu verstellen (Ausnahme ist der Praiostempel, wo die flüchtigen Verbrecher zwar der städtischen bzw. fürstlichen Gerichtsbarkeit entzogen werden, dann aber der praiotischen Gesetzbarkeit überantwortet werden).

In der Stadt ist es Pflicht, daß ein jeder, der ein Verbrechen mitansieht, ein "Zetergeschrei" erhebt und den Schuft verfolgt, wobei er Passanten auf den Verbrecher aufmerksam machen muß. Diese müssen ebenfalls den Täter verfolgen, so sie nicht in überaus dringlicher Angelegenheit unterwegs sind. Die Verfolgung muß solange gehen, bis der Verbrecher in si-

chere Bereiche eindringt (Friedensstadt etc.) oder sich bis auf den Grund der Mark fliehen kann, wo dann die Garde die Verfolgung übernimmt.

Bettlervolk

Niemand darf in der Stadt ohne Bettelmarke des Rates um Almosen bitten.

Wenn ein Bürger wegen Gebrechen oder sonstiger Umstände, die verhindern, daß er für sein Lebensunterhalt arbeiten kann, so arm ist, daß er nicht in der Lage ist sich oder seine Familie zu ernähren, so hat er Anspruch darauf, vom Rat eine Bettelmarke zu bekommen. Versehrte dürfen nicht in das allgemeine Sittlichkeitsgefühl verletzender Weise ihre Gebrechen zwecks Mitleiderregung zur Schau stellen.

Anderes armes Volk kann vom Rat ebenfalls eine Bettelmarke bekommen, aber nur für die Dauer von drei Tagen.

In der Praiosstadt darf niemand betteln.

Gerichte

Während Aldeburg, Aldewyk, Hafen und Neustadt die niedere Gerichtsbarkeit verliehen bekommen haben, werden alle übrigen Fälle vor dem Fürstlichen Stadtgericht verhandelt.

Das Schöffenamtsamt ist ein Ehrenamt. Einzige offizielle Einnahmen stellen Geldbußen dar, die anteilig an die Schöffen zu entrichten sind (*aus diesem Grund ist unter den Schöffen eine Berufung zum Marktgericht besonders beliebt, alldieweil dort die Taler aus Geldstrafen fleißig fließen.*)

Die Aufsicht über die Wohlbeschaffenheit und Redlichkeit zünftiger Güter obliegt den Gilden und Zünften. Sie haben auch die Strafen festzulegen, jedoch nicht über ein gewisses Maß hinaus.

Amtleuten der Stadt und der Fürstlich-Darpatischen Handelskammer obliegt es, gleichfalls ein Auge auf die Einhaltung der Zunft- und Handelsvorschriften zu halten.

Strafrecht

Geldstrafen und Sühnegelder (die den Geschädigten zustehen) zählen zu den am häufigsten verhängten Bußen.

Für geringere Vergehen sind der Pranger, Schandstock, Schandmaske und Geldstrafen vorgesehen, so für Verleumdung und falsche Rede, unbotmäßiges Verhalten, Lügen, unziemliches Fluchen und Zanksucht.

Vigilanten und Mauldieben droht man zudem den Stock oder Schandkorb an. Desgleichen für unredliche Bäcker und andere unehrliche Handwerker.

Im Wiederholungsfalle solle man zu härteren Züchtigungen greifen, bis hin zum Tauchen (dem kurzzeitigen Versenken im Darpat) oder (bei Dieben) der peinlichen Bestrafung durch Verlust eines oder mehrerer Finger oder der Brandmarkung (mit dem Wappen von Rommilys). Desgleichen können bei schwereren Vergehen ähnliche Leibstrafen verhängt werden (oftmals kumuliert), bis hin zur Blendung. Das gilt vor allem bei unbelehrbaren Schurken. Selbst schwere Strafen können allein auf Geheiß des Fürstlichen Stadtgerichtes verhängt werden, ebenso wie die Verbannung, die über solche gesprochen werden kann, die böswillig den Stadtfrieden gestört haben (z.B. durch eine Gewalttat). Ein solcher Bürger geht all seiner Bürgerrechte verloren, sein Eigentum fällt zu einem Drittel an den Geschädigten, zu einem Drittel an die Stadt, der Rest bleibt den Seinen.

Bei Kapitalverbrechen wie Mord, Ketzerei oder Borbaradianismus droht der Galgen bzw. das Richtschwert, in letzteren Fällen auch das Vierteilen, Rädern, Ersäufen und/oder Verbrennen. Wiewohl im Falle einer Gewalttat das Todesurteil bei einem zuvor untadeligen Bürger (hohen Standes...) oder Adeligen oftmals in Verbannung (s.o.), in schweren Fällen einhergehend mit Blendung, umgewandelt wird.

Für einen solchen Verbannten wird hernach eine Totenfeier abgehalten. Er gilt nicht länger als Lebender, mit allen Folgen. Gefängnisstrafen sind - weil zu kostspielig - unüblich, es sei denn zur Wahrheitsfindung vor einem Prozeß. Höchstens die Verurteilung zur Zwangsarbeit in den fürstlichen Minen und Steinbrüchen mag verhängt werden.

Bewaffnete Knechte (Söldnertruppen)

Während Adlige das Recht haben, sich nach Praios' Rat-schluß mit eigenen Soldaten zu umgeben, ist dieses den Bürgern der Stadt für das Stadtgebiet nur mit Genehmigung des Fürstenhauses gestattet. Bislang gibt es nur eine Patrizierfamilie mit dieser Genehmigung, die von Kalmbachs. Alle anderen Clans und Familien mit eigenen Soldaten sind gezwungen, ihre Waffenknechte zu tarnen. So geben sich die "Soldaten" der Finsterbinges als angestellte Knechte, Kutscher, Diener oder "Freunde" aus, die die jeweils erlaubten Waffen tragen.

Dieses wird auch solange nicht beanstandet, solange diese „Angestellten“ nicht uniformiert sind oder den Stadtfrieden empfindlich stören. Für Fernhandelszüge dürfen selbstverständlich Söldner angeheuert werden.

Rommilys für den Meister

Selbstverständlich braucht es mehr als nur Personen- und Gebäudebeschreibungen, willst du mit deinen Helden erlebnisreiche, spannende und stimmungsvolle Tage in Rommilys verbringen. Im folgenden wollen wir einige Anregungen für Szenarios geben, aber auch auf einige lokale Besonderheiten Darpatiens bzw. der Stadt Rommilys eingehen.

Waffen

Haben sich deine Helden vielleicht schon an der darpatischen Grenze darüber geärgert, daß man ihnen ihre langen Eisen, Zierde und Stolz fast eines jeden Helden, nicht so ohne weiteres lassen wollte und ihnen zudem noch einen Zoll abgeknöpft hat, so bietet sich ihnen am Stadttor gleich noch mehr Anlaß zum Ärgern:

Die recht strengen Gesetze über das Tragen von Waffen, die für das Fürstentum ohnedies gelten, sind in der Stadt gleich noch einmal verschärft worden. Man hängt an der sprichwörtlichen traviagefälligen Friedfertigkeit innerhalb der Stadtmauern und tut deshalb alles, mögliche Handel schon im Keime zu ersticken. Im Klartext: einzig Geweihte, Adlige, darpatische Soldaten, Mitglieder der Söldnereinheit „Darpatiens Ruhm“ und Inhaber eines Kriegerbriefes sind berechtigt, eine Blankwaffe über ein Spann oder sonstwedes Kriegswerkzeug (Spieße, Kriegshammer, Kriegskeulen, Schlachtbeile etc.) innerhalb der Stadt zu tragen. Für private Bedeckung in Rommilys ansässiger Bürger (z.B. Kaufleute) gibt es Ausnahmegenehmigungen. Allerdings können die Helden selbstverständlich

versuchen, das Auge des Gesetzes mittels einer angemessenen Spende zur Nachsicht (oder Blindheit?) zu bewegen. Du kannst ihnen eine an allen Stadttoren mit Ausnahme des Reichskanzler-Randolph-Tores 60 %-ige Wahrscheinlichkeit einräumen, daß sich die Büttel nachsichtig zeigen. Aber Obacht! Es lohnt sich nicht, den Langmut der Wachen dadurch unnötig auf die Probe zu stellen, indem man am Bestechungsgeld knausert. Solch falsch verstandene Sparsamkeit oder ein allzu plump vorgebrachter Versuch führen unweigerlich zu einer Strafe von min. 5 S (paß' sie an die Geldbeutel deiner Helden an). Zudem werden die Waffen für die Dauer ihres Aufenthaltes eingezogen, wenn man sie überhaupt noch in die Stadt läßt (da hilft nur ein Versuch an einem der anderen Tore). Ganz falsch ist es, einen Bestechungsversuch bei den Goldenen Raben zu wagen! Ansonsten gibt es an jedem Tor ein Zeughaus, wo die Waffen aufbewahrt werden.

