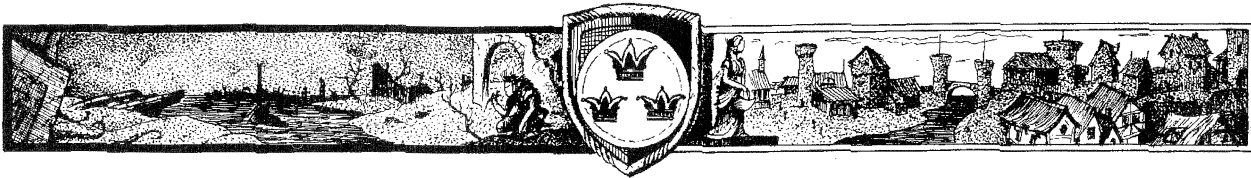


Die
HAVENA
Sammlung





Herzlich Willkommen

Dies ist das Deckblatt für die *Havena-Sammlung*, auf dem der Leser und Sammler schon einmal sehen kann, was wir alles für den Inhalt geplant haben.

Die Artikel, die bereits im Inhalt aufgeführt sind, erschienen in den *Letzten Helden* 39 und 40, wobei uns leider bei den Artikeln im Helden 39 ein kleiner Fehler unterlaufen ist. Eigentlich hätte der Havena-Block in der Mitte des Heftes sein sollen. Ein Übermittlungsfehler verhinderte dies leider. Zudem sind die Seitenzahlen der Artikel nicht ganz richtig, doch anhand des nebenstehenden Inhalts, lassen sie sich leicht einsortieren.

Die spannende Frage ist nun, wie geht es mit der Sammlung weiter? Dies geschieht auf zwei verschiedene Arten.

Zum einen befinden sich die Havena-Ergänzungen im *Letzten Helden* nun immer in der Mitte des Heftes, so daß sie herausgenommen, auseinandergeschnitten und abgeheftet werden können.

Dabei stellt der LH 41 (zur Messe in Essen) eine Art Starter dar, denn in ihm sollen fast ausschließlich Erweiterungen für die Stadt am Großen Fluß erscheinen. Darunter werden einige Deckblätter für die einzelnen Abschnitte sein.

Zum anderen werden ältere Artikel, die nicht mehr erhältlich sind, so umgearbeitet, daß sie in die Sammlung passen. Diese werden dann auf einigen Veranstaltungen verkauft oder können bei uns bestellt werden. Eine Liste der verfügbaren Artikel erscheint in jedem der kommenden *Letzten Helden*.

Ihr müßt Euch nur einen Ordner kaufen, die Artikel lochen und schließlich abheften. Viel Spaß dabei wünscht Euch

Andreas Michaelis

Inhalt

1.	Geschichte	
	_____	_____
	_____	_____
2.	Öffentliche Gebäude	
	Fürstliches Wettbüro	1
	Rondras Ehre	5
	_____	_____
	_____	_____
3.	Kurz beschrieben	
	Kräuterhändlerin	1
	Bücher und Talismane	1
	_____	_____
	_____	_____
4.	Hehre Häuser	
	_____	_____
	_____	_____
5.	Gasthäuser	
	_____	_____
	_____	_____
6.	Handwerker und Krämer	
	_____	_____
	_____	_____
7.	Bemerkenswerte Gebäude	
	_____	_____
	_____	_____
8.	Abenteuer	
	_____	_____
	_____	_____
9.	Münzkampagne	
	_____	_____
	_____	_____
	Eine Münze aus Holz	13
	_____	_____
	_____	_____
10.	Havena-Fanfare	
	13. Ingerimm 28 Hal	1
	_____	_____
	_____	_____
11.	Begegnungen	
	_____	_____
	_____	_____

Carlysia Mhorfen

Kräuterhändlerin

Schon seit mehr als 20 Jahren gibt es in Nalleshof einen Kräutlerladen, den viele Heilkundige und Geweihte gern aufsuchen, denn neben den vielen wirksamen Heilpflanzen verkauft Carlysia Mhorfen auch ab und an magische Tränke.

Aufgebaut hat diesen Laden einst die Mutter der heutigen Besitzerin. Sie hieß auch Carlysia und übte das Magierhandwerk aus. Sie hat sich aber irgendwo im Lieblichen Feld zur Ruhe gesetzt und überließ ihren Laden in Havena ihrer Tochter.

Die junge Carlysia übernahm die Leitung des Kräutlerladens von dem damaligen Geschäfteführer Alaf Anesel im Jahr 23 Hal. Der windige Händler hatte das Geschäft immer mehr vernachlässigt und war seiner Spielsucht nachgegangen. Inzwischen wurde er aufgrund sehr hoher Spielschulden, die er niemals hätte zurückzahlen können, der Stadt auf Lebenszeit verwiesen.

Das Gebäude

Das Geschäft ist in einem kleinen zweistöckigen Gebäude in der Gasse *An der Zollmauer* untergebracht (I/10), die im südlichen Nalleshof liegt. In diesem Teil des Stadtviertels leben Bürger des Mittelstandes, die dafür sorgen, daß die Straßen sauber bleiben.

Während das Erdgeschoß Platz für einen Verkauf-, einen Arbeits- und einem Vorratsraum bietet, befinden sich im Obergeschoß die Wohnräume der jungen Frau.

Aufgrund des Vermögens, daß Carlysia von ihrer Mutter mitbekommen hat, konnte sie sich dieses Haus sehr gemütlich einrichten. Besonders ihr Schlafzimmer ist sehr luxuriös ausgestattet.

Sämtliche Fenster des Hauses sind vergittert, um so Diebe davon abzuhalten, sich den einen oder anderen Trank kostenlos zu besorgen. Carlysia ließ die Gitter anbringen, nachdem ihr in einer Nacht nicht nur viel Geld sondern auch

fast alle Heilpflanzen gestohlen worden waren.

Das Angebot, daß man im Verkaufsraum bewundern kann, wechselt ständig. Der Spielleiter sollte aus bestehenden Liste Heilpflanzen und Kräuter herausuchen, die er dann ein wenig unter dem Listenpreis verkaufen kann.

Carlysia Mhorfen

Die Kräuterhändlerin ist eine nette Frau, die mit allen Menschen gut auskommen scheint. Sehr zum Mißfallen ihrer Mutter brach sie das Studium der arkanen Künste ab und zog mit einem Glücksritter durch die Weiten Aventuriens. Doch als ihr Weggefährte bei einer Feier ermordet wurde, kehrte sie in das Heim ihrer Mutter zurück, die schließlich ihre Ausbildung beendete.

Doch die junge Frau nutzt ihre Fähigkeiten, die im Gebiet der Antimagie und der Heilkunst besonders ausgeprägt sind, kaum, weshalb ihre Zaubertalente eher unscheinbar sind. Sie beschäftigt sich lieber mit dem Brauen von Tränken und den dafür benötigten Heilpflanzen und Kräuter.

Um an gute Kräuter zu gelangen, läßt sich Carlysia von ihrer angesehenen Mutter ein wenig helfen. Aus vielen Teilen des Landes bringen Händler dem Mädchen die Pflanzen mit, und manchmal ist auch eine Lieferung aus dem Lieblichen Feld von ihrer Mutter dabei: magische Tränke, die die Zauberin selbst herstellt.

Carlysia ist eng mit den Zauberern aus der *Schule der Heilenden Hand* befreundet.

MU:	12	AG:	2	MR:	9
KL:	13	RA:	1	LE:	33
IN:	12	HA:	5	AE:	32
CH:	14	TA:	2	KE:	-
FF:	13	JZ:	2	AT:	9
GE:	11	NG:	6	PA:	7
KK:	11	GG:	2		

Stufe: 5

Größe: 1,69

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: braun

Alter: 24 Jahre

Waffe: Dolch

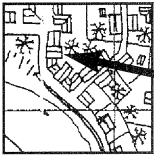
Herausragende Talente: Pflanzenkunde 11, Alchimie 10, Alte Sprachen 10, Sternkunde 9, Sprachen kennen 13

det, in der sie sich mitunter tagelang aufhält, um in deren Büchern nach neuen Zubereitungsarten und -möglichkeiten zu suchen. Hierfür nutzt sie auch schonmal die Bücher aus dem Besitz des Perainetempels, sofern es ihr die Geweihten, die Magier nicht sonderlich mögen, gestatten.

Meisterinformationen:

Alaf Ansel, der ehemalige Geschäftsführer des Ladens, macht Carlysia für seinen gesellschaftlichen Absturz verantwortlich, weshalb er noch heute auf Rache sind.

Zudem sind einige Apotheker ein wenig neidisch auf den Erfolg und das große Angebot der jungen Frau. Einer von ihnen plant derweil, auf das Arbeitszimmer einen Brandanschlag zu verüben, der wie ein Unfall wirken soll..



Kräutlerladen
Carlysia Mhorfen
(I/10)
B: 1; A: 0; Q: 8; P: 6

Theria Silbenei

Bücher und Talismane

In einem kleinen Haus in Marschen verkauft eine junge Zauberin seit einiger Zeit Bücher und Talismane. Gerade zur Zeit, wo alle Welt Angst vor dem Dämonenmeister Borbarad hat, verkaufen sich Amulette gut bei den Havenern.

Das Gebäude

Das Haus im *Rahjawinkel* (B/6) ist zweigeschossig und gehört einem jungen Leutnant der Stadtgarde, der selbst im Obergeschoß wohnt, wenn er sich nicht in der Garnison aufhält.

Im Erdgeschoß hat Theria vier Räume für sich, von denen sie einen als Verkaufsraum nutzt. Dieser ist zur Zeit derart voll von Büchern und Amulette (hauptsächlich Bücher), daß die Frau überlegt, ein weiteres Zimmer für den Verkauf zu nutzen. Um in den Verkaufsraum zu gelangen, muß man den normalen Eingang des Hauses benutzen, der

2 • Kurz beschrieben

auch zur Wohnung des Gardisten führt. Sie führt zur Straße und nur ein kleines Holzschild daran weist auf den Laden hin.

Theria Silbenei

Die junge Frau gehört zu den wenigen Zauberern in Havena. Sie hat ihr Handwerk in der ‘Schule der Austreibung zu Perricum’ erlernt, die sie als Jahrgangsschlechteste verlassen hat. Da es mit ihren arkanen Fähigkeiten nicht weit her war, beschloß sie, nach Havena zu gehen, um in der Stadt, in der Magie so lange verboten war, aus ihrem Talent ein wenig Geld zu machen. Dort würde man sicherlich nicht erkennen, daß sie keiner so gute Zauberkünstlerin ist.

Doch trotz einer offiziellen Lizenz vom Ältestenrat wurde sie von den Bewohnern der albernsichen Hauptstadt zunächst gemieden. So beschloß sie, ihr Magiergewand abzulegen und normale Kleidung zu tragen, um auf dem Markt Amulette zu verkaufen. Da sie nun nicht mehr als Zauberin erkannt wurde, machte sie ein ganz gutes Geschäft, so daß sie sich bald eine Wohnung in einem Marschener Haus mieten konnte, in dem sie seit kurzer Zeit Bücher und Talismane verkauft.

Theria ist eine nette Frau, die manchmal etwas unbeholfen wirkt. Sie hat aber sehr geschickte Hände, mit denen sie beinahe alle Amulette selbst schnitzt. Gelegentlich trifft sie sich mit Domnall Dalpert, der Oberpriester der Hesinde zu Havena, um sich mit ihm über die Magie, Bücher und magische Artefakte zu unterhalten. Der Geweihte war es auch, der der jungen Zauberin empfohlen hat, einen Laden mit Büchern zu eröffnen. Er konnte ihr sogar die Namen einiger Buchverkäufer aus anderen Städten nennen, mit denen sie zusammenarbeiten könnte.

Oftmals leiht sich Theria Bücher aus dem Hesindetempel, um einige Zaubersprüche nachzulesen, die sie für ihre Amulette benötigt. Sie ist ständig dabei, die Talismane zu verzaubern, doch nur etwa jedes zwanzigste Amulett hat wirklich eine magische Wirkung, denn die meisten Sprüche gelingen ihr nicht (wie

diese Wirkung aussieht überlassen wir dem Spielleiter, der sich bei Bedarf ein Amulett ausdenken kann).

Da Theria die meiste Zeit damit bringt, ihre Amulette herzustellen oder sich um neue Bücherlieferungen zu kümmern, hat sie in der Stadt am Großen Fluß nahezu keine Freunde. Lediglich zu dem jungen Leutnant, von dem sie die Wohnung gemietet hat, hat sie desöfteren Kontakt. Sie findet den sympatischen Mann sehr nett und genießt es, sich bei einem Glas Wein mit ihm einmal über etwas anderes zu unterhalten als über Magie und Bücher.

MU:	10	AG:	2	MR:	7
KL:	13	RA:	3	LE:	32
IN:	13	HA:	2	AE:	38
CH:	12	TA:	5	KE:	-
FF:	14	JZ:	2	AT:	10
GE:	11	NG:	5	PA:	8
KK:	9	GG:	3		

Stufe: 4

Größe: 1,74

Haarfarbe: hellbraun

Augenfarbe: grün

Alter: 24 Jahre

Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Lesen und Schreiben 11, Holzbearbeitung 10, Sprachen beherrschen 11, Alte Sprachen 10

Zaubersprüche: Arcanovi Zaubering 8

Bard Thorvist

Der Leutnant der Stadtgarde wurde im Jahr 2 Hal geboren und ist heute 28 Jahre alt. Das Kriegerhandwerk lernte er in der örtlichen Akademie, die er im Jahr 22 Hal verließ.

Seinen Vater, ein Kapitän, kennt Bard nicht, denn er starb, als der Junge noch sehr klein war. So wurde er von seiner Mutter großgezogen, die alles Geld, das sie bekam sparte, um ihn auf die Kriegerakademie schicken zu können. Sie wollte nicht, daß er zur See fährt, auch wenn dies wohl der Wunsch ihres verstorbenen Mannes gewesen wäre.

Als Bard 18 Jahre alte war, starb seine Mutter aus Kummer darüber, daß auch ihre zweite Liebe, ein gewisser Gondor Lhimwigg, auf dem Meer ums Leben kam. Von da an gehörte ihm das Haus, in dem er jetzt wohnt. Lange stand das Erdgeschoß, in dem seine Mutter gelebt hatte, leer, doch als sich Domnall

Dalpert, den er durch seine Liebe zu Büchern kannte, sich an ihn wandte, mit der Bitte, einer Freundin von ihm die Wohnung zu vermieten, sagte er nicht nein.

Inzwischen hat er sich in das Mädchen verliebt, was er ihr seiner Schüchternheit wegen nicht zu sagen traut. Leider nimmt sein Dienst in der Garde ihn so in Anspruch, daß er kaum Zeit für seine Untermieterin hat.