Mögliche Einwürfe der Helden, man müsse schließlich in der Lage sein, Leib und Leben zu verteidigen, hören die Gardisten übrigens gar nicht gern, impliziert dies doch, man traue den Stadtbütteln nicht zu, für Ordnung zu sorgen. Im Paradies, dem Vergnügungsviertel in der Vorstadt, leben auch einige Fälscher, bei denen man sich z.B. einen Kriegerbrief ausstellen lassen kann (wehe, die Fälschung wird am Tor als solche erkannt, dann drohen härtere Starfen. als die erwähnten 5 S).

Stadtbrief

Gemäß der der Stadtordnung müssen Fremde, die sich nicht auf Dauer in der Stadt niederlassen wollen, eine Aufenthaltsgenehmigung, den sogenannten Stadtbrief, im Stadthaus erwerben. Selbiger kostet pro Tag 2 Heller und kann auch im voraus auf bis zu eine Woche ausgestellt werden. Theoretisch dürfen Gasthäuser Fremden nur dann Quartier gewähren, wenn die Fremden diese Genehmigung vorzeigen. Allerdings wird dies seit Jahren nur äußerst lax von der Obrigkeit kontrolliert.

Sollten die Helden innerhalb der Stadt in jedwede Handel ge-

raten, zumal mit Bürgern der Stadt, die das Einschreiten der Obrigkeit erforderlich machen, so gewinnt der Stadtbrief an Bedeutung. Das Dokument kennzeichnet den Inhaber als Gast der Stadt, dem ähnliche Rechte eingeräumt werden wie einem ansässigen Bürger. Will sagen, nur mit diesem Schreiben haben die Helden ein Recht darauf, vor dem Gesetz gehört zu werden, Zeugnis abzulegen etc. Ohne sind sie quasi rechtlos und benötigen einen Rechtsvormund, der für sie spricht. Nicht ganz einfach, jemanden zu finden, der bereit ist, dies für einen Fremden zu tun, obwohl einige Advocati damit einen guten Lebensunterhalt verdienen...

Auch wenn sie sonst mit der Obrigkeit in Konflikt geraten, ohne im Besitz eines Stadtbriefes zu sein, gelten sie als Spitzbuben, denen man kein Wort glauben wird.

(Ausnahme von der Pflicht sich eine Aufenthaltsgenehmigung besorgen zu müssen und Strafen bei Zuwiderhandlungen siehe Recht und Ordnung).

Ausgehverbot

Nach Einbruch der Dunkelheit darf man sich in der Stadt nur noch mit einem Licht auf den Straßen zeigen, gilt doch, daß nur der im Dunklen durch die Gassen schleicht, der Übles zu verbergen hat. Niederes Volk, das kein Bürgerrecht besitzt, darf nicht einmal dies, doch wird auch dies kaum überwacht. Nur wenn es zu Konflikten kommt, steht der Betreffende dumm da.

Strenger überwacht und geahndet wird, wenn sich Personen zweifelhafter Herkunft und Absichten (und das sind alle, die nicht verbriefte Bürger der Stadt sind) zwei Stunden nach Einbruch der Dunkelheit, nachdem die Kögshenglocke geläutet hat, sich noch auf den Straßen befinden. Gasthäuser und Tavernen schließen fast alle um diese Zeit, da das Leben in der Stadt schon früh am Tage wieder beginnt. Lediglich im Vergnügungsviertel, dem Paradies, kann man sich bis in den frühen Morgen in den Tavernen verlustieren, dort wo fast alle Vorschriften eher lässig befolgt werden.

Die Graue Sechs

Eine Stadt wie Rommilys beherbergt, obwohl der Geheimdienst des Mittelreiches hier beheimatet ist, natürlich nicht nur treue Untertanen. Im Falle der **"grauen Sechs"** ist die KGIA sogar eine der Ursachen dafür, daß sich dieser äußerst gefährliche Geheimbund in der Stadt etabliert hat.

In Rommilys werden die Informationen, die der Geheimdienst des Kaisers sammelt, zusammengetragen und ausgewertet. Hier werden die Kräfte, die das Reich vor Verrat, Verschwörung und Rebellion schützen sollen, koordiniert. Hier werden die Einsätze gegen vermeintliche Staatsfeinde geplant und hier wird über das Wohl und Wehe von Verdächtigen entschieden. Ein solcher Ort muß für alle, die im Mittelreich illegale Ziele verfolgen, von besonderem Interesse sein.

Aus diesem Grunde begann die borbaradianische Organisation, die in eingeweihten Kreisen als **"Der Zirkel"** bekannt ist, bereits vor über dreißig Jahren damit, Mitglieder in die KGIA und in das mit der Agentur eng verbundene Informations-Institut wie auch den FDEA einzuschleusen.

Diesen "Maulwürfen" wurde eine zum Teil recht steile Karriere zuteil, da der **"Zirkel"** nicht davor zurückschreckte, einige seiner unwichtigeren Zellen zu opfern, damit die eingeschleusten Mitglieder ungewöhnliche Fahndungserfolge vorzuweisen hatten. Heute reicht der Einfluß der Borbaradianer bis in

die Spitze der KGIA und auch ein Lehrmeister des Informationsinstituts verfügt über hervorragende Kontakte zur **"Dunklen Halle von Gareth"**, der Zentrale des **"Zirkels"**.

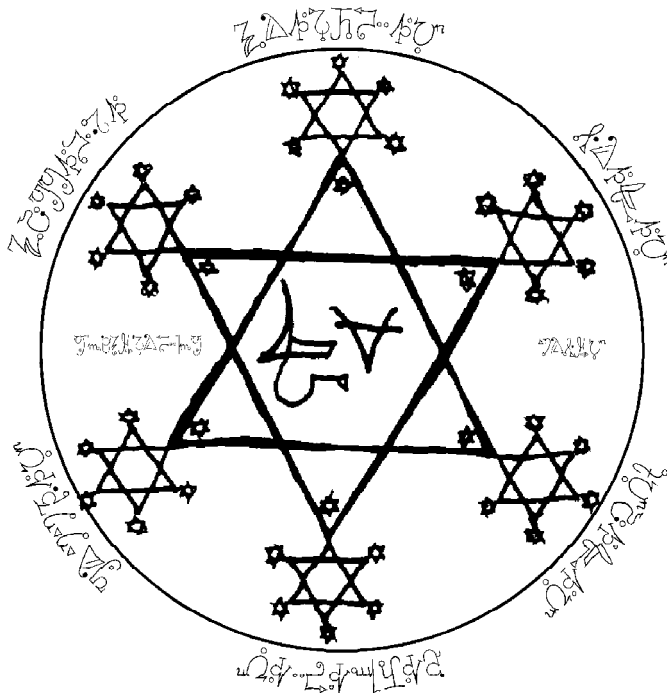
Keiner der eingeschleusten Borbaradianer kennt einen anderen, doch alle treffen einander in regelmäßigen Abständen. Dies geht wie folgt vor sich:

An ersten Praiostag eines Götternamens findet im Gasthof "Darpatperle" ein Maskenball statt, zu dem die angesehensten Bürger der Stadt, also auch die Mitglieder der **"Grauen Sechs"** eingeladen werden. Ausrichter dieses Balles ist der Hotelbesitzer, der im Übrigen nichts von den Umtrieben der Borbaradianer ahnt. Gegen Mitternacht verlassen die "Maulwürfe" dann das Fest, um sich nach und nach unerkannt ins Zimmer mit der Nummer 6 (!) zu begeben.

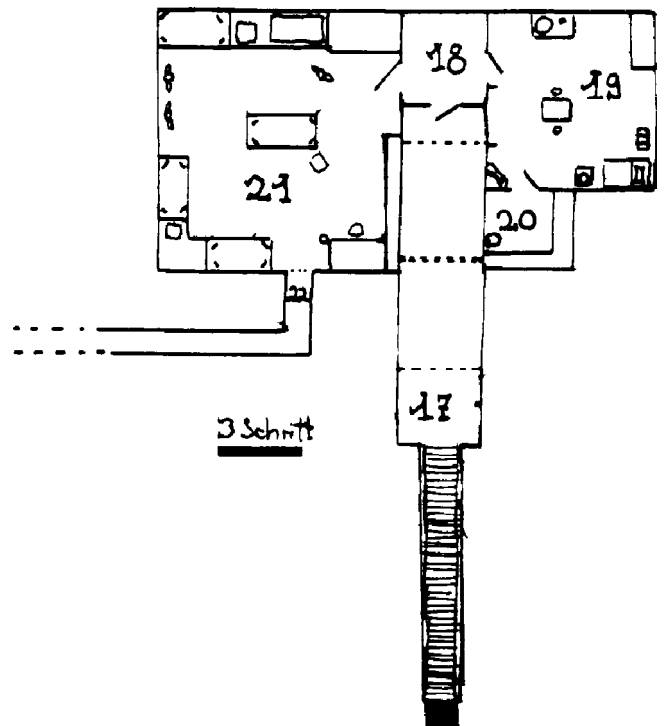
Dieses wurde bereits Tage zuvor von einem durchreisenden Beamten aus Gareth, einem Händler aus Wehrheim oder einem wohlhabenden Söldner aus Perricum, angemietet. Bei diesen Leuten handelt es sich natürlich um einen Borbaradianer, selbiger wie auch einige seiner Mitverschwörer verbleiben während des Treffens auf dem Ball und beobachten alles sehr genau, um im Falle eines Falles mit einem PANIK ÜBERKOMME EUCH den im Zimmer beratenden Geheimbündlern die Flucht

Handout und Meisterplan für das Abenteuer "Im Auftrag Ihrer Majestät"

Mögliches Fundstück in Praioshags Keller



Keller im Hause Yorik Praioshags



zu ermöglichen.

Diese koordinieren währenddessen ihr weiteres Vorgehen und verfassen eine verschlüsselte Nachricht mit den wichtigsten Entwicklungen des letzten Mondes. Sie nehmen in dieser Zeit niemals ihre Masken ab und sprechen mit veränderter Stimme zueinander. Die Nachricht wird anschließend in einem Bettpfosten versteckt und verläßt am nächsten Tag mit dem Mieter des Zimmers Rommilys in Richtung Gareth.

Gelegentlich befindet sich in dem Bettpfosten auch ein Brief, der Anweisungen und Informationen des "Zirkels" enthält. Solche Anweisungen führen dann z.B. dazu, daß bisher angesehene Magierinnen, die irgend einem Geheimnis der Borbaradianer zu nahe gekommen sind, plötzlich von der KGIA als reichsfeindliche Schwarzmagier verfolgt werden. Oder sie bewirken, daß Beweise, die ein potentes Mitglied des "Zirkels" belasten, plötzlich verschwinden, bzw. daß in den Augen der Organisation unangenehme KGIA-Mitarbeiter mit einem dringenden Auftrag nach Brabak versetzt werden, wo sie dann recht bald Opfer eines "Unfalles" werden.

Außer den "Mentores Exordinares" in Gareth, den Führern des "Zirkels", kennt niemand die wahre Identität der Mitglieder der "Grauen Sechs". Sicher ist nur, daß einer von ihnen zu den Lehrmeistern des Informations-Instituts gehört, während die anderen Fünf hohe Ämter innerhalb der KGIA bekleiden bzw. am Hofe der Fürstin tätig sind.

Allein das allmonatliche Treffen in der "Darpatperle" gefähr-

det die "Maulwürfe". Hier müssen sie mit ihren maskierten Mitverschwörern über ihre Arbeit reden, was häufig Rückschlüsse auf ihre Person zuläßt. Außerdem ist dies der einzige Ort, an dem den Borbaradianern eine Falle gestellt werden kann.

Da jedoch jede Aktion der KGIA beobachtet wird und sogar beeinflußt oder ganz vereitelt werden kann, ist die Gefahr einer Entdeckung der "Graue Sechs" sehr gering.

Sollte tatsächlich einer der sechs Borbaradianer enttarnt und festgenommen werden, kann er seinen Häschern nicht verraten, wer außer ihm noch zu den Verrätern gehört. Außerdem wird er seine Inhaftierung in den Bleikammern der KGIA nicht lange überleben, denn seine Mitverschwörer werden sicher für sein baldiges Ableben Sorge tragen.

Während der nun anstehenden Auseinandersetzungen mit Borbarad wird die "Graue Sechs" eine Schlüsselposition einnehmen. Die KGIA wird völlig ineffektiv agieren und erhebliche Verluste hinnehmen müssen.

Irgendwann aber muß dem Reichsgeheimrat Dexter Nemrod klar werden, daß die Gegenseite Informationen aus dem innersten Kreis der KGIA erhält. Zu diesem Zeitpunkt wird er einige ihm bekannte Abenteurer (Die Helden deiner Spielrunde ?!) anheuern, um dem "Maulwurf" zu enttarnen, was der Auftakt eines spannenden Agentenabenteuers in den Straßen, Behörden und Palästen von Rommilys sein wird...

Die Mär vom Lieblichen Feld

*Es war einmal ein Reich mit einer blühenden Kultur
Die Leute waren fromm dort und von Mißgunst keine Spur
Man hielt die Zwölf in Ehren und kein Hochmut war bekannt
D'rum wurd dies Land auch überall das Lieblich'Feld
genannt*

*Die weise Göttin ward mit großen Tempeln dort geehrt
Und außer Büchern hat man ihr gar treffliches beschert
Es opferten so nach und nach die Mächtigsten im Land
Aus falsch verstand'ner Frömmigkeit Hesinde den Verstand*

*Aus Thorwal kam ein Händler vor nicht allzu vielen Jahr'n
Den Yaquir aufwärts in die Hauptstadt dieses Reiches
gefahr'n
Ein bunter Papagei auf seiner linken Schulter saß
Des Name - wegen eines thorwalschen Scherzes - war Horas*

*Einlage:
Horrrrrras! Horrrrrras!
Dreimal verknottete Seeschlange!
Legt euch in die Riemen ihr eingeschlafenen Morfus!
Das wohl! Das Wohl!
Horas ist lieb!*

*Der Händler sah sich Vinsalt an zur Opernfestspielzeit
Zum Fest machte auch Königin Amene sich bereit
Als man sie vor der Oper aus der Kutsche steigen sah
Da riefen all die braven Bürgersleute laut: „Hurra!“*

*Auf des Thorwalers Schulter wurd der Vogel wach
Der „Hurra“ falsch verstand und laut vernehmlich „Horas!“
sprach
Ein jeder nahm den Ruf auf vom thorwalschen Papagei
Und immer lauter wurde das „Horas, Horas!“ - Geschrei*

*Der Königin war dieses Rufen nicht unangenehm
Wollt diese doch seit langem schon als Kaiserin sich sehn
Und da das Mittelreich gerade war in großer Bedrängnis
Sie sogleich dessen Inseln und
manch and'res an sich riß*

*Als dann das echte
Kaiserreich wiedererstarkt
ward
hat sie die Patrioten ihres
Reichs um sich geschart
Und heut noch ist so mancher
„Horas“ - Rufer mit dabei
Der bunt und klug ist, wie
ein aufgeplustert' Papagei!*



Was, Ihr seit in solch düsteren Zeiten wie diesen noch immer ohne "Gefährte" unterwegs? Borbarad bedroht Aventurien und Ihr wißt nicht wie ihr eure Seelen retten könnt? Dann holt euch schnell die erste Ausgabe des Gefährten.