MU:	14	AG:	3	MR:	5
KL:	12	RA:	2	LE:	55
IN:	13	HA:	2	AE:	-
CH:	11	TA:	3	KE:	-
FF:	12	JZ:	2	AT:	15
GE:	12	NG:	3	PA:	13
KK:	14	GG:	3		

Stufe: 8

Größe: 1,84

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: blau

Alter: 28 Jahre

Waffe: Schwert

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 14

Meisterinformationen:

Da Theria nicht besonders geschickt ist, was ihre Zauberei angeht, schlagen viele Versuche fehl. Als sie versucht hat, aus eine aus Elfenbein geschnitzte Löwin einen Talisman des Mutes zu machen, verpatzte sie den Zauber derart, daß er sich ins Gegenteil verkehrte.

Wenn jemand Interesse an dem Meisterwerk der Schnitzkunst zeigt und es schließlich auch kauft, verrät Theria dem Kunden, daß er nur ‘Rondra hilf’ rufen müsse, und all seine Furcht sei verflogen.

Doch das Gegenteil ist der Fall. Bei Aussprechen der Worte sinkt der Mutwert des Trägers sofort für W6 Stunden um 12 Punkte. Er verliert permanent einen Mutpunkt für jeden Punkt, den der Wert unter Null sinkt (bei -2 sind es 2). Solange der Zauber wirkt, versteckt sich der Träger in irgendeiner Ecke, aus der man ihn auch nicht hervorlocken kann. Das Amulett kostet 5 Dukaten.



Bücher und Talismane
Theria Silbenei
(B/6)
B: 2; A: 0; Q: 2-7; P: 5

Rondras Ehre

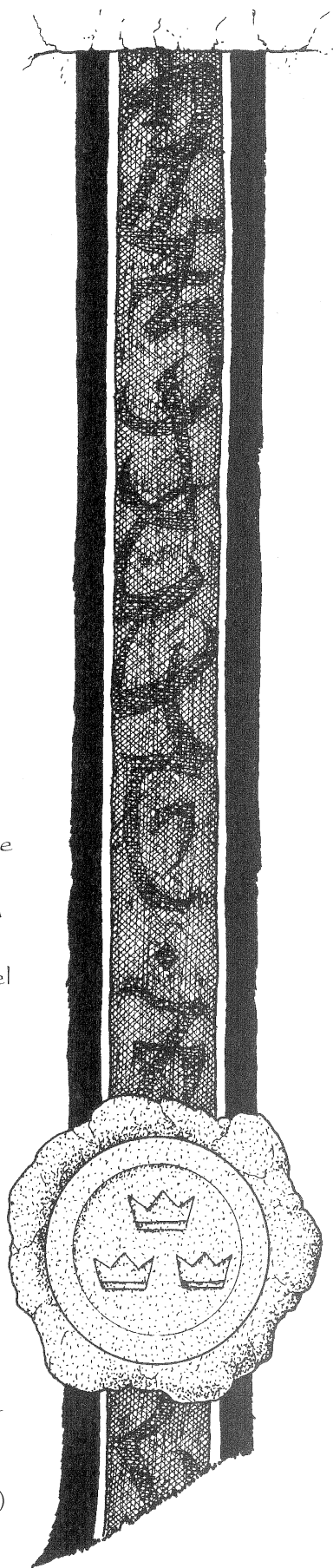
Die havenische Kriegerakademie
von Andreas Michaelis

"Rondra sei Dank, liebe Mutter, das erste Jahr an der Akademie ist endlich vorbei. Nun werden wir nicht mehr von den älteren Jahrgängen für unwürdige Aufgaben herangezogen, denn schon in wenigen Tagen kommen die Neuen. Dann können die die Schuhe putzen oder die Waffen mit einem sehr feinen Malerpinsel einölen.

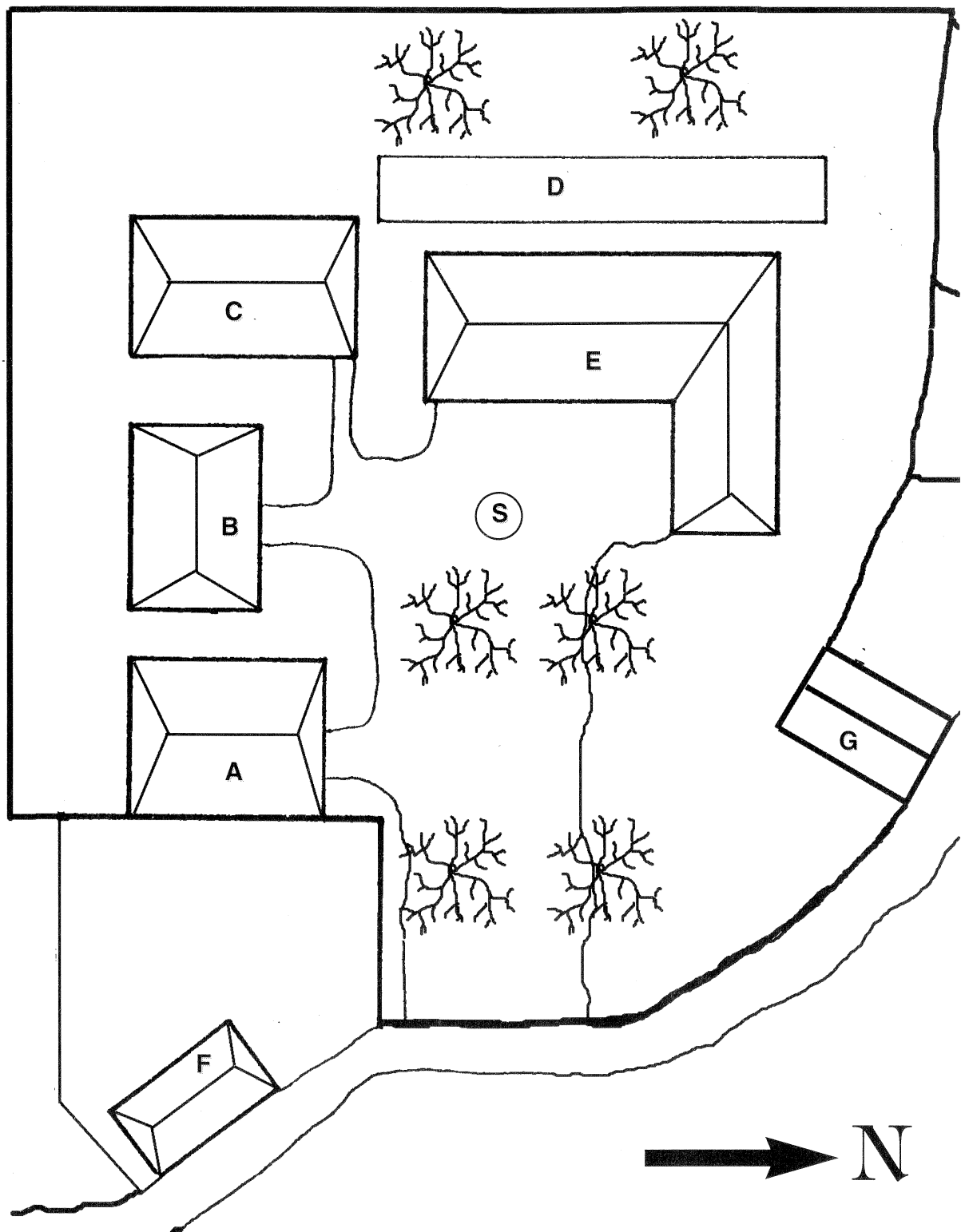
Waffenmeister Valtoron hat mir übrigens ein großes Lob ausgesprochen, und er glaubt, daß ich einmal ein stolzer Offizier in der Leibgarde des Fürsten oder sogar am Hof des Kaisers in Gareth werden könnte. Ich habe wohl das richtige Talent für die Sitten an hohen Häusern, auch wenn ich noch kein einziges von innen gesehen habe.

So, und nun muß ich mich auf die Prüfung vorbereiten. Die Göttergeschichte macht mir ein paar Sorgen, aber der erhabene Geweihte Rhuwen meint, daß viele der besten Schüler damit ein Leid hatten. Dies sei kein Grund, besonders beunruhigt zu sein.

(Aus dem Brief eines Akademieschülers, 4 Hal)



Kriegerakademie



Eine aventurische Stadt, die etwas auf sich hält, hat in ihren Mauern eine, manchmal sogar zwei Kriegerschulen. Havena, die Hauptstadt des Königreiches Albernia macht da durchaus keine Ausnahme, und die meisten Bürger der Stadt sind sehr stolz auf diese Einrichtung, in der so berühmte Leute wie Bard Cheannard, ehemaliger Hauptmann der Stadtgarde, ihr Handwerk erlernt haben. Jedes Jahr fiebern viele Havener der Entlassungsfeier entgegen, um den Schaukämpfen der Schüler beizuwohnen.

Geschichte der Schule

Die Geschichte der *"Kriegerakademie Rondras Ehre"* zu Havena reicht bis in die Zeit der Dämonenschlacht zurück, in der sie vom heiligen Reochaid, einem der legendären Helden aus der Schlacht bei Brig-Lo gegründet worden sein soll. Einige Dokumente, die nicht von der Großen Flut verschlungen wurden, scheinen dies zu belegen, aber in Gelehrtenkreisen gelten sie als Fälschungen. Gewiß ist, daß der Ruhm der Schule mit dem Großen Beben verblaßte.

Niemand weiß, ob es in den ersten Jahren nach der Flut eine Akademie gegeben hat, sicher ist aber, daß es im Jahre 178 vor Hal unter Fürst Nargud Ui Bennain zu einer Neugründung kam. Der Landesvater Albernias holte dazu den Ritter Valtoron zu Altenfaehr in dessen Geburtsstadt zurück, unter dem die Schule 17 Jahre lang aufblühte.

Zu dieser Zeit hieß die Schule noch *"Valtorons Fürstliche Akademie zu Havena"*, und unter diesem Namen lockte sie manchen Sohn eines mittelreichischen Adligen an, der auf eine gute Ausbildung hoffte und somit viel Geld mit in die albernische Hauptstadt brachte. Der Ritter stieß bei seinen Nachforschungen auf einen alten Brauch der havenischen Kriegerschulen, der besagte, daß die Schüler am Tag der Entlassung einen heiligen Eid auf das zerbrochene Schwert des Reochaid zu leisten hätten. Sofort ließ er die Unterstadt nach dem alten Akademiegebäude durchsuchen,

um an das verlorene Artefakt zu kommen. Nach vielen Wochen wurde es schließlich gefunden, und da der Ritter einen ausgezeichneten Leumund hatte, zweifelte niemand an seiner Echtheit. Die alte Tradition wurde wiederbelebt.

Doch nach dem Tod Valtorons im Jahr 161 vor Hal ließ sich kein geeigneter Nachfolger finden, der die Akademie gut hätte leiten können. Und so blieben die Schüler zunächst aus. Ausgebildet wurden in erster Linie die Kinder reicher Albernier. Der gute Ruf der Schule verblaßte so schnell, wie er entstanden war.

Dies blieb so, bis im Jahr 45 vor Hal Emerald Bennain den Thron Albernias bestieg. Der tatendurstige Fürst, der unter anderem für den Bau der neuen Stadtmauer verantwortlich ist, half der Akademie wieder auf die Beine, indem er einige würdige Rondrageweihte und bekannte Lehrer aus Gareth und Festum nach Havena holte, um der Schule einen neuen Ruf zu geben. Unter dem Namen *"Akademie zu Rondras Ehre"* begann eine neue Zeit für die Kriegerschule.

Bis zum heutigen Tag haben sich seitdem die Fürsten Albernias persönlich um die Besetzung der Leiterstelle in der Akademie gekümmert, so daß die *"Kriegerakademie Rondras Ehre"* – wie sie heute heißt – einen ausgezeichneten Ruf genießt. Besonders das Festhalten an alten Traditionen und der Betonung einer beeindruckenden Geschichte ließen die Akademie zu einer der beliebtesten und besten im ganzen Mittelreich werden.

Im Jahr 2 vor Hal wurde dann mit Valtoron Lionair erstmals seit 45 vor Hal wieder ein nichtadliger Mann Direktor der Kampfschule. Er hatte das Kriegerhandwerk selbst in Havena gelernt und war von Cuanu Ui Bennain aufgrund seiner Verdienste in der Albernischen Garde zum Obersten Lehrmeister berufen worden. Erst im hohen Alter wurde er schließlich im Jahr 12 Hal von Gunelde, Freifrau von Baliho in seinem Amt abgelöst. Unter ihrer Leitung wurde die *"Kriegerakademie Rondras Ehre"* für eine harte und rondragefähige Ausbildung bekannt, und ihr Ruf ist besser denn je.

Die Schule

Die *"Kriegerakademie Rondras Ehre"* befindet sich in der *Reochaid Straße* (alt: M-N/41-34; neu: E/15 - X), ganz in der Nähe des Exerzierplatzes, der oft von der Schule genutzt wird. Sie wird von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben, deren Krone mit Eisenspitzen versehen ist. Zur Reochaid Straße hin befindet sich ein großes, doppelflügliges Tor, das tagsüber geöffnet ist und von zwei Schülern des letzten Jahrgangs bewacht wird.

Während der Nacht ist das Tor geschlossen. Vier Schüler des dritten und vierten Jahrgangs und ein Fechtmeister sind dann für die Bewachung des Geländes verantwortlich.

Innerhalb der trutzigen Mauer befinden sich vier große Steingebäude, die alle in einem ordentlichen Zustand sind. Auf dem Innenhof steht eine große Statue, die den heiligen Reochaid darstellt, wie er mit zerbrochenem Schwert über einem gefallenem Gegner, dessen Züge dämonischer Art sind, steht.

A. Stall

Phainor Thuir ist der Stallmeister der Schule, der auf die 16 Pferde, die hier untergebracht sind, achtet, als wären es seine eigenen. Tagtäglich werden die Tiere unter seiner Anleitung von den Schülern gestriegelt und gepflegt, und wehe dem, der einen Fehler begeht. Auch wenn Phainor nur ein einfacher Bediensteter ist, steht er in der Achtung der Obersten Lehrmeisterin sehr hoch, weshalb er fast den Ruf eines Lehrers genießt.

B. Haus der Weisheit

Zur Ausbildung eines ordentlichen Kriegers gehört auch die Unterweisung in manch einem theoretischen Fach. Dieses Gebäude beinhaltet vier Unterrichtsräume, in denen die Zöglinge Lesen, Schreiben und Rechnen lernen und eine Einweisung in Staats-, Kriegs- und Götter- und Geschichtskunde erhalten. Absolventen der Havenischen Akademie genießen den Ruf, besonders rondragefähig zu sein.

8 • Öffentliche Gebäude

In einem Teil des Erdgeschosses ist eine Wachstube eingerichtet, die aus zwei Räumen besteht; einer für einen Lehrmeister und einer für die wachhabenden Schüler.

Zudem sind in diesem Haus die Büros der vier Fechtmeister untergebracht.

C. Halle des Schwertes

Bei diesem Gebäude handelt es sich um eine große Fechthalle, in der nur bei sehr schlechtem Wetter die praktische Ausbildung an der Waffe stattfindet. Ansonsten gehen die Schüler für Kampfübungen auf den Exerzierplatz.