Neue Stabzauber, neue Arkane Formeln, Alchemistische Glanzstücke, Das Städtchen Varnheim in Thorwal incl. Jarte u.v.m. in hervorragender Druckqualität für nur DM 4 Unkostenbeitrag + DM 1,50 für Porto. Zu beziehen bei: Der Gefährte, Ackerlänge 15, 92318 Neumarkt.

NordCon

am 24. und 25. Mai 1997
im Hamburg-Haus in Hamburg Eimsbüttel
Veranstalter:
Störtebeckers Erben, Verein 252
und AKF Kiel



NORDLÄNDER

Unser Jubiläum feiern wir mit einer weiteren Doppelausgabe:
9. Ausgabe - ORION: Werwolf-Abenteuer „Fimbulwinter“, „Das Lied der Krähe“ - eine keltische Kurzgeschichte, „Begegnungen“ - eine weitere KG, „Phantastische Weltbilder“ - Weltanschauungen, „Nordlandnamen“, Anregungen für nordische Abenteuer, Spiele- und Fanzinerezensionen, Conberichte, Rollenspielen in Mittelalter und mehr. 76 Seiten A5 für 3,- DM (inkl. P&V)
10. Ausgabe - das Jubiläumshft: PP&P - Abenteuer „Nightbär on Elchstreet“, StarWars-KG „Ein düsteres Vermächtnis“, Fantasy-KG „Spieler unter sich“ und eine DSA-KG, Fortführung der DSA-Diskussion, Spiele- und Fanzinerezis, Conberichte, Rückblick und Danksagungen. 84 Seiten A5 für 3,- DM (inkl. P&V)
Beide Hefte zusammen für nur 5,- DM. Zu beziehen bei: Tobias Honecker, Auf dem Weiler 31, 53125 Bonn, Kto: 139105720, BLZ: 38050000, Sparkasse Bonn, Empf.: Andreas Funke

Rezension: DSA 3: Schatten über Riva



Nun ist er endlich da. Nach langem Warten erscheint der nunmehr dritte und letzte Teil der DSA-Nordlandtrilogie, die nach der Schicksalsklinge und Sternenschweif einen würdigen Abschluß findet. Natürlich ist

es auch ohne Vorkenntnisse spielbar.

Nachdem schon im zweiten Teil im Vergleich zur Schicksalsklinge das Gebiet merklich eingeschränkt wurde, ist man bei Schatten über Riva nur noch auf eine Stadt und seine nähere Umgebung eingeeengt, eben Riva, der Hafenstadt am Kvilt. Nach der enttäuschenden Story des zweiten Teils geht es bei Schatten über Riva aber wieder richtig zur Sache: Die Orks formieren sich im Umland von Riva und bedrohen die Stadt. Doch für die Heldengruppe geht es darum, den Drahtzieher des Orkenaufstandes herauszufinden, der die Orkstämme organisiert. Und dieser Drahtzieher ist so mächtig, daß selbst die mächtigsten Magier Aventuriens, unter ihnen Rohezal vom Amboß, hinter ihm her sind. Doch bis dahin müssen die Helden sich langsam an die nötigen Informationen heranarbeiten. So müssen viele spannende Aufgaben erledigt werden, um an die nötigen Informationen zu kommen. Dabei stellt sich heraus, daß Riva alles andere als eine langweilige Ansiedlung ist. Die Palette reicht hier von ortsansässigen Holberkern über geheime Diebesgilden bis zur Feststellung, daß auch Stadtobere ihre dunklen Seiten haben. Auch werden die Helden feststellen, daß nicht alle Gegenden so unbewohnt sind, wie sie zunächst scheinen. Auch im, wenn auch recht kleinen, Umland gibt es das eine oder andere mysteriöse Geheimnis zu erfahren. Viele überraschende Wendungen erfahren die Helden auf ihrem Weg zwischen zwei rivalisierenden Parteien. Neben der Tiefe der Story und der Breite der Handlung haben die Programmierer auch nicht an mächtigen Wesen, die der Heldengruppe im Weg stehen gespart. So mancher Held wird das zeitliche segnen, beim Kampf mit Drachen, Dämonen und vielen weiteren widernatürlichen Wesen. Doch die härteste Nuß wartet, wenn eure Heldengruppe auf alte Bekannte trifft... Obwohl oder gerade weil das Abenteuer nur in Riva spielt, ist



die Stadt merklich besser ausgearbeitet als die Vorgänger in den ersten beiden Teilen. So sieht man nicht mehr nur 3 verschiedene Gesichter, wenn man eine der Türen klopft, sondern man begegnet den aventurischen Pendants diverser irdi-

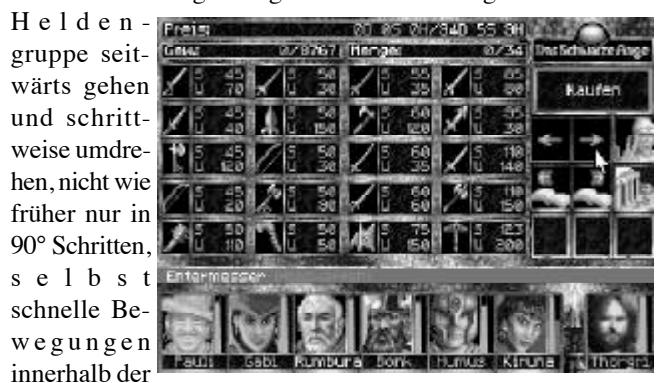
scher Prominenz. Es ist immer wieder nett, sich beispielsweise zu einem Plausch bei Michelle Pfeiffer zu treffen. Auch wurde wieder mehr Wert auf Rätsel gelegt, zwar nicht allzu schwer, aber passend. Selbst für Freunde des Humors wird in Riva einer auf die Heldengruppe losgelassen, der die besten Kalauer Aventuriens zum besten gibt.

Was den Spieldaufbau betrifft, hat sich gegenüber der



Schicksalsklinge kaum etwas verändert. Zwar ist es nun möglich im Vollbildmodus durch die Stadt zu gehen, was aber bei der schlechten 3D-Engine selbst auf einem Pentium 100 nicht ruckelfrei vonstatten geht. Neu ist auch der Gegenstandsverteiler, mit dem man die Helden mühelos ausrüsten kann. Sonst lassen grafische Verbesserungen zu wünschen übrig. Wie auch im Vorgänger ist die Ansicht nur in VGA zu betrachten, einzig die Zwischensequenzen sind in SVGA zu genießen, sie sind zwar immer noch nichts für Grafikfanatiker, verraten aber viel Liebe zur Atmosphäre.

Meiner Meinung nach hätten wenigstens die Heldenportraits und die Ausrüstung eine bessere Darstellung verdient gehabt. Veränderungen zeigt aber die Steuerung: Nun kann die



Heldengruppe seitwärts gehen und schrittweise umdrehen, nicht wie früher nur in 90° Schritten, selbst schnelle Bewegungen innerhalb der

Stadtmauern sind jetzt möglich, so daß man sich vom optischen Eindruck, bis auf die Kettensäge, an DOOM erinnert fühlt. Dennoch ist Schatten über Riva kein Actionspiel geworden, die Kämpfe finden nach wie vor in einer vogelperspektivischen Ansicht statt, bei der man vergebens auf Verbesserung wartet.

Wer noch alte Spielstände von Schicksalsklinge oder Sternenschweif hat, kann diese natürlich auch in Riva verwenden. Dieses Mal müssen die Käufer auf ein gedrucktes Handbuch und die Farbkarte verzichten und auf die Onlinehilfe zurück-

greifen, denn bei einem Spiel unter 50 DM sind diese Feinheiten nämlich nicht zu machen.

Trotz einiger Mängel ist Schatten über Riva eine gelungene Umsetzung des Rollenspiels auf den Computer, welches eine abwechslungsreiche und spannende Geschichte beinhaltet und eine Menge Spielspaß verspricht. Für alle Spieler und Fans ein unbedingtes Muß.



Systemvoraussetzungen: 486er mit 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, ca. 50 MB Festspeicher, DOS ab Version 5.0 Hersteller und Vertrieb: Attic Software GmbH und Topware Preis: 49,95, Straßenpreis unter 40 DM.