Wichtiger Bestandteil der kleinen Halle sind zwei Tore. Von Zeit zu Zeit üben sich die Kriegerzöglinge im Immanenspiel. Einmal im Jahr messen sich die Jahrgänge im Wettkampf, wobei die Mannschaften immer nur vier Spieler umfassen.

Der Keller dieses Hauses wird als Waffenkammer genutzt. Hier werden alle Waffen der Schule aufbewahrt, auch die Holzscherwerter. Das Arsenal ist recht umfangreich, und es lassen sich hier auch einige exotische Waffen wie die Zweililie oder den Khunchomer finden.

Verantwortlich für die Waffenkammer sind die dritte Fechtlehrerin und einer der Hilfslehrer. Einen weiteren Schlüssel für diesen Teil der Akademie besitzt Gunelde, Freifrau von Baliho.

D. Schießbahn

Hier wird den Schülern der Umgang mit der Armbrust oder dem Langbogen beigebracht. Dieser Teil der Ausbildung nimmt nur einen sehr geringen Zeitraum in Anspruch.

E. Unterkünfte

Dieses Haus hat drei Stockwerke. Ganz unten sind die Neulinge, im ersten Stock der zweite und dritte Jahrgang und ganz oben die Abgänger untergebracht.

Während es in den beiden unteren Stockwerken nur Vierbettzimmer gibt,

genießen die Schüler des letzten Jahrganges den Luxus von Doppelzimmern. In einem Teil des Erdgeschosses ist eine große Küche und ein Speisesaal untergebracht. Hier nehmen Schüler und Lehrmeister gemeinsam ihr Mahl in Empfang.

F. Wohnhaus

In diesem zweistöckigen Gebäude, das einen Zugang zur Akademie und einen zur Straße hat, wohnen die Fechtlehrerinnen Taranai, Edle zu Winhall im Erdgeschoß und Hyphria von Orbatal im Obergeschoß. Die Zimmer sind dem Wohlstand der beiden ledigen Fechtmeisterinnen entsprechend.

G. Wohnhaus

In diesem zweigeschossigen Fachwerkhause, das nicht direkt zum Gelände der Schule gehört, wohnt Mordras Harakthorm mit seiner Familie. Die Holzbalken des Gebäudes sind mit rondragefälligen Malereien versehen, und der zum Haus gehörende Garten ist ordentlich gepflegt. Er wird an einigen Stellen von einem Eisenzaun umgeben.

Organisation der Schule

Mit dreizehn oder vierzehn Jahren kommen die zukünftigen Krieger und Kriegerinnen an diese Akademie.

Die Ausbildung beginnt an einem 1. Efferd eines Jahres und endet, wenn alles nach Plan läuft, vier Jahre später an einem 15. Ronda mit der Übergabe der Kriegerbriefe.

Das erste Jahr

Im ersten Jahrgang befinden sich naturgemäß die Neulinge und somit die jüngsten der Schule. Einer alten Tradition der Akademie zufolge werden sie Welpen genannt, und sie müssen auch auf die Anweisungen des letzten Jahrgangs hören.

In jedem Jahr fangen am 1. Efferd 30 "Welpen" in der Akademie an, unter

denen sich die Jungen und Mädchen aus dem Adel und von begüterten Bürgern der Stadt befinden. Dazu kommen immer drei sogenannte "Findelkinder", die nicht für ihre Ausbildung zahlen müssen. Es handelt sich um Kinder aus armen Verhältnissen, die aufgrund ihres Talents genommen werden. Mehr als 50 Kinder werden von ihren Eltern für diese drei Plätze angemeldet, die alle einer gründlichen Prüfung unterzogen werden.

Im ersten Jahr können die Kinder die Akademie in ihrer Freizeit nur sehr selten verlassen. Sie leben innerhalb der Mauern und sollen tiefe Freundschaften zu ihren Mitstreitern entwickeln.

In diesem Jahr werden die Körper der Schüler trainiert und sie bekommen zum ersten Mal eine Holzwaife in die Hand. Weiterhin bringt man den Kindern das Lesen und Schreiben bei, sie erlernen Grundkenntnisse im Rechnen und bekommen eine Einführung in aventurischer Geschichte.

Neben der Waffenkunde ist auch noch der Religionsunterricht ein sehr wichtiger Punkt, denn die Krieger sollen sich von Anfang an mit der Kriegsgöttin Ronda, aber auch mit den übrigen Zwölfgöttern auseinandersetzen.

Am Ende des ersten Jahres gibt es eine Prüfung, die die 15 besten Schüler hervorbringen sollen. Diese werden in den zweiten Jahrgang übernommen, während die anderen das Jahr wiederholen oder eine andere Akademie aufsuchen.

Das zweite Jahr

Das zweite Jahr beginnt mit einem Umzug in den zweiten Stock, wo die Schüler dann für die nächsten zwei Jahre bleiben. Sie sind nicht länger die Welpen und müssen nicht mehr vor dem ältesten Jahrgang kuschen.

Im zweiten Jahr beginnt das intensive Training an den schultypischen Waffen. Allerdings finden Kämpfe immer noch ausschließlich mit Holz Waffen statt.

Der theoretische Unterricht enthält in diesem zweiten Jahr einen Lehrgang

über Heraldik, damit die Krieger fortan die Wappen der hohen Häuser des Mittelreiches erkennen können. Der Religionsunterricht findet im gleichen Umfang wie im ersten Jahr statt. Weiterhin gehört die Reitausbildung zu einem wichtigen Bestandteil.

Das dritte Jahr

In dem nun folgenden Jahr gewöhnt man die Schüler an Rüstungen, bringt ihnen weiterhin das Kämpfen bei, nun aber mit richtigen Waffen und zeigt ihnen, wie man auf dem Pferd kämpft. Der Umgang mit Armbrust und Langbogen wird geübt und erste Wettkämpfe finden statt.

Im theoretischen Teil werden sie weiterhin mit der Götterwelt konfrontiert, nur werden jetzt langsam die übrigen Götter vernachlässigt, so daß der Held am meisten von Rondra erfährt. Weiterhin bringt man ihnen bei, wie sie sich an den Höfen der hohen Häuser zu benehmen haben.

Das vierte Jahr

Im letzten Jahr bekommen die Schüler, die fortan "Löwen" genannt werden, dann endlich einen Zweihänder und die Ritterrüstung zu Gesicht, die Merkmale eines typischen Kriegers. Auf dem Exerzierplatz der Garde wird den jungen Kriegern der Lanzengang (Tjoste) beigebracht, so daß sie auch auf späteren Turnieren bestehen können.

Im theoretischen Teil bekommen die Eleven noch einmal verschärft beigebracht, daß sie das Recht zu achten und zu schützen haben. Lehren Rondras wie, "Der Stärkste setzt sich durch" werden zwar behandelt, aber man bekommt auch beigebracht, daß der Starke auf den Schwachen Rücksicht nehmen muß und ihn zu schützen hat. Für einen Schüler der "Kriegerakademie Rondras Ehre" ist es später absolut undenkbar, sich mit einem schwächeren Gegner anzulegen. Er wird dem Kampf ausweichen, da er es als ehranrühig betrachtet, mit einem Unwürdigen zu kämpfen.

Dieses vierte und letzte Jahr beginnt übrigens wieder mit einem Umzug, und

zwar in den zweiten Stock, wo sie nun Doppelzimmer haben.

Meisterinformation:

Im Jahr 29 Hal wird kein Jahrgang entlassen. Er wurde ein halbes Jahr vorher eiligst mit einem Kriegerbrief versehen, woraufhin sie zur Armee aufbrachen, die sich den Horden des Dämonenmeisters Borbarad zum Kampf stellen. Wer von ihnen überlebt haben wird, ist unklar.

Der Abschluß

Nach vier Jahren Ausbildung gibt es eine Abschlußprüfung, die alle Themen der Ausbildung umfaßt. Wer diese Prüfung nicht besteht, müßte eigentlich das letzte Jahr noch einmal wiederholen, doch dieser Fall ist in den letzten 60 Jahren nicht mehr vorgekommen.

Die Abschlußprüfung und der Eindruck, den der Schüler im Lauf der vier Jahre gemacht hat, bestimmen dann darüber, wer Jahrgangsbester oder -beste sein wird. Den drei besten Schülern kommt eine besondere Ehrung zuteil (siehe Abschlußfest).

Die meisten Zöglinge fiebern dem Tag der Abschlußprüfung, der etwa eine Woche vor der feierlichen Überreichung der Kriegerbriefe stattfindet, entgegen, denn in der Zeit danach haben sie viele Freiheiten, so daß sie oftmals am Abend in der Schenke "Rondras Einkehr" (E/16 - X) bei einigen Humpen Bier zu finden sind.

Die Personen

An der "Kriegerakademie Rondras Ehre" gibt es mehrere Lehrer, die alle ganz verschiedene Aufgaben haben. Viele von ihnen arbeiten ausschließlich in der Schule, andere sind sozusagen Gastlehrer.

Geleitet wird die Akademie von der Obersten Lehrmeisterin Gunelde, Freifrau von Baliho. Sie wird in ihrem Tun unterstützt von dem Ersten Fechtmeister Mordras Harakthorm aus Nostria, der Zweiten Fechtmeisterin Hyphria von Orbatal und dem Dritten Fechtmeisterin

Taranai, Edle zu Winhall. Dazu kommen acht Hilfslehrer, die den Fechtmeistern zur Hand gehen.

Von außerhalb kommen unter anderem der Rondrageweihte Rhuwen und der Hauptmann Bairak Klinurain, Rittmeister der Stadtgarde dazu.

Gunelde, Freifrau von Baliho, Oberste Lehrmeisterin

Eine Beschreibung der inzwischen 54-jährigen Direktorin der Schule befindet sich im Fürstentum Albernia auf Seite 96. Ihre Werte haben sich nur geringfügig verändert, weshalb wir sie hier nicht noch einmal abdrucken wollen.

Hyphria von Orbatal, Zweite Fechtmeisterin

Hyphria ist 41 Jahre alt und stammt aus einer verarmten albernischen Adelsfamilie, die ihren Sitz in Orbatal hatte. Bevor sie im Alter von 17 Jahren an der Garethischen Akademie ihre Ausbildung zur Kriegerin begann, zog sie zwei Jahre mit ihrer Mutter von Ort zu Ort, bis sie schließlich bei einem entfernten Onkel in Gareth eine Bleibe fanden. Der bezahlte auch ihre Ausbildung und förderte sie, wo er nur konnte.

Sie stand anschließend in der Armee des Königs Brin und gehörte zu den Kämpfern, die sich in den Kriegen gegen die Orks einen Namen machten.

Hyphria von Orbatal					
MU:	14	AG:	2	MR:	10
KL:	13	RA:	3	LE:	71
IN:	14	HA:	2	AE:	-
CH:	12	TA:	2	KE:	-
FF:	14	JZ:	2	AT:	17
GE:	14	NG:	4	PA:	17
KK:	15	GG:	2		
Stufe: 10			Größe: 1,76		
Haarfarbe: schwarz			Augenfarbe: braun		
Alter: 41 Jahre			Waffe: Schwert		
Herausragende Talente: Schwerter 15, Zweihänder 14, Schußwaffen (Armbrust) 14, Reiten 16, Sprachen kennen 10, Geschichtswissen 14, Götter und Kulte 12, Lehren 15, Menschenkenntnis 12					

10 • Öffentliche Gebäude

Dort fiel sie auch Cuanu Ui Bennain auf, der sie schließlich bei Gunelde empfahl. Im Jahr 18 Hal bekam sie dann die Anstellung als Fechtlehrerin und 27 Hal stieg sie zur Zweiten Fechtmeisterin auf.

Die verschlossen wirkende Frau lebt voll und ganz für ihre Arbeit. Neben Taranai und Mordras hat sie nur wenige Leute, mit denen sie sich auch sonst einmal trifft. Seit einige Zeit macht ihr ein Stadtdlinger, den sie auf einem Ball kennengelernt hat, den Hof.

Das Spezialgebiet der Kriegerin ist der Zweihänder. Sie ist in erster Linie für den zweiten Jahrgang verantwortlich, unterrichtet aber auch Staats- und Kriegskunde.

Taranai,
Edle zu Winhall,
Dritte Fechtmeisterin

Taranai kam erst im Jahr 27 Hal nach Havena, nachdem Gunelde sie persönlich gebeten hatte, einen verstorbenen Lehrer zu ersetzen. Sie stand zu der Zeit im Dienst des Grafen von Winhall, der die "Hauptfrau" nur sehr ungern in die Hauptstadt Albernias gehen ließ.

Die mit 29 Jahren sehr junge Fechtlehrerin hat ihr Handwerk einst unter Gunelde in Havena erlernt und hatte nach dem Erhalt des Kriegerbriefes Kontakt zu der Freifrau gehalten. Gern ist sie ihrem Ruf gefolgt, denn als Fechtlehrer in der Stadt am Großen Fluß kann man sich einen guten Namen machen, und schließlich möch-

te Taranai ihrer Mentorin etwas von dem, was sie ihr an Erfahrung gegeben hat, zurückgeben.

Taranai ist eine ausgezeichnete Armbrust- und Bogenschützin, weshalb sie in erster Linie den Fernkampfunterricht leitet. Ansonsten arbeitet sie mit dem ersten Jahrgang, wobei ihr drei Hilfslehrer zur Hand gehen.

Die junge Frau aus Winhall stammt aus einer Adelsfamilie, die dem Grafen sehr nah steht. Doch nicht etwa diese Verbindungen waren ausschlaggebend für ihren Posten in der Stadtgarde, sondern die hervorragenden Empfehlungen der Obersten Lehrmeisterin. Sie vertritt voll und ganz die harte Linie ihrer Mentorin und wird von den Schülern deshalb auch die *Zweite Gunelde* genannt.

Zur Zeit wohnt sie in dem zur Akademie gehörenden Haus, doch wenn es nach ihrem Vater ginge, müßte sie sich eine andere Unterkunft suchen, eine, die ihrem Stand entspricht. Da sie sich aber gut mit ihrer Mitbewohnerin versteht, ist ihr die Wohnungssuche eher unwichtig.

Hilfslehrer

In der Kriegerakademie von Havena gibt es acht Hilfslehrer, die den Fechtlehrern und der Obersten Lehrmeisterin bei der Ausbildung der neuen Kämpfer unterstützen. Die meisten von ihnen sind selbst Absolventen der Schule, die nach ihrer Ausbildung gleich in den Dienst von Gunelde getreten sind.

Meistens stehen sie nur wenige Jahre im Dienst der Akademie, denn sie möchten entweder zum Militär oder als Fechtlehrer an eine andere Schule gehen.

Rhuwen,
Geweihter der Rondra

Rhuwen ist dafür verantwortlich, den Schülern den rechten Glauben an die Zwölfgötter näherzubringen, wobei ihm natürlich Rondra besonders am Herzen liegt.

Neben diesem Unterricht ist er aber auch für das allmorgendliche Gebet auf dem Innenhof verantwortlich, denn schließlich vertritt er hier die Göttin des Krieges.

Der Geweihte ist bereits 55 Jahre alt, und er sieht sich bereits nach einem Nachfolger um. Gutmütigkeit wird bei ihm sehr groß geschrieben, und er versucht, seinen Schülern in all den Jahren ihres Studiums Verantwortung zu lehren. Bis heute ist es ihm auch in den meisten Fällen gelungen.

Rhuwen lebt und arbeitet im Rondratempel am Halplatz, doch mitunter zieht er auch durch die Tavernen der Stadt, um den Bürgern bei einem Humpen Bier Geschichten von Rondra zu erzählen.

Rhuwen, Geweihter der Rondra

MU:	16	AG:	1	MR:	14
KL:	14	RA:	2	LE:	52
IN:	12	HA:	5	AE:	-
CH:	15	TA:	1	KE:	46
FF:	12	JZ:	2	AT:	17
GE:	12	NG:	5	PA:	15
KK:	14	GG:	2		

Stufe: 11

Größe: 1,81

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: blau

Alter: 55 Jahre

Waffe: Rondrakamm

Herausragende Talente: Zweihänder 16, Götter und Kulte 16, Bekehren 15, Lehren 14

Bairak Klinurain,
Rittmeister

Bairak ist Rittmeister bei der Stadtgarde und steht dort im Rang eines Hauptmannes. Der Mann, der einst als "Findelkind" die Akademie absolviert hat, ist ein sehr guter Reiter, der, wenn es die Zeit zuläßt, den Reitunterricht in der Schule übernimmt.

Bairak ist ein launischer Mensch, dem die Tiere oft wichtiger sind als die Schüler. Deshalb ist er unter den Zöglingen der Schule nicht besonders beliebt. Oftmals werden Witze über ihn gerissen, und die meisten Schüler wünschen sich, er möge einmal von seinem "hohen Roß" herunterfallen. Erst Jahre nachdem sie die Akademie verlassen haben, lernen sie seine Reitkünste und

Taranai, Edle zu Winhall

MU:	15	AG:	2	MR:	8
KL:	14	RA:	4	LE:	65
IN:	13	HA:	4	AE:	-
CH:	14	TA:	1	KE:	-
FF:	13	JZ:	4	AT:	17
GE:	13	NG:	3	PA:	15
KK:	14	GG:	1		

Stufe: 9

Größe: 1,77

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: grün

Alter: 29 Jahre

Waffe: Schwert

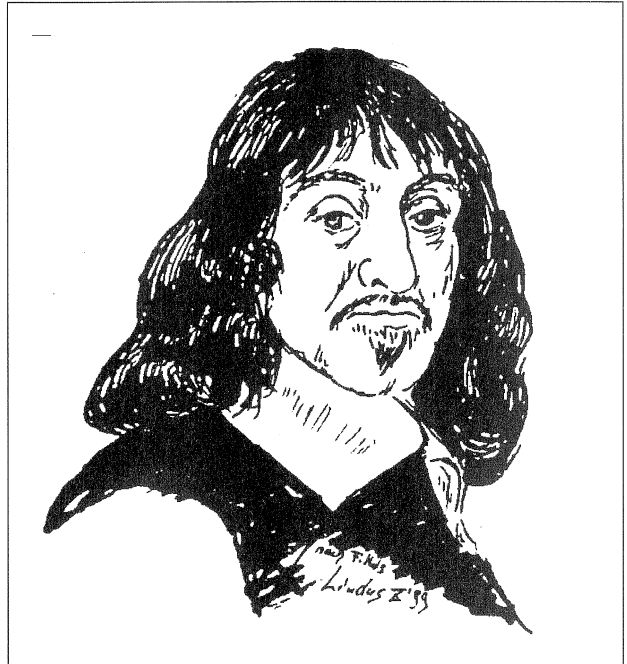
Herausragende Talente: Schwerter 14, Schußwaffen 16, Kriegskunst 13, Staatskunst 14, Etikette 12, Geschichte 12, Götter und Kulte 11

Mordras Harakthorm, Erster Fechtmeister

Der erfahrene Fechtmeister wurde im Jahr 22 vor Hal in Nostria geboren. Seine Eltern gehörten dem nostrischen Adel an, so daß man sagen kann, Mordras wuchs in geordneten Verhältnissen auf. Er war der älteste von drei Söhnen und sollte seinem Vater nacheifern, der Major in der Armee des Königreiches war.

Wie die meisten Nostrianer hatte auch Mordras Vater vor, aus seinem Sohn einen ordentlichen Kämpfer zu machen, damit dieser dereinst entscheidend in den Kampf gegen Anergast eingreifen könnte.

So wurde er mit 13 Jahren in die Akademie nach Havena geschickt. Die berühmte Schule sollte aus dem etwas verzogenen Jungen einen stattlichen Krieger machen. Auch wenn seine Mutter, die nichts von den Ideen ihres Mannes hielt, den Sohn lieber zur Ausbildung an einen Tempel gegeben hätte, begann für Mordras in Havena bald der Ernst des Lebens. Vier Jahre lang durchlief er eine harte Ausbildung und beendete sie als Zweitbester.



Stolz kehrte er daraufhin nach Nostria zurück. Doch dort erwartete ihn die traurige Nachricht, daß sein Vater bei einer "Heldenhaften Schlacht" in Joburn gefallen war. Gleichzeitig erhielt er den Einberufungsbefehl, dem er zunächst begeistert folgte, denn in seinem jugendlichen Eifer schwor er, sich an den Anergastern für den Tod des Vaters zu rächen.

Doch nach vier Jahren in diesem traurigen Krieg war die Euphorie verflogen. In ihm kamen Zweifel am Sinn der Auseinandersetzung auf und so quittierte er schließlich den Dienst. Zusammen mit einigen Freunden zog er nun mehrere Jahre durch das Mittelreich. Niemand schien sich recht für ihn zu interessieren, so daß er als junger nostrischer Adliger einiges Aufsehen erregte, als er im Jahr 7 Hal die Tjoste beim Großen Turnier in Gareth gewann. Fortan kannte man seinen Namen, und er wurde zu einem gerngesehenen Gast an den Fürstenhäusern des Reiches.

MU:	15	AG:	3	MR:	9
KL:	14	RA:	2	LE:	84
IN:	15	HA:	3	AE:	-
CH:	12	TA:	2	KE:	-
FF:	13	JZ:	1	AT:	18
GE:	16	NG:	2	PA:	17
KK:	16	GG:	2		

Stufe: 15

Haarfarbe: braun-grau

Alter: 50 Jahre

Größe: 1,90

Augenfarbe: braun

Waffe: Morgenstern

Herausragende Talente: Hieb Waffen stumpf 17, Schußwaffen 16, Reiten 14, Kriegskunst 12, Götter und Kulte 13, Lehren 13, Waffen schmieden 13

Im Jahr 9 Hal folgte er einer Einladung des alberni-schen Fürsten zu einem Turnier in Havena. Bei einem Lanzengang wurde er aber vom damaligen Direktor der Kriegerakademie so schwer verletzt, daß er seinen linken Arm kaum noch bewegen konnte.

Aus tiefer Bestürzung heraus bot ihm Valtoron einen Posten als Fechtlehrer in der Akademie.

Heute behindert den Fechtlehrer die Verletzung von damals kaum noch. Mit dem Morgenstern ist er behende wie kein zweiter und viele seiner Schüler lassen sich von ihm an dieser Waffe ausbilden. Mordras ist für den dritten und vierten Jahrgang zuständig und wohnt mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern in dem kleinen Haus neben der Kampfschule. Im Herzen ist er ein echter Havener geworden.

Lehrmethoden zu schätzen, denn so manchen Trick, den Bairak den Zöglingen beibringt, beherrschen andere Reiter nicht.

Fhainor Thuir, Stallmeister

Fhainor ist mit Pferden großgeworden und er liebt diese Tiere über alles. Nachdem er jahrelang für die Pferdehändlerzunft gearbeitet hat, fand er schließlich eine Anstellung in der Akademie. Hier bringt er den Schülern bei, wie man ein Pferd anständig behandelt, wie man es zu seinem Freund macht.

Die Abschlußfeier

Jedes Jahr am 15. Tag der Ronda wird ein fertiger Jahrgang nach vier Jahren hartem Training in die Welt entlassen. Viele von ihnen kehren an die Höfe der Eltern zurück. Einige bekommen gleich ein Angebot als Gardist in Havena, und einige wenige ziehen hinaus in die Welt, um Abenteuer zu erleben.

Doch bevor es soweit ist, findet noch die Abschlußfeier statt.

Auf der Abschlußfeier erhalten die neuen Krieger aus den Händen des Fürsten das verbriefte Recht, eine Ritterrüstung zu tragen und einen Zweihänder zu führen.

Außerdem werden die drei Jahrgangsbesten mit Auszeichnungen und materiellen Belohnungen versehen.

Das Fest beginnt am Frühabend, wenn sich alle Gäste auf dem Hof der Schule versammelt haben. Als erstes führen der Jahrgangsbeste und -zweite einen Zweihänderkampf vor, dann bekommen alle Schüler des letzten Jahrgangs ihre Kriegerbriefe. Anschließend werden die drei besten belohnt.

1. Verteilen der Briefe

Mit dem Erhalt der Briefe wird jedem Absolventen der Schule ein Schwert und ein Kettenhemd überreicht. Diese sollen dem neuen Krieger im späteren Leben helfen.

2. Auszeichnung der Besten

Die drei Besten eines jeden Jahrgangs erhalten besondere Preise. Der Dritte erhält zusätzlich einen Beutel mit 50 Dukaten. Der Zweite bekommt ein Pferd und 50 Dukaten. Am großzügigsten wird der Jahrgangsbeste ausgezeichnet: er erhält ein Pferd, einen Zweihänder, eine Ritterrüstung und 100 Dukaten.

Danach wird noch viel gefeiert. Am nächsten Tag verlassen dann die Schüler ihre Schule, aber sie werden noch oft hier vorbeischauen...

Tabellen

Abschließend sollen noch einige Informationen über die Kriegerakademie gegeben werden, die es den Spielern ermöglicht, ihre Krieger auf die Akademie nach Havena zu schicken.

Aufnahme

Der Ruf der havenischen Akademie ist wahrscheinlich besser als der der Stadt, weshalb in jedem Jahr viele junge Mädchen und Jungen, bzw. ihre Eltern, versuchen, einen der begehrten Plätze zu bekommen. Ein Spieler, der möchte, daß sein Kriegerheld sein Handwerk in Havena erlernt hat, würfelt auf die folgende Tabelle, um festzustellen, ob er auch angenommen wurde.

Eltern	Bonus
unfrei	0
arm	+1
mittelständig	+2
niederer Adel	+4
Hochadel	+6

Der Spieler würfelt mit dem W20 und addiert seinen Bonus, der von den

erwürfelten Eltern (siehe *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab*) abhängt. Erreicht er so 15 oder mehr Punkte, wurde er auf der havenischen Akademie aufgenommen.

Sollte ein Held mit unfreien oder armen Eltern angenommen werden, handelt es sich bei ihm um eines von wenigen **Findelkindern**, deren Ausbildungen aus öffentlichen Kassen bezahlt werden.

Talente

In jeder Akademie läuft die Ausbildung der Schüler anders ab, weshalb ein Eleve aus Havena auch ganz andere Starttalentwerte hat, als einer aus Festum. Nachfolgend stehen die Talentwerte für Krieger, die aus Havena kommen.

Talent	Startwert
Schußwaffen	5
Reiten	6
Etikette	3
Geschichtswissen	3
Götter und Kulte	4
Rechtskunde	3

Jahrgangsbeste

Krieger, die ihr Handwerk in Havena gelernt haben, können zu Beginn ihres Abenteuerlebens noch würfeln, ob sie zu den drei Jahrgangsbesten gehören, die während der Abschlußfeier besonders gewürdigt und beschenkt werden.

Der Spieler würfelt mit 4W6 und addiert zu dem Wurf die Boni, die er durch in der folgenden Tabelle finden kann:

Bedingung	Bonus
Mut 13	+1
Klugheit 12+	+1
Intuition 13	+1
Gewandheit 13	+1
Körperkraft 13	+1
Aberglaube 3-	+1
Findelkind	+1

Erreicht der Spieler einen Wert von 15 bis 20, wurde er Dritter, bei 21 bis 26 Zweiter und über 27 Erster. Er erhält dann die entsprechenden Belohnungen (siehe oben).

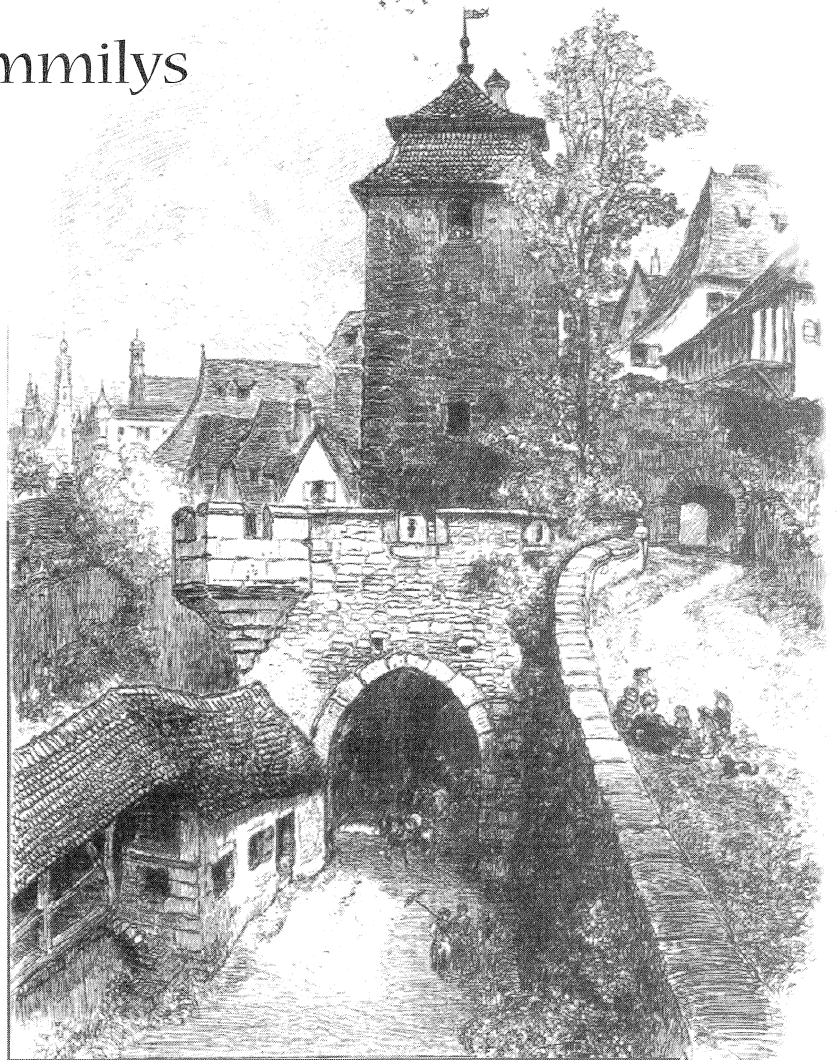
Dunkle Gestalten und hehre Gesellen

Familienclans in Rommilys

Fragt man einen Rommilyser Bürger danach, wer die Geschicke der Stadt leitet, so wird er antworten, die Fürstin und unsere Mutter Travia.