Wir bedanken uns bei der Firma multi media press connection in Delmenhorst für die freundliche Unterstützung.

Victory, ein Echtzeit-Strategiespiel zur Zeit des Mittelalters

Nach jahrelanger Abwesenheit kommst Du als Herrscher in Dein Dorf zurück, jedoch mußt Du feststellen, daß Dein Land geplündert, Deine Dörfer gebrandschatzt und Deine Untertanen getötet wurden. Wer hat Dir das alles angetan? Du wirst diese Leute finden müssen, um Rache zu nehmen. Soweit zur eher unwichtigen Hintergrundstory von Victory. Auf einer Karte des Landes mußt Du nun Gebiet für Gebiet von den Feinden zurückerobern. Dabei stehen Dir verschiedene Gebäudetypen und militärische Einheiten zur Verfügung. Wem das alles bekannt vorkommt hat recht: das komplette Spiel ist von Warcraft abgekupfert.

Bei Victory gibt es 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade, wobei der höchste nahezu unlösbar ist. Wie immer in diesem Genre ist Hektik angesagt bei der rechtzeitigen Produktion und Plazierung der Einheiten. Freunde von Echtzeitspielen werden auch an Victory einige Zeit verbringen, alle anderen sollten sich lieber an die wirklich guten Spiele Warcraft I und II, sowie an Command & Conquer halten.

Sowohl in Präsentation als auch in der Spieltiefe kommt Victory nicht an den Vorgänger Warcraft heran, dessen ersten Teil man zum gleichen Preis bekommt.

Systemvoraussetzungen: 486er mit 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, 4 MB Festspeicher, DOS ab Version 3.3 Preis: 29,95 DM



Ravenhorst 13 ist erschienen!

56 Seiten A4 + Beilagen

DSA-Abenteuer: "**Das schwarze Einhorn**"; Die Tempelritter; Hinter Klostermauern; Comics; Rezis; Fan-Szene; DSA-Comic u.v.m.

DM 5,- inkl. Porto

(in bar am besten; Briefmarken gehen auch)

Günther Dambachmair

F.-Wiesingerstr. 14

A 4600 Wels/Österreich

Der Falke #14



Aventuriens Irdischer Adel
die DSA-Baronienszene von innen betrachtet
Darkover
Rollenspielideen auf Marion Zimmer Bradleys phantastischer Welt
Fantasy aus Entenhausen
Rollenspielrelevantes aus Walt Disneys Lustigen Taschenbüchern
Frühlingsliebe
ein Kurzroman von Nick Schulte

Außerdem noch unter anderem ein Midgard-Forum, wie immer Rezis (wieder mit der legendären Dialogrezi), Diskussion, Con-Berichte und weitere Kurzgeschichten.

Insgesamt 68 S. A5 für 2 DM + 1,50 DM Porto bei: Peer und Malte Göbel, Am Großen Wannsee 49a, 14109 Berlin

Das Modem - auch für das Rollenspiel ein nützliches Artefakt

Keine Fernsehwerbung, kein Magazin ohne die am Schluß eingblendete <http://-Adresse>. Von Kraft Tomatenketchup über Autofirmen bis hin zu wissenschaftlichen Daten, es gibt nichts, was man nicht im World Wide Web finden kann (wenn man weiß, wie man das sucht, was man finden möchte), dem grafikbasierten Teil des Internets.

Auch unser Hobby hat in großem Umfang Einzug im Web gehalten.

Lange bevor man sich bei Schmidt Spiele um eine Präsentation im Internet kümmerte, präsentierten ein Spieler allerlei Informationen und Angebote zu DSA. Oliver Rosenkranz ist hier in erster Linie zu nennen (<http://>). Doch inzwischen hat er wohl das Interesse an seinen eigenen Seiten verloren, denn seit über einem Jahr hat er nichts mehr aktualisiert. Abgelöst wurde er von Stefan Prellas Taranions DSA Service (<http://informatik.uni-bremen.de/~prelle/DSA/DSA.html>), dieser bietet wohl das am besten präsentierte und umfangreichste DSA-Material im Web.

Ebenso zu empfehlen ist der aventruiische Städtebund (<http://www.abenteuerland.com/gareth/bund/index.htm>).

Dies ist ein loser Zusammenschluß von Webseiten, die ihre DSA Präsentation im Rahmen einer Stadtführung vornehmen. Insbesondere die Pages der Hauptstadt Gareth (<http://www.abenteuerland.com/gareth/index.htm>) sind hier zu nennen.

Hervorragend aufgemacht erfährt der Neuling hier etwas darüber, was DSA eigentlich ist, Erfahrene können z.B. ihre Lieblingsabenteuer wählen oder vorbeischaun ob neue Abenteuer zum Downloaden bereitliegen etc.

All diesen Webpages ist m.W. gemeinsam, das die Initiatoren diese Kreativität durch und für das Web entwickelt haben.

Neu ist die Entwicklung, daß sich auch die Papier-Fanzines nach und nach im Web präsentieren.

Die ersten waren wohl Störbeckers Erben mit ihrem Logbuch (<http://members.aol.com/logbuch/index.html>).

Allen Fanzine Pages ist gemein, daß hier (im unterschiedlichen Umfang) meist ausschließlich Material anzuschauen ist, das auch in ihren Zines erschienen ist.

Neben Zines, die sich verschiedenen Rollenspielen widmen (wie z.B. der Falke aus Berlin - <http://www.inf.fu-berlin.de/~pgoebel/falke.html> oder der Menhir - <http://ourworld.compuserve.com/Homepages/menhir>) gibt es derzeit zwei reine DSA Zines in der bunten Netzwelt: Das bosparanische Blatt (<http://www.geocities.com/TimesSquare/5088/bbindex.htm>) und der Thorwal Standard (<http://members.aol.com/ThorwalSt/private/index.htm>). Geplant sind in naher Zukunft auch Homepages für den Nachfolger des Abenteurers, Aventuria und die Schattenwelten.

Wir bieten (nicht so toll professionell gestaltet wie viele der

oben genannten Beispiele) fast alles was wir jemals auf Papier veröffentlicht haben. Hier sind neben den aktuellen Themen aus dem TS 4-6 auch längst verschollen geglaubte Texte zu finden, wie den ersten von uns veröffentlichten Dämonen und das grandiose Solo "Der Waigel ohne Wiederkehr". Unsere Abenteuer werden nach und nach bei Stefan Prella zum Download bereitliegen.

Neben den reinen Rollenspielseiten gibt es aber natürlich auch z.B. Bilderarchive (z.B. <http://www.grafxfactory.com/squinn/sharon.htm>), aus denen ihr euch bedienen könnt oder Materialsammlungen zur Geschichte, also alles was man so zum Rollenspielen braucht.

Neben dem ständig wachsenden Angebot im Web gibt es aber noch weitere Angebote im Internet: das textbasierten Usenet (vergleichbar die Hobbynetze: Z-Netz und Fidonet u.ä.). Hier gibt es deutsche und internationale schwarze Bretter, über die man sich schnell austauschen kann, zu allen nur

denkbaren Themen. Sei es, daß man Tips zum Vorbereiten der Borbadkampagne sucht oder über Verbesserungen des Regelsystems diskutiert; fast immer lohnt sich ein Abo dieser Newsgroups oder Bretter (wie sie in den Hobbynetzen heißen). Auch immer mehr DSA Redaktionsmitglieder tummeln sich hier und beteiligen sich an den



Diskussionen.

Letzte Möglichkeit, die sich einem bietet, wenn man über einen Online Zugang oder über eine Mailbox Zugang zu den textbasierten Netzen hat, ist, sich in Mailinglisten eintragen zu lassen. Hier wird man dann regelmäßig mit Infos zu einem bestimmten Thema versorgt oder kann an Spielgruppen teilnhemen, die nur über das Netz laufen, wie z.B. "Das Wirtshaus Zum grünen Eber (ZGE)", für den Antje im letzten TS geworben hat. (hierzu war ja auch in einer der letzten WuWe's ein Artikel zu finden). Ich biete auch eine Mailingliste an, über die ich unregelmäßig aus der Redaktion des TS berichte.