Wohl gesprochen und dennoch nicht ganz richtig, denn neben diesen offenkundigen Herrschern der Stadt gibt es noch andere, weit unauffälligere und oftmals ganz im Verborgenen wirkende Mächte: die einflußreichen Familienclans in Rommilys.

Durch Phexens Segen und Geschäftssinn sind die meisten zu Geld und damit auch zu Einfluß gekommen, doch längst nicht allein durch lukrativen Handel. Manche Reichtümer sind auf Wegen zusammengefloßen, die unter Praios scharfem Auge kaum bestehen könnten. Wucher, Schmuggel, Hehlerei, Schwarzhandel, Betrug, aber auch Schutzgelderpressung, Raub und Gunstgewerbe füllen die dunklen Kassen dieser Herrschaften. Und wo der eine sich auf seine Gerissenheit verlassen mag, vertraut ein weniger fein gestrickter Patron viel lieber auf seine Schläger.



Der folgende Exkurs soll den Leser in diese Verstrickungen einweihen und dem Spielleiter Stoff für manches Szenario in Rommilys bieten. Denn, offengestanden, wer kann schon von sich behaupten, er gehe bei der Fürstin ein und aus oder verkehre mit den hohen Patriziern der Stadt? Mit dunklen Machenschaften aber werden die meisten Helden tagaus, tagein konfrontiert ...

1. Der Aufstieg der Familien (10 - 28 Hal)

Seit Jahren schon tobt der Krieg zwischen kaiserlichen Truppen und maraskanischen Separatisten. Es ist ein harter und über alle Maßen entbehrungsreicher Krieg, der insbesondere der mittelreichischen Armee

schwerste Opfer abfordert. Darpatische Truppen bilden das Rückgrat des Kaiserlichen Heeres auf Maraskan.

Doch nicht allein Opfer fordert dieser kaum zu gewinnende Krieg: Die Truppen wollen wohl versorgt sein mit Waffen, Ausrüstung und Nahrung. Und nicht alleine in Rommilys gibt es solche, die mit der Versorgung der Truppen viel Geld verdienen – noch mehr allerdings mit der illegalen Einfuhr maraskanischer Waren und dem Waffenschmuggel. Insbesondere eine Familie steigt in dieser Zeit wie ein Lichtvogel aus der Asche empor, um eine bedeutsame Rolle in der rommilyser Gesellschaft einzunehmen: die der Finsterbinge.

Einige Jahre später bedroht der zweite Zug der Oger das Reich. Neben den schwer heimgesuchten Tobriern werden

insbesondere darpatische Truppen gegen den Gegner geführt. Nach der Entscheidungsschlacht an der Trollpforte sind die Kassen der Adligen und der Fürstin von Darpatien leer. Zu viele Dukaten hat das Ausrüsten des auf Sollstärke gebrachten Heeres gekostet. Und auch nach dem Sieg der Kaiserlichen gibt es einen großen Finanzbedarf für die erneute Aufrüstung des Heeres. Noch lange nach dem Sieg der Mittelreicher zeigen sich die belastenden Auswirkungen des Heerzuges: Nahrungsmittel müssen für die vielen Flüchtlinge herangeschafft werden, zudem Rohstoffe für die Waffen- und Rüstungsschmieden. Da die Landwehren mitten in der Erntezeit auf das Schlachtfeld geführt werden mußten, wird es erforderlich, Vieh in größerem Ausmaß zu schlachten. Mißernten in den Folgejahren fressen die finanziellen Reserven auf. Die Notlage begünstigt den Auf-

stieg einiger Rommilyser Familien: Die Finsterbinges, von Kalmbachs, Rauhwälder, Nebelsteiner und wie sie alle heißen.

Nicht alleine, daß der Handel mit begehrten Gütern ihre Kassen füllt, ihre stattlichen Gewinne geben sie in Form von gut verzinsten Krediten an den Adel zurück. Viele Adlige können die geliehenen Summen aber nicht zum festgesetzten Tag zurückzahlen. Um sich aus dieser Notlage zu befreien und den sonst drohenden Landverkauf zu vermeiden, sind die meisten nur allzu gerne bereit, ihre Schuld in Form von Privilegien abzugelten.

Als krassestes Beispiel ist das Schicksal des ältesten Sohns Kaiser Bardos, Baron Darian v. Gareth zu Rotenzenn (Trollzacken), zu nennen. Belehnt mit einer wenig ertragreichen Baronie, zudem ohne bedeutendes Amt, welches zu entsprechenden Einkünften führt, ist der Kaisersohn weder willens noch in der Lage, seinen aufwendigen Lebensstil auf ein angemesseneres Maß zurechtzustutzen. Die Finsterbinges, bislang zwar zu stattlichem Reichtum aber wenig Ansehen gekommen, bieten dem Baron an, seine Ausgaben zu bestreiten, wenn er im Gegenzug ein Mitglied der Familie zum Verwalter seiner Baronie ernennt. Darian ließ sich ohne weitere Nachfragen auf den Handel ein, die Finsterbinges kamen so nicht allein zu Rang und Namen, zudem können sie in der Baronie schalten und walten wie sie wollen, denn Baron Darian hält sich fast nie dort auf.

Besonders leichtes Spiel haben die findigen Geschäftsleute mit jenen "Neubaronen", die Kaiser Hal im Jahre 10 und 16 Hal in den Adelsrang erhob: verdiente Abenteurer und Kämpen nicht adligen Geblüts. Die frisch Bestallten verfügen meist über keinerlei Erfahrung in der Verwaltung ihrer Lehen, zudem verweigern ihnen die alteingesessenen blaublütigen Adligen in der Regel ihre Unterstützung durch Rat und Tat. Folglich erliegen diese Barone leicht den Einflüsterungen findiger Geschäftsleute, die sie mit vermeintlich großzügigen Darlehen locken.

Jedoch sind es nicht allein die niederen Adelshäuser, die auf die monetäre Unter-

stützung des "Geldadels" zurückgreifen. So entwickeln die Rauhwälder und Nebelsteiner äußerst enge Verbindungen zu den alteingesessenen Bregelsaums, während die Finsterbinges eher dem darpatischen Herrscherhaus und damit den Rabenmunds zuneigen.

Zwar ist der Einfluß, den die Familienclans ob dieser überaus vertraulich gehandhabten Geschäfte nehmen, kaum so offenkundig wie in o.g. Beispielen aber die Häupter besagter Clans wissen durchaus, ihre Karten ins hohe Spiel der Politik zu mischen.

Als Kaiser Hal mit seinem Kronprinzen Brin Rommily nach der gewonnenen Schlacht an der Trollpforte einen Besuch abstatten will, plant Answin einen erneuten Anschlag, den Thronfolger zu beseitigen. Klüger geworden, will er sich diesmal nicht irgendwelcher hergelaufener Abenteurer bedienen. Statt dessen vertraut er den in solch delikaten Angelegenheiten erfahrenen und erprobten Familie Finsterbinge und den Firunslichts, einem den Rabenmunds treu ergebenen, trollberger Adelsgeschlecht.

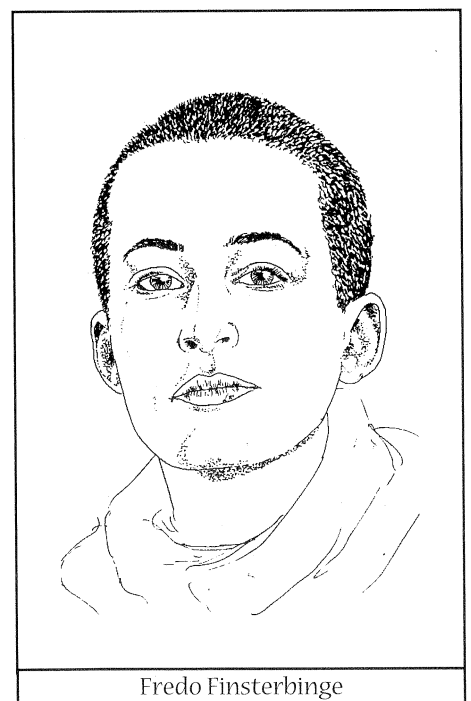
Doch durch Zufall wurden diese Pläne von einem Agenten des FDEA (Fürstlich-Darpatische Erkundungs-Abteilung – der fürstliche Geheimdienst) entdeckt. Es sollte ihm nicht mehr gelingen, dieses Wissen an reichstreue Stellen weiterzugeben, Meuchler im Dienste der Finsterbinges schlugen unbarmherzig zu. Nichtsdestotrotz wurden die Attentatspläne sicherheitshalber aufgegeben.

Die aus diesem Vorhaben resultierenden Verbindlichkeiten zwischen den drei Häusern wirken jedoch noch bis auf den heutigen Tag fort, auch wenn nur wenige Angehörige der Familien Rabenmund und Firunslicht davon auch nur den Ruch haben.

Es ist die goldene Zeit der Familienclans in Rommily. Nie zuvor und niemals danach sollten die Familien solchen, teils ganz unbemäntelten Einfluß auf das Leben der Stadt am Darpat nehmen. Rauhwälder, Nebelsteiner und Finsterbinges ziehen an allen Fäden, die ihnen zu Gebote stehen. Ihnen verpflichtete Personen gelan-

gen durch Bestechung und Absprachen in Stadtgarde und Stadtverwaltung, nicht lange und es gibt kaum eine bedeutsame Entscheidung, die im Grunde nicht von zumindest einer der Familien bestimmt wird. Einzig die von Kalmbachs nutzen ihren Einfluß weit zurückhaltender, womöglich aus Furcht, daß ihnen erneut ein Schicksal drohen könnte, wie vor 200 Jahren, als sie Opfer einer politischen Intrige waren und Besitz und Heimat verloren.

Die Familien kooperieren in diesen Jahren in Maßen, da man ähnliche Interessen verfolgt und der Kuchen groß genug erscheint. Doch mit der Thronbesteigung Answins wird alles anders. Die Finsterbinges versorgen Answin und seine Getreuen mit Waffen und Ausrüstung. Zunächst scheinen sie die großen Gewinner zu sein, da die Bregelsaums sich abwartend verhalten. Damit geraten die Rauhwälder und Nebelsteiner ins Hintertreffen. Sie sehen ihre Felle davon schwimmen. Eine Vormachtstellung der Finsterbinges aber wollen sie nicht akzeptieren. Auf eigene Faust unterstützen sie die Loyalisten von Perrium mit Waffen und Ausrüstung, um die Bregelsaums zum Handeln zu zwingen und die Position der Answinisten zu schwächen. Außerdem lassen die Rauhwälder Lefke von Rabenmund, die jüngste



Fredo Finsterbinge

Tochter der Fürstin, entführen, um Hildelind unter Druck zu setzen, ein Plan, der letztendlich jedoch scheiterte.

In dieser Zeit findet der brüchige Frieden der Familien ein blutiges Ende: Das Familienoberhaupt der Finsterbinges, Fredo, und sein ältester Enkel Merkan fallen einem Attentat zum Opfer. Über die Drahtzieher wird viel gemunkelt, doch bleibt es zunächst bei dieser einen Mordtat. Schließlich obsiegen die Loyalisten im Kampf um die Kaiserkrone. Dennoch soll es den Rauhwälders und Nebelsteiners nicht gelingen, daraus den erhofften Gewinn zu ziehen.

Wiewohl Answin und Hildelind als Veräter gebrandmarkt werden, bleibt die Fürstenkrone Darpatiens in der Hand der Rabenmunds. Auch ohne bestätigende Antwort aus Gareth, verbleibt die fürstliche Familie, nunmehr unter der Führung der ältesten Tochter Hildelinds, Irmegunde, im Palast. Wiewohl es landauf, landab etliche Stimmen gibt, die fordern, einen jeden Rabenmund zu entleeren, läßt sich die Familie davon nicht anfechten und beharrt auf ihrer Position. Die Bregelsaums können sich nicht dazu durchringen, ihre Kontrahenten mit Gewalt aus dem Fürstenpalast zu vertreiben, allen Einflüsterungen durch Rauhwälder und Nebelsteiner zum Trotz. Immerhin ist die Situation für die Rabenmunds und damit auch die Finsterbinges so brenzlich, daß die neue Familienchefin, Fredos Witwe Erdane, anordnet, daß die Blutrache für die Mordtat an Fredo und Merkan ausgesetzt wird.

In den Jahren 19 bis 21 Hal verlieren die Finsterbinges einen Gutteil ihres Einflusses in der Stadt. Zu wahrscheinlich ist, daß der Stern der Rabenmunds fallen wird, und mit ihnen der ihrer Gefolgsleute. Ehemals treue Mitstreiter wechseln die Seite, und vor allem die Rauhwälder scheinen zu triumphieren.

Nach dem Hoftag zu Gareth 21 Hal wendet sich das Blatt. Irmegunde von Rabenmund wird als Fürstin bestätigt, die Finsterbinges fordern alte Verbindlichkeiten ein. Frisch gestärkt macht man sich daran, für all das Rache zu nehmen, was man an Schmähungen und Niederlagen in den

letzten Jahren hinnehmen mußte. Ein regelrechter Familienkrieg bricht los.

Zunächst wird die Familie der Rauhwälder nach und nach ausgelöscht. Den Nebelsteiners gelingt es, sich weitestgehend in diesen oft blutigen Auseinandersetzungen zu behaupten und gar Bereiche, die zuvor in der Hand der Rauhwälder waren, zu übernehmen. Doch eines Morgens im Jahr 22 Hal dringen Meuchelmörder in die Villa der Nebelsteiners ein und bringen das Familienoberhaupt, seine Frau, eine Tochter und zwei Leibwächter hinterrücks um.

Wiewohl die meisten, die es überhaupt wagen, einen Verdacht zu äußern, vermuten, daß gedungene Mörder der Finsterbinges hinter der Bluttat stecken, wird es wohl ewig ein Geheimnis bleiben, wer der wahre Drahtzieher war. Der Auftrag kam aus dem Fürstenpalast: Grabunz von Dargezin, Hildelinds Gatte, ersuchte die Finsterbinges (von den Verbindungen der Familie zu Answin nichts ahnend) darum, die Entführer und Peiniger seiner Tochter Lefke zur Rechenschaft zu ziehen.

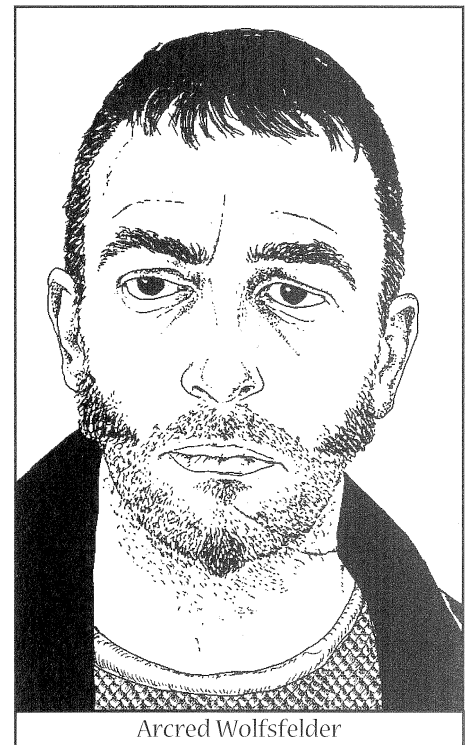
Dieser Tag war das Ende der Familie Nebelsteiner, die seitdem in der Bedeutungslosigkeit verschwunden ist, und zugleich auch das vorläufige Ende des Clankrieges. Nutznießer ist die Familie Wolfsfelder, Handlanger der Rauhwälder und Nebelsteiner, die nunmehr versuchen, in deren Fußstapfen zu treten.

Auch andere, bislang unbedeutende Familien bemühen sich, die verwaisten Geschäfte der Nebelsteiner und Rauhwälder an sich zu bringen. Doch am erfolgreichsten bleiben die Wolfsfelder, auch wenn es ihnen verwehrt bleiben soll, den Einfluß der alten Clans zu gewinnen. Nichtsdestotrotz werden die ehemaligen Fuhrleute und Stellmacher zu der bestimmenden Macht im Hafen.

Die Finsterbinges betrachten ihre neuen Konkurrenten mit großer Skepsis und wohl auch einer gehörigen Portion Arroganz, die Wolfsfelder gelten nicht zu Unrecht als ungehobelt und kaum geeignet, jemals den Aufstieg in die Patrizierschicht zu schaffen. Man beschließt, ihnen

die eroberten Pfründe zu überlassen und von weiteren Auseinandersetzungen abzu-
sehen.

Auf ganz andere Art und Weise profitieren die von Kalmbachs, die sich erfolgreich aus dem Krieg 21/22 Hal herausgehalten haben, von der Situation nach dem Sturz Answins und dem Tode Hildelinds: Sie werden zum größten Kreditgeber der frischgekrönten Fürstin und erringen so deren Verbindlichkeit.



Arcred Wolfsfelder

Die enge Beziehung zum fürstlichen Haus findet ihren Ausdruck z.B. darin, daß den von Kalmbachs gestattet wird, als einzige Händlerfamilie der Stadt am Neuen Markt, dem merkantilen Herz der Stadt, ihr neues Kontor- und Bankhaus zu beziehen, während alle anderen Kaufleute sich mit den umliegenden Gassen oder einem Sitz in Aldewyk oder im Hafen begnügen müssen.

Erst im Jahr 27 Hal wird der Waffenstillstand zwischen den Familien wieder gestört, als Arcred, der älteste Sohn des Familienoberhauptes der Wolfsfelder, nach längerem Aufenthalt in der Ferne, mehr und mehr darauf drängt, daß die Familie einen neuen, aggressiveren Kurs einschlägt. Hatte man sich zuvor mit seinem "Revier"

im Hafenviertel und einigen Gassen des Paradieses begnügt, dringen nun nach und nach die Wolfsfelder in das "Herrschaftsgebiet" der Finsterbinges ein. Neue Auseinandersetzungen bahnen sich an. Auf Acred's Bestreben versuchen die Wolfsfelder sich daran, Rauschkraut und Traumpulver auch in Aldewyk und sogar Aldeburg an die vermögende Kundschaft zu bringen. Selbst vor Schutzgelderpressungen bei Gastwirten und Krämern in diesen beiden Patrizier- und Adelsvierteln schreckt die Familie nicht zurück.

Es ist nur allzu einleuchtend, daß die Finsterbinges dies nicht dulden können, wenn sie ihre eigene Stellung nicht gefährdet sehen wollen. Dunkle Geschäfte in diesen beiden Vierteln lassen sich nur schwer bemänteln, kaum wird man darauf hoffen können, daß Verbrechen hier unter den Teppich gekehrt werden, so wie man es aus dem Paradies oder dem Katzloch kennt. Kein Richter könnte es sich erlauben, Ermittlungen im Sande verlaufen zu lassen, kein Gardist, Beweise verschwinden zu lassen, und zahlten ihm die Clans auch noch so viel dafür. Die unüberlegten Aktionen der Wolfsfelder bringen das feine Machtgeflecht in Rommilys ins Wanken. Außerdem wird der Druck der Stadtgarde, deren frischbestallter Hauptmann sich alsbald als unbestechlich erweist, größer, denn je zuvor.

Als schließlich die einzige Tochter Erdane Finsterbinges auf einem ihrer regelmäßigen Besuche in Rommilys ermordet wird, kommt dies einer offenen Kriegserklärung gleich. Unbarmherzig schlagen die Finsterbinges zurück; und ihre Entschlossenheit überrascht nicht nur ihre Gegner, sondern auch ihre Freunde, die sich schon fragten, ob Erdane einfach zu schwach sei, die Familie zu führen. Zunächst fällt der jüngste Sohn der Wolfsfelder einem Attentat zum Opfer, dann verschwindet eine Karawane des Clans, die teure Güter nach Rommilys bringen sollte, spurlos. Die Stellmacherei der Wolfsfelder wird verwüstet.

Allerdings bleiben die Wolfsfelder eine Antwort nicht lange schuldig. Zwar gelingt es einer Leibwächterin, einen Mordanschlag auf Erdanes Enkel und designierten

Nachfolger Fredo Finsterbinge, zu vereiteln. Doch gelingt es den Schergen der Wolfsfelder, Erdanes Urenkel, einen gerade dreijährigen Jungen zu entführen. Selbst die Unterwelt zeigt sich entsetzt über diese Tat, bislang galten die Kinder einer Familie als tabu.

Diesmal jedoch sind die Wolfsfelder endgültig zu weit gegangen. Entschlossen lassen die Finsterbinges all ihren Einfluß spielen. Es gelingt ihnen, die Entführer zu stellen, zu richten und Acred Wolfsfelder in ihre Hände zu bekommen. Ein Exempel wird an ihm statuiert, sein abgeschlagenes Haupt wird kurz darauf von Gardisten in einem Tunnel der Kanalisation gefunden.

Ungefähr zur selben Zeit gelingt es der Garde, die Rauschgiftgeschäfte der Familie aufzudecken und ihre Handlanger festzunehmen. Die Wolfsfelder sind endgültig die Verlierer der von ihnen angezettelten Auseinandersetzung.

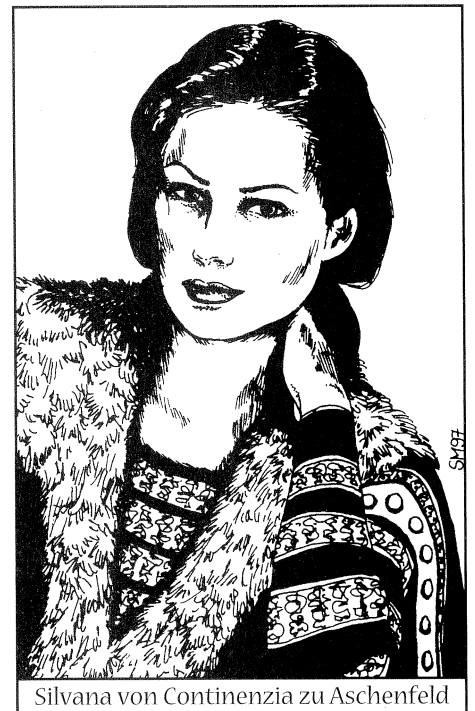
2. Die dunklen Geschäfte der Familienclans

Mannigfach sind die Quellen, aus denen ein steter Strom von Golddukaten in die Säcke der Clans von Rommilys fließt. Allen Familien zu eigen ist es, daß man neben dunklen Geschäften auch ein höchst legales Auskommen pflegt. So unterhalten die Wolfsfelder, wie erwähnt, eine Stellmacherei, die Nebelsteiner z.B. sind angesehene Viehhändler.

Eine Ausnahme machen hier die Finsterbinges, über deren Reichtum und dessen Herkunft bestenfalls vage Gerüchte kursieren. Weder verfügt die Familie über großen Landbesitz noch betreibt man ein Handelskontor oder ein anderes Gewerbe. Sicher, man besitzt einige Grundstücke in der Stadt, doch kaum genug, um auch nur einen Flügel der prächtigen Villa Finsterbinge in Aldeburg, dem angesehensten Viertel der Stadt, zu unterhalten. Am hartnäckigsten hält sich das Gerücht über einen sagenumwobenen Schatz, den ein Vorfahr Erdanes gefunden haben soll. Nun, allzu neugierige Nachforschungen haben noch niemandem gut getan, und wenn es selbst die Honoratioren der Stadt

nicht schert, wieso sollte es dann jemand anderes tun?

Auch die von Kalmbachs machen eine Ausnahme von der Regel, wenngleich auch in völlig entgegengesetzter Art und Weise als die Finsterbinges. Ihre legale Existenz, auch wenn man sich bei manchem Zins wohl fragen darf, ob das noch mit dem Gesetz zugeht, macht den Löwenanteil ihrer Einkünfte aus, während Schiebereien und Schmuggeleien bestenfalls als Zubrot gelten dürften.



Silvana von Continenzia zu Aschenfeld

Auch wenn die Praioskirche predigen mag "Unrecht Gut gedeihet nicht", für die Finsterbinges und die anderen Clans scheint dies nicht zu gelten. Es gibt kein Gewerbe, dessen Erträge zu schmutzig wären, die Kassen zu füllen.

Man besitzt Gaststätten in und außerhalb der Stadt, die an Wirte verpachtet werden, die den Gästen nicht allein Gastung, Speis und Trank bieten, sondern zum Teil rechte Räuberhöhlen sind. Glücks- und Falschspiel, Diebstahl und Hehlerei, das Gunstgeschäft mit Dirnen und Lustknaben, der Handel mit berausenden Substanzen füllen die Säcke der Clans. Unabhängige Wirte werden durch Schlägertrupps heimgesucht, um Schutzgeld von ihnen zu erpressen. Die Reihen ihrer niederen Scher-

gen füllen die Clans mit der Heerschar von armen Tagelöhnern aus dem Katzloch und dem Hafen, denen man ein karges, regelmäßiges Auskommen gibt – Nebeneinnahmen für spezielle Aufträge nicht eingeschlossen. Die armen Teufel ergreifen die sich ihnen bietende Chance begierig, ist es doch immer noch besser als zu verhungern, und reihen sich ein in die Schar loyaler Diener der Familie. Immerhin, bewähren sie sich, winkt ihnen der Aufstieg und die Unterstützung der Familie. Für die, die in der Stadt rechtlos sind – denn nur Personen mit dem schwer zu erwerbenden Bürgerrecht kommen in den Genuß aller Vorteile, die ein Städter genießt –, ist dies mehr als sich mancher je zu erträumen wagte.

Andere preßt man aufgrund ihrer Schulden in den Dienst. Kleine Händler, Bootseigner und Fuhrleute werden auf diese Weise gezwungen, den Clans willfährig zu Diensten zu sein, die Alternative sind der Schuldturm oder noch Schlimmeres. Mit ihrer Hilfe werden Schmuggelgeschäfte und Schiebereien getätigt.

Die meisten Familien unterhalten zudem eine regelrechte kleine Armee für ihre Belange, zum Schutz und um Druck ausüben zu können. Von einfachen Schlägern bis zu wohlbewaffneten Leibgardisten reicht das Repertoire. Das auf rommilyser Grund geltende Waffentrageverbot für Nichtstandespersonen wird unterlaufen, indem echte und gefälschte Kriegerbriefe die "Soldaten" der Clans legitimieren.

Wie es überhaupt fast nichts gibt, was nicht gefälscht wird: Münzen, Kaufverträge, darpatische Gütesiegel. Manch Bedrängter hat schon ein gefälschter Stadtbrief aus der Feder eines geübten Täuschers gerade noch den Kopf aus der Schlinge gezogen.

So versorgte man bis zur Eroberung Maraskans durch Borbarad nicht nur die fürstlichen Truppen, sondern die rebellischen gleich mit. Auch der Handel mit Waren aus Maraskan, insbesondere Giften und Rauschgurkenmilch, florierte. Aber auch aus anderen Regionen Aventuriens finden verbotene Waren wie Rauschkräuter und andere Drogen ihren Weg nach Rommily.

Über die Verwicklung der Familien in die Answinkrise wurde ja bereits berichtet, doch damit nicht genug. So soll es in Rommily eine Geheimloge geben, zu der selbst wohlbeleumundete, unbescholtene Bürger und Adlige gehören sollen, die Kontakt zu dem im unbekannten Exil lebenden ehemaligen Kaiser pflegt.

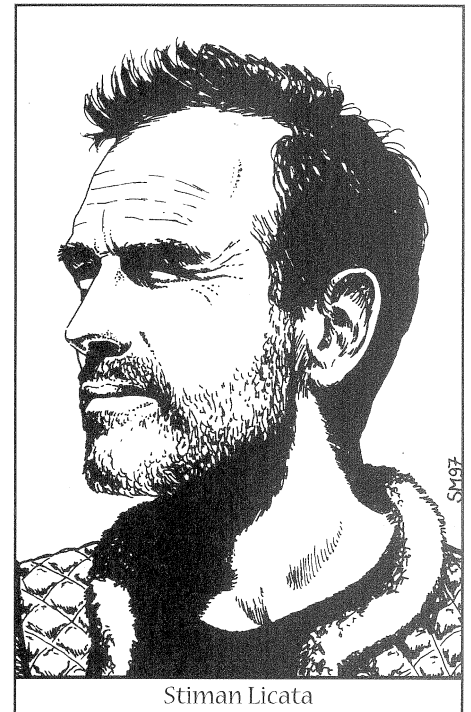
Der Vormarsch der Schwarzen Horden und die Eroberung Tobriens und Ostdarpatiens führte zu einem Flüchtlingszug bislang ungekannten Ausmaßes. Wie viele der Flüchtigen auf ihrem entbehrungsreichen und gefährlichen Zug verschollen gingen, wird wahrscheinlich für immer unbekannt bleiben. Doch hält sich das hartnäckige Gerücht, daß etliche dieser Elenden erst in Wehrheim und Rommily spurlos verschwunden seien. Es gibt den bösen Verdacht, daß sie als Sklaven auf den Menschenmärkten in Khunchom und Al'Anfa wieder auftauchten.