Wer sich bislang noch keine Gedanken über die Anschaffung eines Modems gemacht hat sollte damit anfangen und wer noch zweifelt, der sei ermuntert. Es muß ja nicht gleich ein verhältnismäßig teurer Webzugang sein. Fangt mit einem Mailboxanschluß an. Hierzu braucht ihr lediglich einen 286er, ein Modem und eine billige Software (50 DM Registrierungsgebühr). Ein Mailboxaccount kostet zwischen 0 und 10 DM im Monat und das Offline arbeiten (also das Lesen und Schreiben der persönlichen und privaten Nachrichten, ohne laufende Telefonleitung) ermöglicht es für 1-4 Einheiten pro Anruf einen Einstieg in die moderne elektronische Kommunikation zu finden und an den Möglichkeiten, die dies für das Rollenspiel bietet, zu partizipieren.

Swafnir zum Gruße, Ragnar!

[...]

Und warum, um der gleichen Göttin Willen, sollten sich die Kinder erst bei ihrer Hochzeit kennenlernen? [...] Überhaupt erscheint mir Eure Zeremonie doch sehr perainegefällig, wenn ich das einmal so sagen darf, ohne die Göttin zu beleidigen. Und der Rest ist, wie so manch anderes, aus der Spielhilfe Weiden geklaut.

(Dieser Vorwurf entbehrt jeder Grundlage, denn weder ich noch Michelle sind über das einleitende Duell der Weiden-spielhilfe hinausgelangt.)

[...] Dabei will ich gleich auf einen weiteren Punkt zu sprechen kommen: Wohl nicht mal die mutigsten Männer würden während der namenlosen Tage ihr Heim verlassen, um den Namenlosen mit Leuchtfuern auf sich aufmerksam zu machen. Da gehört schon eine gehörige Portion Dummheit dazu. Und was, bitte schön, macht ihr im Juni mit dem letzte Scheit des Winters?

Das mit dem Theater, nun ja, was soll man dazu sagen? Irgendwie ganz witzig, trotzdem für alle anderen Provinzen des Reiches doch sehr beleidigend. *(Friede, Freude, Eierkuchen - alle haben sich lieb?)* Nicht die sind doch der Feind, das scheint ihr wohl vergessen zu haben. Der Rest dieses Artikels ist viel zu allgemein gehalten, wie auch das meiste übrige Blabla eures Darpatiens.

[...] Und der gute alte *guldene* Scherdacor. Wie guldene kann der schon gewesen sein, wenn er sich von einem Riesen in den Boden stampfen ließ? *(Wir reden hier von Urriesen und nicht von den heutigen dummen zu groß geratenen Trollen)* Warum den Namen des Ochsenwassers nicht über die Ochsen erklären, sondern einen haarsträubenden Ochstan erfinden? *(Wieviel Rinder wurden hier wohl kastriert, damit sich danach der Name eines riesigen Sees ableitet?)*

Travinian ein großer Heiliger? Nie von ihm gehört, jedenfalls schweigen sich die einschlägigen Bücher hierzu aus. Und sein angebliches Wunder, das stammt vielleicht von Praios, vielleicht auch von Rondra oder Imerimm, aber nie und nimmer von der gütigen Travia! Die läßt nämlich nicht die Erde erzittern und wirft mit heiligem Feuer um sich.

[...]

Beim Wort Muhr fällt mir wieder ganz spontan Albernien ein. Woher das wohl kommt! Eure Landschaftsbeschreibung geht ja voll an den beiden hauptsächlichen Merkmalen Darpatiens - nämlich dem Ochsenwasser und den Trollzacken - vorbei. Daß ich mir dann einen Schwarztannenwald zaubern muß, weil ich den Wald vor lauter Föhren und Fichten nicht mehr sehen kann, ist die logische Folge. *(Was können wir dafür, wenn laut dem Abenteuer "Mehr als 1000 Oger" die Vogtei Rommilys riesige Mooregebiete beherbergt?)* [...]

Aber was, bitte schön, macht ein Traviakloster, das Haus einer Religion, die wie keine zweite auf ihre Mitmenschen ausgelegt ist, mitten im einsamen Wald? *(Was ist daran so ungewöhnlich? Das Christentum war doch auch auf die Mitmenschen ausgelegt und auch hier gab und gibt es Einsiedeleien)*

Und eine Dogge nach dem großen Reto zu benennen, das genzt schon fast an Majestätsbeleidigung. *(Na und?)*

[...]

Abschließend kann ich nur sagen, daß eurem Darpatien einfach ein bißchen Originalität fehlt. *(Ach ja?)* Auch wenn man zugeben muß, daß die darpatischen Lande nicht gerade zu den

aufregendsten in Aventurien gehören, so kann man doch nichtsdestotrotz etwas aus ihnen machen, [...].

Zum zweiten Teil von Darpatien nur so viel: Der Zirkel soll die KGIA und, was noch unglaublicher ist, eine magische Hell-sichtschule, sprich, *das* Informationszentrum schlechthin, unterwandert haben. Kaum zu glauben! *(Aber wahr...)*

Obwohl meine Kritik jetzt vielleicht ein bißchen hart rüberkommen wird, so hoffe ich doch auf eine fruchtbare Zusammenarbeit, was die darpatischen Lande betrifft. Vielleicht schaffen wir es dann ja auch einmal, eine Spielhilfe wie die von Weiden herauszugeben. *(Bitte nicht...)* [...]

Tschüß, Markus Brohasga ("Der Gefährte")

(Ich habe Markus inzwischen geschrieben und ihm auseinander-gesetzt, daß ich einen Großteil seiner Kritik nicht nachvollziehen kann. Vieles ist Auslegungssache, wie man z.B. das Wesen und Wirken der Götter versteht usw.

Aber vielleicht habt ihr ja auch eine Meinung zu dem Brief...)

Ich finde sie [die TS] echt super, vor allem natürlich die Beschreibung Darpatiens.

Ich muß aber zugeben, daß ich die Artikel über Thorwal, den Söldnerteil und andere Artikel nicht so genau gelesen habe, da sie mich eben einfach nicht so arg interessierten.

Aber die Darpatienspielhilfe hat mir sehr viel gebracht und auch sehr viel Freude bereitet, genauso das Abenteuer „Das Ende eines Sommers.“ Das war wirklich toll. Wenn ich Meister wäre, würde ich es auf jeden Fall in meiner Spielgruppe spielen wollen...

Christian Stern, Karlsruhe

"Vielen Dank für den Sammelband. Obwohl ich das meiste ja schon kannte, ist der Rest schon interessant. Besonders gespannt war ich ja auf den Teil "Sex in Aventurien": Ich persönlich halte bei diesem Thema viel von Andeutungen - den Rest können die Spieler sich dann nach individuellen Vorlieben selbst denken. Aber als objektive Regelhilfe für neugierige Spieler oder als Orientierung nach dem Motto: Was kann passieren wenn..., ist die Sonderbeilage sehr gelungen. Dazu sehr interessant ist auch die Diskussion im Swar1* Nr. 9 über Sex im Rollenspiel. [...]

Markus Tietz, Hamburg

(Vielen Dank für die Vermittlung des Dracheneis als weiteren Laden, der den TS verkauft. Dein Frei-Abo für das Jahr 1997 ist Dir sicher.)

Zum Darpatien-Teil kann ich nur sagen: sehr schön und angenehm aufgemacht (Layout, Schriften...), gut zu lesen, ansprechend. Inhaltlich: die Themen Brauchtum, Land & Leute haben mich natürlich besonders interessiert. Und ich fand sie schön stimmungsvoll geschildert. Stierflug und Darpaderos - feine Ideen! Da läßt sich eine Menge draus machen... Die Beschreibungen zu den einzelnen Orten und den einzelnen Rabenmunds & Co. habe ich gerne gelesen - und meistens gleich wieder vergessen. - Solche „Listen“, so stimmungsvoll sie auch geschrieben sein mögen, sind halt doch eher „Nachschlagewerke“. Aber ein guter Vorabeindruck von einer Boxen-Beschreibung Darpatiens (so es denn eine geben wird...). Und gute Idee mit den Wappen. Das Abenteuer werde ich als Grundidee mal im Hinterkopf behalten. Allerdings bin ich langsam allergisch gegen alles, was schon wieder im

Borbaradianischen Umfeld spielt...