Insbesondere kleinere Familien, die nach oben streben, scheinen vor nichts zurückzuschrecken, denn hohes Risiko verspricht hohe Gewinne und damit früher oder später größeren Einfluß. Neuste Spielart sollen angeblich Waffenlieferungen in die Dunkellande sein. Auch mit dem Andenken der Hinterbliebenen an die Gefallenen in den Schlachten treibt man ein böses Spiel: So gibt es skrupellose Händler, die gegen horrende Bezahlung versprechen, die sterblichen Überreste eines getöteten Helden aus dem Gebiet der Dunklen Horden zu bergen und borongefällig zu bestatten. Viel Schindluder und Betrug wird dabei getrieben. Gegen solch verderbliche Taten verblassen Verbrechen wie Schutzgelderpressungen von fahrenden Händlern, Krämern, Gastwirten und Handwerkern geradezu.

Jugendliche Banden versuchen, ihren großen Vorbildern nachzueifern und verdingen sich als Handlanger für eine der Familien oder sie versuchen auf eigene Faust, größere Geschäfte aufzuziehen. Doch sobald sie mit ihrem Treiben sich allzu weit in die Refugien eines Clans vorwagen, wird ihnen beigebracht, wer die wirklichen Damen und Herren der Stadt sind.

Es sind vor allem letztgenannte "alltägliche" Straftaten, zu denen wir hier auch

Erpressung, Bestechung und Meuchelei zählen wollen, die die Stadtgarde und Darpatischen Geheimdienst (FDEA) auf den Plan gerufen haben. Um sich auch gegen Verwicklungen und dunklen Geschäfte der Familien außerhalb von Rommily zu stemmen, fehlt es Garde und FDEA an Mitteln und Leuten. Doch in Rommily engagiert man sich zunehmend. Drei Namen verbinden sich vor allem mit dem



Kampf gegen die "organisierte" Kriminalität: Der Hauptmann der Stadtgarde Corador Catanius, die fürstliche Untersuchungsrichterin Silvana von Continenzia zu Aschenfeld und der FDEA-Mann Stiman Licata, der vornehmlich im Verborgenen arbeitet. Alle drei sind treffliche Verbündete (und Auftraggeber) für die Helden, wenn sie sich gegen einen der Clans stellen. Doch wehe, sie sind selbst in die dunklen Machenschaften der Familien verwickelt.

Sich in diesem Netz aus Verbindungen und Verbindlichkeiten, Abhängigkeiten und Abneigungen zu bewegen, gestaltet sich insbesondere für einen Ortsfremden nicht leicht. Oftmals muß ein allzu kecker Kerl erkennen, daß er den Einfluß einer Familie offenkundig unterschätzt hat, wenn ihm die Klinge des Meuchlers bereits an der Kehle sitzt. Vorsicht ist geboten,

ganz gleich auf welcher Seite man steht. Zu undurchsichtig sind die Verstrickungen, als daß man sich stets sicher sein könnte, wer Freund und wer Feind ist. Und, vor allem das sei den notorisch neugierigen Helden mit auf den Weg gegeben: die Macht der Clans reicht weit, bisweilen selbst bis in die Adelspaläste, den Rat oder auch nur bis die Garde ...

3. Szenariovorschläge

3.1 Allein gegen die Clans

Wie in der Geschichte oben angedeutet, gab es im Jahr 10 Hal eine dreiköpfige FDEA Ermittlungsgruppe unter Leitung des Edlen Roban von Hochtann, die illegalen Waffenlieferungen nach Maraskan auf der Fährte war. Zufällig erfuhr von Hochtann von einem großen Geheimnis, doch bevor er noch höhere Stellen auf die bevorstehende Gefahr hinweisen konnte, fielen er, einer seiner engsten Mitarbeiter und dessen Familie brutalen Mordanschlägen zum Opfer. Einzig Stiman Licata, von Hochtanns Freund, konnte dem Massaker entgehen. Doch mußte er mit ansehen, wie seine Familie dahingemetzelt wurde, ohne daß er etwas tun konnte. Immerhin gelang es ihm, Robans Frau und deren Kind in Sicherheit zu bringen.

Licata, der sich der Gefahr, in der er noch immer schwebte, bewußt war, tauchte unter und führte in den nächsten Jahren ein Leben als Streuner, Söldner und Abenteurer. Regelmäßig zog es ihn aber zurück zu den Bindegliedern zu seiner Vergangenheit, mit der er ansonsten abgeschlossen hatte. Er sah das Kind seines Freundes heranwachsen und wurde ihm zum väterlichen Freund und Mentor, so weit er das vermochte. Hier kommt nun ein Spielercharakter ins Spiel. Das Kind ist inzwischen erwachsen. Stiman hat es nach langem Zögern in die damaligen Geschehnisse und die Hintergründe, so weit sie ihm bekannt waren, eingeweiht. Es bleibt dem Geschmack des Spielers überlassen, wo die Tochter/der Sohn mit der Mutter die vergangenen Jahre zugebracht hat (allerdings möglichst fern dem Mittelreich) und welche Ausbildung es genossen hat. Es emp-

fiehlt sich aber ein Werdegang, der sich mit den kommenden Ereignissen gut vereinbaren läßt, wie z.B. der Besuch der Kriegerakademie in Al'Anfa (siehe Thorwal Standard 3 und Webseiten des TS). Nun ist jedenfalls die Zeit der Wahrheitssuche und der Rache gekommen.

Man kann dieses Szenario als Eins-zu-Eins Abenteuer oder mit einer kleinen Gruppe ausspielen.

Licata arbeitet inzwischen wieder verdeckt für die FDEA, weil er der derzeitigen Leiterin Zoe von Altbergen vertraut. Er hofft, endlich etwas gegen die Widersacher von einst unternehmen zu können. Er bietet dem Helden an, ihm bei seiner Rache behilflich zu sein und ihn mittels seiner Verbindungen bei den Finsterbinges einzuschleusen, um dort, quasi in der Höhle des Löwen, Nachforschungen anzustellen: Ein guter Leibwächter wird z.B. immer gebraucht. Die anderen Gruppenmitglieder müßten davon unabhängig agieren, so daß sich eine Aufspaltung der Gruppe nicht vermeiden läßt.

Das Szenario ist während des Familienkrieges im Jahre 27 Hal angesiedelt, als die aufstrebenden Wolfsfelder noch eine bedeutende Rolle im Gefüge der Clans spielen. Im Zuge dieser Ereignisse sollte es ein Leichtes sein, eine Situation zu ersinnen, in der sich der/die neue Leibwächter/in gleich bewähren und so das Vertrauen der Familie erwerben kann (unter Umständen ein echter Gewissenskonflikt für den Helden). In Folge ist es dem Charakter dann sogar möglich, ein oder zwei seiner Gefährten ebenfalls in den Dienst der Finsterbinges einzuschleusen.

Im Verlauf des Abenteuers sollte man versuchen ein Stück weit eine Identifikation der Helden mit dem Clan zu erreichen: Man ist höflich, kultiviert, freundlich und dankbar, wenn sich die Helden nur als "treue" und brauchbare Gefolgsleute erweisen. Man solltest darauf achten, daß die beiden Familien nicht als brutale, hinterwäldlerische Kleinkriminelle dargestellt werden. Die Finsterbinges gehören zur ersten Gesellschaft Rommilys', die Firunslichts gehören sogar dem niederen Adel an.

Nach dem erfolgreichen Anschlag der Wolfsfelder auf Nicoletta (selbstredend bleibt genügend Raum, weitere Zwischenfälle im Rahmen der Auseinandersetzung zwischen den Familien zu inszenieren) wendet sich Carta (s.u.) mit folgendem Auftrag an den Helden:

Er soll als Vergeltung einen Mordanschlag auf den jüngsten Sohn der Wolfsfelder (Morwulf, geb. 2 Hal, ein unbedarfter Knabe, der von den Machenschaften seiner Familie kaum etwas weiß) durchführen. Gelingt es dem Helden, diese Bewährungsprobe erfolgreich zu absolvieren (und das kann nur heißen, daß der Anschlag gelungen ist), genießt er/sie großes Vertrauen und kann sich weit freier als zuvor auf dem Anwesen der Familie in Aldeburg bewegen. Jetzt bietet sich die Chance, Nachforschungen bezüglich der Ermordung seines/ihrer Vaters anzustrengen (als deus ex machina kann jederzeit Stiman Licata eingesetzt werden). Derweil der Clankrieg (s.o.) selbstredend weiter seinen Gang nimmt. Die Familie zeigt sich seitens des Helden gesprächiger, und es sollte dem Helden möglich sein, verborgen aufbewahrte Beweise über die Verwicklung der Firunslichts in diese Affäre zu finden, wenn er sich denn nur geschickt genug anstellt (wenn nicht, war es ein denkbar kurzes Heldenleben).

3.1.1 Was damals wirklich geschah:

Answins Gefolgsmann, der Vogt der Mark Rommilys Graf von Streitzig (19 Hal im Kosch gefallen) und Graf Paske von Roßhagen (seit 22 Hal flüchtig) heckten im Auftrag des Grafen von Rabenmund den Plan eines zweiten Attentats auf Brin aus. Diesmal wollte man nichts dem Zufall überlassen. Mit der Durchführung beauftragten sie den Patriarchen der Familie Firunslicht. Dieser machte einen geschuldeten Gefallen bei den Finsterbinges geltend, um sich ihrer professionellen Hilfe zu versichern. Der Clan betraute seinen treuesten Gefolgsmann Carta mit der Ausführung des Planes. Doch wieder hielt Phex seine Pfote über den Fuchswelpen: Eine Weile zuvor waren die Finsterbinges auf dunklen Wegen in den Besitz einer Lie-

ferung fürstlicher Langbogen gekommen, die sie für viel Gold an Rebellen auf Maraskan weiterverkauften. Pech nur, daß der FDEA Ruch davon bekam, daß die Bögen, die plötzlich bei den Gegnern der darpatischen Truppen auf Maraskan auftauchten, aus Rommilys stammen sollten.

Man setzte ein Team von drei Agenten (Roban von Hochtann, Stiman Licata und Pernlind Nebeltreu) auf die Sache an. Ein Leibwächter der Finsterbinges, Informant des FDEA und Loyalist (damals eine gefährliche Mischung), verriet von Hochtann statt der erhofften Informationen über den Waffenschmuggel, daß die Firunslichts mit Hilfe der Finsterbinges ein Attentat auf den Thronfolger planten. Von Hochtann, dem bewußt war, daß weite Teile des FDEA answin- und rabenmund-treu waren, fürchtete zu recht, daß er dieses Wissen dort nicht anbringen konnte. Auch war ihm klar, daß diese Information (oder die Weitergabe) sicher nicht allein an seine Ohren dringen würde. Er warnte seine Gefährten, daß er einem gefährlichen Geheimnis auf die Spur gekommen sei, und daß sie so schnell wie möglich die Stadt verlassen sollten. Anschließend wollte er sich an die KGIA wenden.

Doch sollte es dazu nicht mehr kommen. Der Leibwächter war von den Finsterbinges bei seiner Indiskretion belauscht worden, man hegte bereits seit längerem einen Verdacht gegen ihn. Umgehend wurden die Firunslichts darüber in Kenntnis gesetzt, daß man entdeckt sei und diese ließen wiederum ihre Verbindungen spielen: Der damalige darpatische Kanzler, Jorggrim von Buchweide, der gleichzeitig der Kopf der FDEA war, wußte, daß er sich bei diesem brisanten Fall nicht auf das Schweigen seiner Leute verlassen konnte und befahl ihren Tod.

Ausführende waren wieder die Finsterbinges: Der Leibwächter war das erste Opfer, von Hochtann starb auf dem Weg zur Greifenstadt (rommilyser Stadtviertel in dem die KGIA ihren Sitz hat). Stiman Licata befand sich mit seiner Familie bereits auf der Flucht, doch konnten die Häscher ihn stellen. Nur er überlebte den Anschlag. Pernlind glaubte, nicht ernsthaft gefährdet zu sein, sie erlag einem Giftanschlag. Stiman

gelang es schließlich, die Frau seines Freundes und ihr Kind vor den Mördern zu bewahren, und half ihnen zu fliehen.

3.1.2 Erfolg und Mißerfolg

Der ehemalige darpatische Kanzler kann im Zuge des Abenteuers durchaus "geopfert" werden: Er verbrachte nach dem Sieg der Loyalisten einige Jahre in Haft und sitzt inzwischen auf seinem Landedlengut in Echsmoos. Einige Schergen der Finsterbinges und der Firunslichts mögen sich durch die Last der erbrachten Beweise recht bald auf dem Galgenberg vor den Toren der Stadt wiedersehen oder finden im Laufe des Abenteuers ein blutiges Ende.

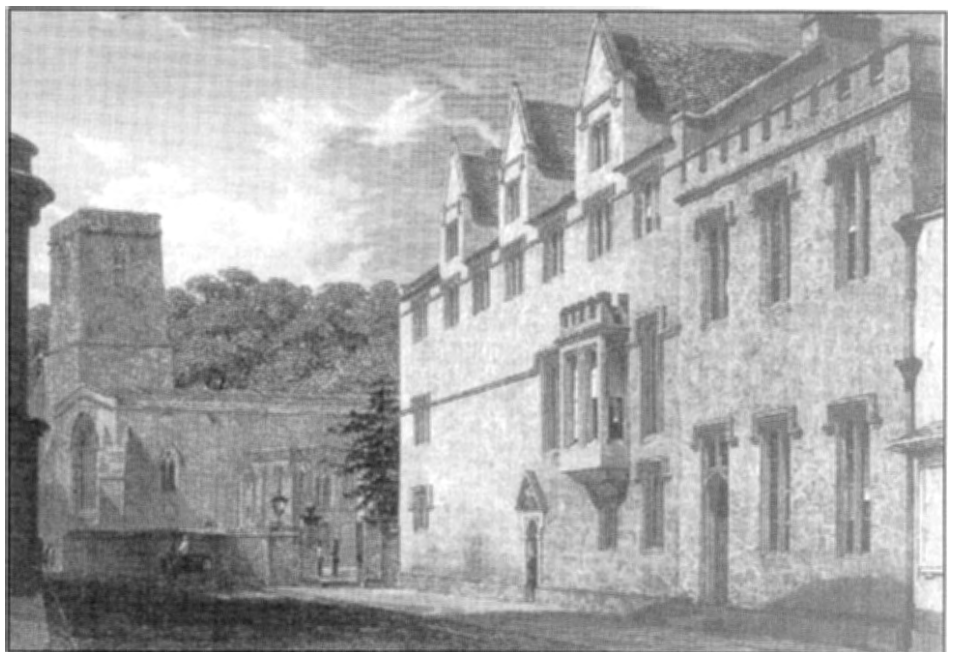
Allerdings sollte die Macht der Finsterbinges keinesfalls völlig zerschlagen werden (das wäre auch ein zu großer Fisch für eine einzige Heldengruppe). Fredo und Carta dürfen nicht getötet werden. Und wieviel netter ist das Leben auch für den Spielleiter, wenn sich die Helden in einer Stadt mächtige Feinde geschaffen haben ...

Was die Firunslichts angeht, wird es schwerlich gelingen, den Ruf der Familie nachhaltig zu schaden. Man hat Verbindungen in den fürstlichen Palast, die die Anfechtungen durch eine Schar Helden überdauern werden. Insbesondere aber ist äußerste Diskretion geboten. Sollten deine

Helden auf ganzer Front erfolgreich sein, wird sie notfalls die KGIA in die Pflicht nehmen, daß sie über die Ereignisse zu schweigen haben, da angesichts des Feindes an der Ostfront die Unterstützung der Familie Rabenmund unverzichtbar ist, die Geschichte aber alte Wunden aufbrechen würde. Lieber wird die KGIA es vorziehen, die gewonnenen Erkenntnisse zu einem gefälligeren Zeitpunkt zu nutzen.

Auch für die Rabenmunds liegt es selbstredend nicht im Interesse, daß die Helden über den damaligen Attentatsplan reden. Man wird den Helden beizeiten klar machen, daß es für sie besser sei zu schweigen. Die darpatische Kanzlerin Ismena von Rabenmund und der fürstliche Truchseß Ludeger von Rabenmund wissen zwar derzeit noch nicht von dem nie ausgeführten Attentat auf Brin in Rommilys, doch sie werden alles unternehmen um zu verhindern, daß eine Verwicklung der Familie Rabenmund in die Geschichte publik wird.

Allerdings müssen die Helden kaum damit rechnen, daß die Rabenmunds gewaltsam gegen sie vorgehen, wenn sie ihr Schweigen brechen. Zu lange ist die Geschichte her, zudem werden allein Mitglieder und Gefolgsleute der Familie belastet, die ohnedies als Verräter geächtet sind: der Graf von Streitzig ist tot und Paske von Roßhagen als gesuchter Hochverräter im Exil.



Doch Rommilys, besser gar ganz Darpatien sollten die Helden künftig besser meinden.

Bei allem möglichen Erfolg der Helden sollten sie und auch der Spielleiter eines nicht vergessen: Auch wenn die drei oben genannten Streiter gegen die Macht der Clans, Licata, Richterin von Aschenfeld und Hauptmann Catanius unbestechlich sind, viele andere sind es nicht und auch die drei müssen sich ggf. politischen Notwendigkeiten beugen.

Wie auch immer wird es schwer genug werden, auch nur hinter einen Teil des Geheimnisses zu kommen. Hieb- und stichfeste Beweise sind so rar wie walnußgroße Diamanten.

3.2 Im Dienste des Clans

Dies ist weniger ein Szenario als die Anregung, sich einmal einen Charakter mit etwas "anderer" Herkunft zu erschaffen: als Parteigänger der Finsterbinges.

Der Held wird in der Baronie Rotenzenn in den Trollzacken geboren (s.o.). Seit 20 Hal ist dort Nicoletta Finsterbinge Verwalterin, zuvor (ab 10 Hal) war er mit Egilmar Dunkelhof ein enger Vertrauter der Familie.

Beginnend im Jahr 10 Hal (als Anregung), fällt der jugendliche Charakter des Spielers dem Verwalter auf. Er empfiehlt ihn seinem Herrn und der Knabe/das Mädchen wird unter die Fittiche der Finsterbinges genommen. Man sorgt für eine angemessene Ausbildung (ganz nach den Anlagen des Charakters, den Wünschen des Spielers und denen der Finsterbinges – will sagen des Meisters). Ist der Charakter alt genug, kommt er nach Rommilys, um dort in die Dienste der Familie zu treten und seine Schuld (die Ausbildung) abzuleisten, z.B. als Leibwächter. Dies wäre dann kombinierbar mit dem zuvor beschriebenen Szenario, so daß der Spielleiter dann schon zwei Charaktere in der Familie positioniert hätte. Es liegt bei dem Spieler, welchen Fortgang das Leben seines Helden nimmt, wie er zu den Machenschaften der Familie, wie zu den Finsterbinges an sich

steht, ob es einen Bruch geben wird oder ob er für einen Helden gänzlich ungewöhnliche (und nicht leicht zu spielende) Karriere im Dienste des Clans einschlägt oder dem Clan schlicht verbunden bleibt.

3.3 Der Schandfleck

Zunächst ging es der frischbestallten Junkerin von Mittfelden noch blendend. Voller Stolz über den neugewonnenen Titel trat sie ihr hohes Amt voller Elan an. Sie fand das Gut leidlich gut bestellt, fette Wiesen mit prachtvollen Herden und gute Äcker versprachen einen schönen Ertrag. Doch dann wendete sich das Glück: Baronin Edala v. Ockenheld zu Rappenfluhe, ihr Lehnsherr, ein Parteigänger der Bregelsaums, fiel beim fürstlichen Hof in Ungnade. Doch damit nicht genug, noch im selben Jahr sorgte Hagelschlag für eine kärgliche Ernte, der wichtigste Fronhof des Junkergutes brannte nach einem Blitzeinschlag nieder. Schließlich starb auch noch die neugeborene Erbin am Tage nach ihrer Geburt. Kaum mehr wußte die Junkerin ihre alltäglichen Geschäfte zu führen, zu tief war die Trauer über all dieses Unglück. In ihrer Not suchte die Junkerin einen Geldgeber und verpfändete ihr Land an die Wolfsfelder. Es kam wie es kommen mußte: Als die Junkerin nicht zahlen konnte, setzten ihr die Wolfsfelder ein Ultimatum. Die Adelige wollte sich nicht erpressen lassen. Kurzerhand setzte man ihr den roten Hahn auf ihren Rittersitz. Götterlob gelang es, das Feuer zu löschen und das Haus zu retten. Doch mußten drei Knechte ihr Leben in den Flammen lassen.

Um die ausstehende Schuld, die sich durch Zinsen und Verzug verdreifacht hat, zu begleichen, müßte die Junkerin ihr Land zur Nutzung überschreiben, ihr guter Ruf wäre ein für alle Mal ruiniert, ja, sie müßte sogar damit rechnen, entlehnt zu werden, da sie das ihr anvertraute Gut nicht wohl verwahrt hat. Ihre Herrin kann ihr nicht mehr helfen, an die Fürstin wagt sie sich nicht zu wenden. In ihrer Not sucht sie eine Gruppe Helden, den belastenden Schuldschein aus den Händen der Wolfsfelder zu entwenden. Keine ungefährlische Aufgabe, denn auch wenn die Wolfsfelder keineswegs über die Macht

und den Einfluß der Finsterbinges verfügen, sind sie doch für ihre Skrupellosigkeit berüchtigt.

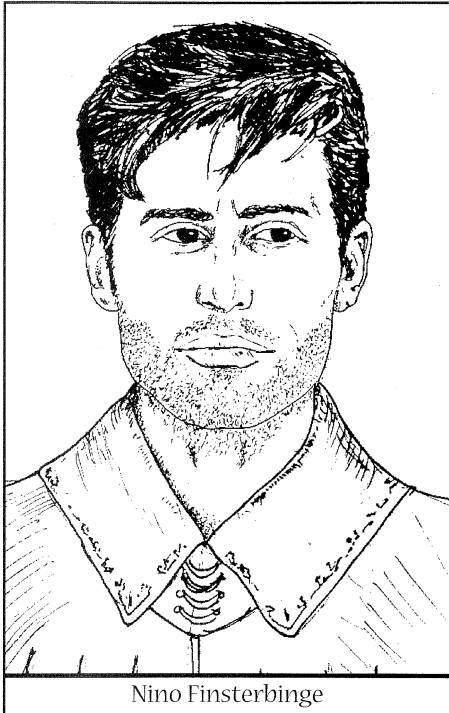
4.1 Die Familien

4.1.1 Die Finsterbinges:

Familienoberhaupt ist seit 19 Hal die 38 v.H. geborene Erdane. Ihre einzige Tochter Nicoletta (geb. 18 v.H.) hat den Bruder des langjährigen Bürgermeisters von Aldeburg, Maervin Gutberlet geheiratet und ist seit 20 Hal Verwalterin der Baronie Rotenzenn in den Trollzacken. Nicoletta hat 3 Kinder (ihr ältester Sohn Merkan wurde wie ihr Vater 19 Hal ermordet):

- Svelinja: geb. 3 Hal; seit 21 Hal ist sie verheiratet mit dem baburiner Hof-Astronom Darian Beogar, noch im gleichen Jahr wurde ihr gemeinsamer Sohn Nino geboren; sie hat mit den Familiengeschäften nichts zu tun,
- Fredo: geb. 6 Hal, er soll einmal das neue Familienoberhaupt werden und wurde und wird von Carta (geb. 15 v.H., seit 9 v.H. bei der Familie), dem treuesten und einflußreichsten Gefolgsmann der Familie, ausgebildet und erzogen. Fredo verspricht ein erfolgreicher Nachfolger seiner Mutter zu werden. Er behält auch in schwierigen Situationen einen kühlen Kopf, ist intelligent und umsichtig. An den Ausschweifungen seiner jugendlichen Freunde in Rommilys nimmt er nur selten Teil. Schließlich ist da noch die
- Maerlind: jüngste Tochter (geb. 8 Hal), die sich zur Ausbildung an der Handelsschule in Festum befindet. Auch sie ist nicht in die dunklen Machenschaften eingeweiht.

Die Finsterbinges verstehen es wie kaum eine andere Familie, die Fäden in der Politik zu ihren Gunsten zu ziehen. Sie verfügen über Gefolgsleute an vielen entscheidenden Positionen in der Stadt. Sich mit den Finsterbinges in feindlicher Absicht einzulassen, heißt, sich mit dem Tod einzulassen. Verräter, Abtrünnige und Schnüffler werden unnachsichtig verfolgt, und die Familie verfügt über eine große Schar von Schergen, die einem Widersacher das Leben schwer machen können.



Nino Finsterbinge

Herrschaftsgebiet: Baronie Rotenzenn, Trollzacken; Stadtteile Aldeburg und Aldewyk, Teile des Paradieses, der Neustadt und des Katzlochs; diverse Gasthöfe im Fürstentum.

Hauptgeschäfte: Schutzgelder, Waffenhandel, Betrug, Fälschereien, Auftragsmorde

4.1.2 Die Firunslichts

Genaugenommen gehört diese Familie aus altem trollzacker Adel nicht zu den Familienclans. Wohl haben sie im Auftrag der Rabenmunds manch schmutzigen Dienst ausgeführt, sind sie doch in keinerlei andere dunkle Geschäfte verwickelt, wie man sie beispielweise von den Finsterbinges kennt. Doch sollen sie hier aufgeführt werden, da sie im Szenario "Allein gegen die Clans" eine Rolle spielen.

Die Firunslichts (s.a. TS 9) stehen schon lange in den Diensten der Familie Rabenmund. Edric ist darpatischer Gesandter am Koscher Hof, ein weiteres Familienmitglied ist fürstlicher Vogt in Zweimühlen. Das Familienoberhaupt Wisshard hat schon unter drei Fürsten gedient und ist inzwischen Ritter im fürstlichen Travinian-Orden (s. TS 7). So sind die Firunslichts durch die Bank honorige Personen, nie-

mand (vielleicht mit Ausnahme manches Bregelsaums ...) würde auf die Idee kommen, einer der ihrigen wäre in kriminelle Verwicklungen involviert und sie hüten dies Geheimnis wohl. Insbesondere Answin hat sich in der Vergangenheit immer wieder der verschwiegene Dienste dieser Familie bedient, so auch Jahr 10 Hal.

Den Firunslichts etwas glaubhaft ans Zeug flicken zu wollen, wird nicht leicht werden: Was gilt schon das Wort eines dahergelaufenen Fremden gegen einen Altherwürdigen der Stadt ...

4.1.3 Die Nebelsteiner

Bis zum großen Familienkrieg war das Haus der Nebelsteiner das Zentrum des darpatischen Viehhandels. Die bedeutendsten "Viehbarone" gingen bei Kedor Nebelsteiner ein und aus, vielhundertköpfige Herden wechselten durch einen Handschlag den Besitzer.

Das Schicksal der Familie nahm eine dramatische Wendung, als der älteste Sohn Roban in die Thuranische Legion eintrat und seitdem nicht mehr gesehen ward. Die einzige Tochter Chassea lief kurz darauf mit einem Gaukler davon. Doch den Göttern war es nicht genug: Meuchelmörder töteten den Patrizier und seine Gattin in einer dunklen Firunsnacht!

Heute leitet der jüngste Sproß, Jartan, die Familie mehr schlecht als recht. Gern würde er die Nebelsteiner wieder zu dem machen, was sie einst waren, allein, es fehlt ihm an phexischem Geschick und Glück.

Herrschaftsgebiet: geringe Teile der Neustadt

Hauptgeschäfte: Viehhandel, Schutzgelder, Schmuggel

4.1.4 Die Wolfsfelder

(Eine genaue Beschreibung des Clans findet sich im Anhang des Abenteuers "Im Auftrag Ihrer Majestät" aus dem TS 7)

Herrschaftsgebiet: Hafen, Gerbervlieth, Paradies

Hauptgeschäfte: Fuhrunternehmen, Stellmacherei, Erpressung, Schutzgelder, Drogen, Schmuggel, Einbrüche, Hehlerei

4.1.5 Die von Kalmbachs

Die von Kalmbachs – eine Adelsfamilie aus dem Lieblichen Feld, die vor 200 Jahren ob einer Intrige entlehnt und vertrieben wurde und sich in Rommilys angesiedelt hat und bürgerlichen Handelsgeschäften nachgeht – unterscheiden sich in mancher Hinsicht von den anderen Familien.

Zum einen sind es bei weitem weniger die dunklen als die ganz legalen Geld- und Handelsgeschäfte, auf denen der immense Reichtum der Familie beruht. Insbesondere das Kreditgeschäft füllt die Schatztruhen des einstigen Freiherrn, der bis auf den Tag auf die Anrede 'Euer Hochgeboren' besteht. Es scheint, als fiele es dem Hochadel weit leichter, ihre höchst delikaten Geldgeschäfte mit einer Familie zu tätigen, die selbst von Stand ist bzw. war, als z.B. mit den bürgerlichen Geldleihern von der Nordlandbank. Vor allem aber schaffen die Schulden Verbindlichkeiten, und auch wenn die Kalmbachs manche verliehene Münze verschmerzen mußten, großzügige Privilegien machten diesen Verlust fast immer wett.

Die von Kalmbachs verzichteten im übrigen darauf, eine Gefolgschaft von Zuträgern, Schlägern und Speichelleckern zu unterhalten, wie man es ansonsten von den Clans kennt. Wohl unterhalten sie eine eigene Leibgarde – Privileg der Fürstin ...

Ob ihrer schlechten Erfahrung im lieblichen Feld halten sie sich augenscheinlich aus der Politik heraus – was nicht bedeutet, daß sie ihren erheblichen Einfluß nicht beizeiten für ihre Belange zu nutzen wüßten.

Herrschaftsgebiet: keines, aber viele Adelige schulden ihnen Geld oder einen Gefallen

Hauptgeschäfte: legale Handels- und Bankgeschäfte, Finanzierung illegaler Geschäfte, Wucher, Erpressung

Ragnar und Michelle Schwefel