Erwartungen an den Landboten: Im Grunde genau das, was schon drin ist: Beschreibungen, Stories ‚aus den Provinzen‘, evtl. ein Abenteuer... (das aber vielleicht auch ruhig mehr um darpatische Besonderheiten spielen könnte [...])

Frederike Stein, Tübingen

[...] Zum Anfang erstmal der allgemeine Eindruck. Mit seinen 87 Seiten ist der TS sein Geld wert. Die Qualität hat sich im Vergleich zu den Vorgängern noch gesteigert. Das Schriftbild ist ausgezeichnet, das Layout sehr gut gelungen. Die vielen Zeichnungen sind zum überwiegenden Teil gut gezeichnet und auch im Druck von guter Qualität. [...] Erfreulich ist der Rückgang der Druckfehler im Vergleich zur letzten Ausgabe.

[...] Thorwal Standard

Der Thorwal Standard berichtet wieder Wissenwertes aus dem Land der Freien. [...] Die Inhalt gefällt mir sehr gut, besonders das Big B nur am Rande und gerüchteweise vorkommt finde ich sehr gut gelöst.

Der Wahre Bote

Die Postille der Answinisten betrachtet mal wieder alles aus einem etwas andren Blickwinkel. Zwar ist der Wahre Bote diesmal recht dünn, aber inhaltlich recht gefällig.

2. Teil der Kampagne „Die Statue von Talun“ von Eckart Hopp Dieses Abenteuer bildet die Fortführung einer Kampagne aus dem TS Nr.4 und ist ein Kernstück der jetzigen Ausgabe. Für sich alleine ist das Abenteuer nur schlecht spielbar, wer also den TS 4 (*oder den Sammelband*) nicht hat dem geht einiges verloren. Der Aufbau des Abenteuers ist gut gelungen und eine exzellente Karte vorhanden. Das Abenteuer setzt inhaltlich und auch qualitativ nahtlos da an, wo der erste Teil aufgehört hat. Eine wunderbare Kampagne für anspruchsvolles Rollenspiel. Von Atmosphäre und z.T. auch der Handlung fühlte ich mich an Bernhard Hennens „Folge dem Drachenhals“-Tetralogie erinnert. Ich kann nur hoffen, daß die nächsten Teile der Kampagne bald nachfolgen, denn es ist natürlich kaum möglich die Kampagne zu spielen ohne das Ende zu kennen.

2. Teil der Darpatispielhilfe

Die Dapatispielhilfe macht sowohl vom Umfang als auch von der Bedeutung den Großteil des TS6 aus. [...] Angefangen wurde eine ausführliche Spielhilfe für die Stadt Rommilys. Ferner ist eine Abhandlung über das darpatische Militaer enthalten. In diesem zweiten Teil waren deutlich mehr direkt rollenspielerisch verwertbare Informationen enthalten als im ersten. Besonders die Spielhilfe für Rommilys ist eine feine Sache. Hier kann man viele Ansätze für Abenteuer finden. Ferner hat mir die Darstellung des Travia-Kultes sehr gut gefallen. Die Bedeutsamkeit der anderen Götter neben Praios, Rondra und Phex wurde bisher allzu oft unterschlagen. Bleibt zu hoffen, daß Fortsetzung und die versprochene Rommilys Karte folgen werden.

Darpatischer Landbote

Ist eine sehr schöne Ergänzung zur Darpatispielhilfe. Nimmt recht stark Bezug auf die aktuellen Ereignisse um Big B. Bleibt zu sagen: gut gelungen.

Kurzzenario „Der dritte Mann“

Kurzzenario um eine Intrige für alle diejenigen, die ihre Helden gerne Dedektiv spielen lassen. Die zu-

grundlegende Idee ist sehr gut und auch schon recht weit ausgearbeitet. Es gibt jedoch ziemlich viele potentielle Handlungsfäden,[...] so daß der Meister durchaus zur Improvisation bereit sein muß [...]. Außerdem können sich die Spieler für meinen Geschmack etwas zu leicht sehr mächtige Feinde machen, was bei logischem Durchziehen von Meisterseite aus zum allzubaldigen Ableben der Charaktere führen würde. Aber das ist wohl Auslegungssache.

Soeldner Heute

Nicht allzu umfangreich, aber sehr witzig. Behandelt werden eine neuartige zweischüssige Armbrust und die Frage inwieweit Drogen im Kampf nützlich sind.

Modifizierte Kampfregeln fuer DSA

Hierbei handelt es sich um den Versuch einen der größten Mängel des DSA-Systems, nämlich das Kampfsystem zu verbessern. Die Kritik am „offiziellen“ Kampfsystem kann ich nur unterstützen. [...] Sehr gut gefallen hat mir der Ansatz für Verteidigungswaffen (Schilde) die nach dem „offiziellen“ System absolut unsinnig sind. Eine Diskussionsgrundlage und Anregungen bietet der Beitrag allemal.

Wörterbuch Mohisch-Garethi (Ergänzung) Diesmal nur eine halbe Seite aber witzig wie immer.

Hartmut Lehmler, Bonn für die Netzgemeinde

[...] Die Ochsenwasser-Karte finde ich sehr gelungen! Wird es auch umfassendere Beschreibungen als von den Provinzen Rommilys und Dettenhofen geben, sprich von den Grafschaften Ochsenwasser und Wehrheim sowie der Landgrafschaften? [...] (*Ja wird es, nur wann kann ich nicht sagen. Die Neubarone in Darpatrien sind herzlich eingeladen, uns ihre Überlegungen, Ausarbeitungen zu ihren Lehen zum Abdruck zu geben.*).

Klaus-Dieter Schmidt, Vellmar

So jetzt mal ein Brief an Euch mit einem dicken Lob. Eure Zeitschrift kann sich schon fast (*was heißt hier fast :-)*) mit dem AB messen. Auch wenn ich nicht immer Euren Humor teile.[...] Matthias Keiner, Elmshorn

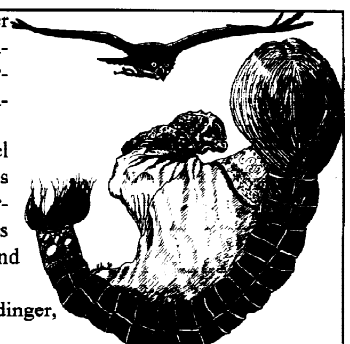
Der TS war ja auch gar nicht mal so schlecht :-). Im ernst, der TS gefällt mir wahrscheinlich noch besser, als die Rezi (*im neuen SdF*) glauben macht, weil a) ich sie unter ziemlichem Zeitdruck geschrieben habe und b) eine Aufzählung der Kritikpunkte meist zu negativ tönt. Ich habe zwar viel zu bemängeln, aber die Zahl der Kritikpunkte beeinflußt nicht linear meinen Gesamteindruck (du solltest mal sehen, wie kritisch meine RAVENHORST-Leserbriefe sind, obwohl das mein absolutes Lieblings-Kult-Fanzine ist).

Stefano Monachesi, Seanchide der Fremde

Der neue Menhir #7 ist da: Folgt uns ins Land der Märchen und Legenden, wo geheimnisvolle Fabelwesen auf euch warten, Abenteuer eurer haren und ihr den Klängen der phantastischen Musik lauschen könnt.

Viel Humor, viele Tips, Stories, Lyrik, Artikel und Infos finden sich auf den 52 A4-Seiten des Magazines für Phantasten. Diesmal auch eine Ergänzung für DSA: Thaichan, ein fernöstliches Reich voller Mythen, fremdartiger Kultur und Abenteuer!

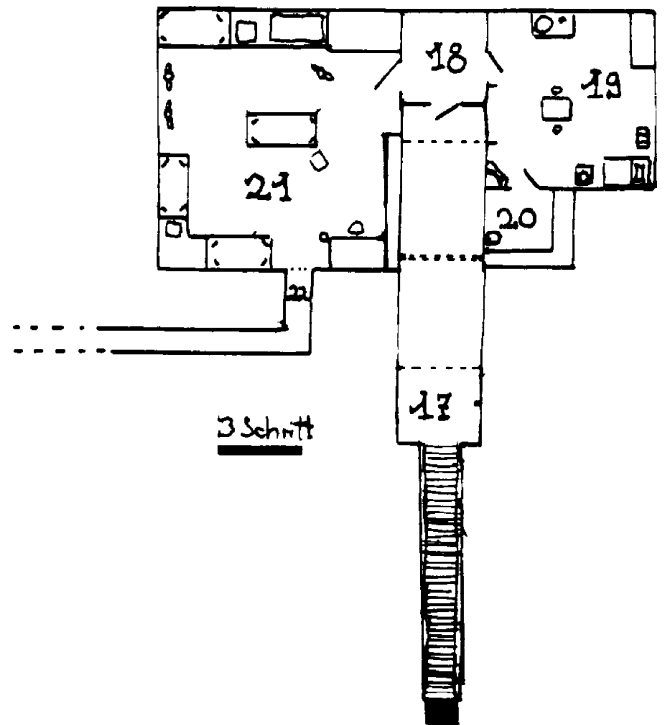
Für 6DM incl. P&V erhältlich bei: Linda Budinger, Am Beckers Busch 18, 42799 Leichlingen



Handout und Meisterplan für das Abenteuer "Im Auftrag Ihrer Majestät"

Mögliches Fundstück in Praioshags Keller (s. S. 81)

Keller im Hause Yorik Praioshags



Feen Con 97

ANKÜNDIGUNG

Stadthalle
Bonn-Bad Godesberg
5. - 6. Juli 1997

SA. 10.00 UHR BIS 23.00 UHR
SO. 10.00 UHR BIS 18.00 UHR

Versteigerung, Turniere, Verkaufsstände
Diskussionsrunden, Tombola, Zeichnertreff,
Gewandungswettbewerb
und ansonsten
ROLLENSPIEL PUR

VERANSTALTET DURCH DIE
GILDE DER FANTASY-ROLLENSPIELER E.V.

KONTAKTADRESSE FÜR INFORMATIONEN UND FRAGEN:
OLAV HENDERKOTT
SCHWARZBACH 76 / 42277 WUPPERTAL
TEL. 0202/645198

Ausblick:

Geplanter Inhalt des TS 8:

Thorwal Standard
**Der (wahre)
Bote
Söldner
heute
Darpatischer
Landbote**

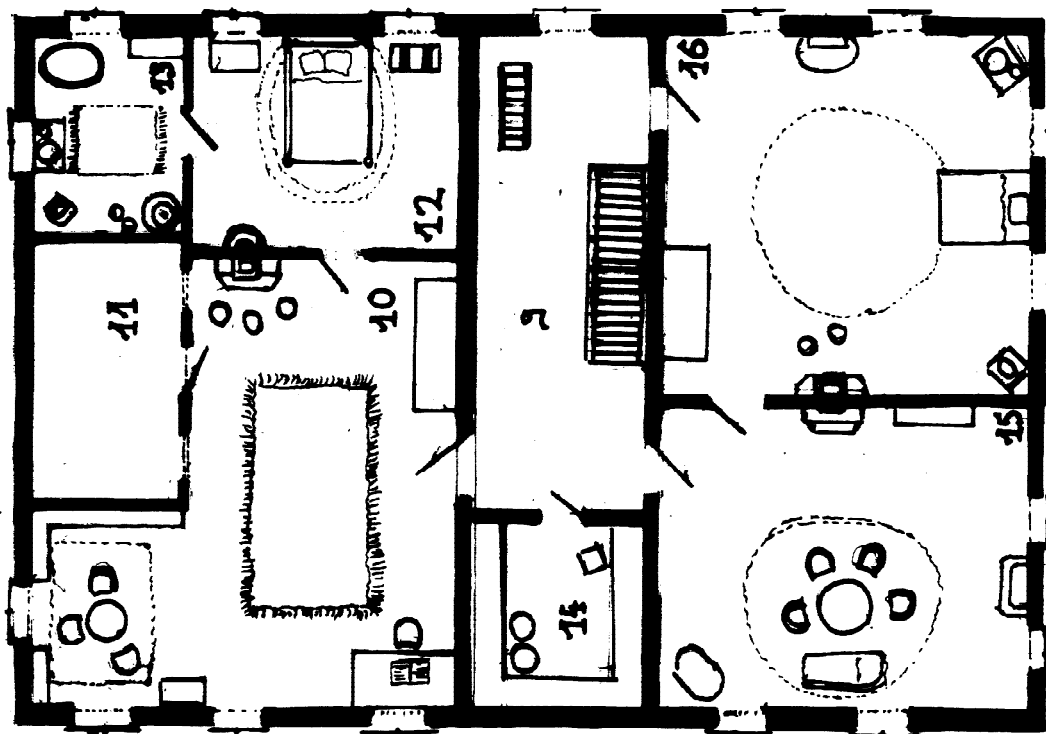
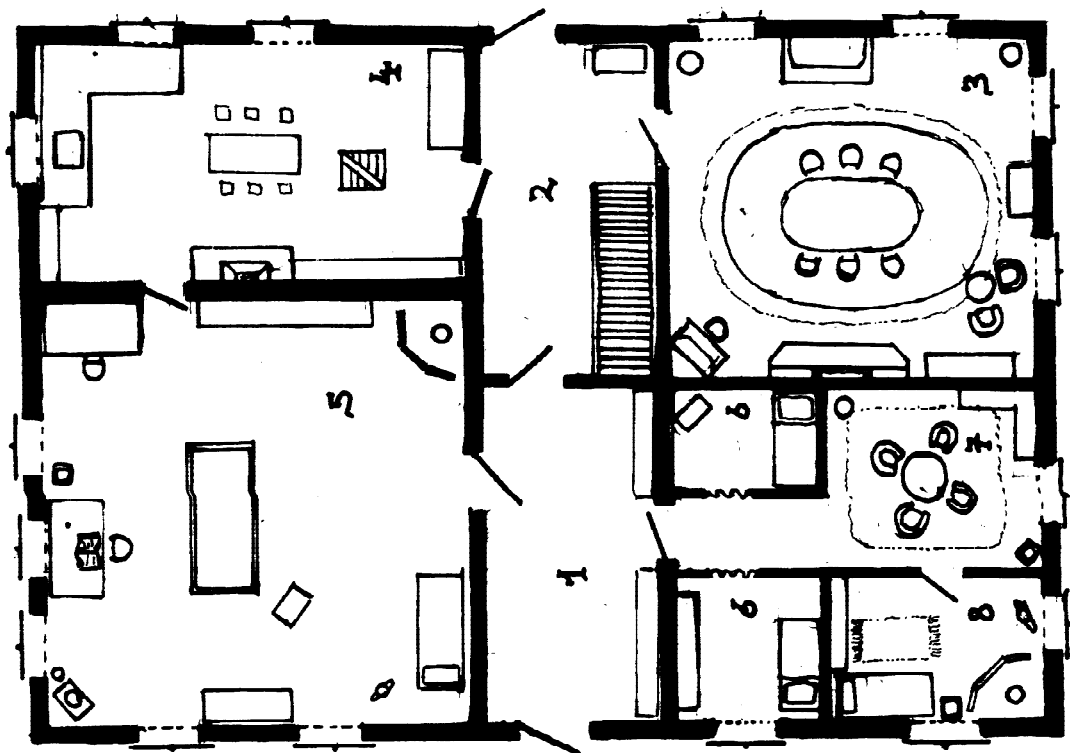


3. Teil der Kampagne "Die Statue von Talun" von Eckart Hopp
"Das Portal des Vergessenen" Abenteuer
von Denny Vrandecic
4. Teil der Darpatispielhilfe
Eine Kurzgeschichte von Michelle Melchers
Moha-Garethi Wörterbuch Ergänzung
u.m. oder völlig anderes ;-)

Erscheinungstermin: Spätsommer 1997

Karten zum Abenteuer: "Im Auftrag Ihrer Majestät"

Wohnhaus des Medicus Yorik Praioshag:



Geheimer Keller im Hause Praioshag

