

Die Zeit nach dem Weidener Winter

Herzogenstadt Trallop, Herzogtum Weiden, im Mond Travia, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Wenn die Ketzlerin den Ketzer knechtet, und der Weisse Pelz des Bären rot wird von Blut, und es wird sein ihr Blut und doch nicht ihres, und das formlose Grauen wird annehmen grauenvolle Form."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem Zweiten Spruch

Einen Tag nach dem Gespräch mit deinen Gefährten und dem Weidener Herzog Waldemar in der Herzogenhalle der trutzigen Bärenburg zu Trallop sitzt du mit deinen Weggefährten bei 'Orkentod' und geschmortem Rinderbraten in einer der örtlichen Tavernen und grübelst über die Erlebnisse der vergangenen Tage nach. Noch immer erscheinen dir die Ereignisse in Dragenfeld und auf dem Nebelwasser unfassbar und geradezu unwirklich. Du hast tatsächlich die Fleischwerdung Borbarads, einem der mächtigsten Magier der Aventurischen Geschichte, miterlebt! Doch was bedeutet dies für dich und deine Gefährten? Was bedeutet dies für Aventurien, für Dere? Du bist dir immer noch nicht sicher, was du von den düsteren Befürchtungen deiner Gefährten Mythomius und Wulf halten sollst, vermutlich schätzen sie die ganze Situation aber wesentlich negativer und bedrohlicher ein als sie es tatsächlich ist. Während Wulf seine düsteren Ahnungen mit Rauschkraut vernebelt, widmet sich Mythomius umso intensiver seinen Studien und Schriftstücken.

Einige Tage nach eurem gemeinsamen Abendessen haben bereits alle deine Gefährten Trallop verlassen. Roban ist in Richtung seiner neuen Heimatstadt Then aufgebrochen, während Wulf wieder nach Gareth zurückkehren wird. Mythomius hingegen wird sich - einmal mehr - auf eine grosse Reise durch Aventurien begeben.

Dir selbst hingegen stehen indes durchaus erfreuliche Ereignisse bevor. Gut eine Woche später trifft endlich Walderia von Löwenhaupt, Gräfin zu Bärwalde und Schwester des guten Waldemar, auf der Herzogenburg ein. Am folgenden Tag schwörst du deinen feierlichen Lehnseid gegenüber der Gräfin zu Bärwalde und natürlich auch dem brummigen Herzog Waldemar selbst. Die Kronprinzessin Walpurga von Löwenhaupt und der Burgraf von Balho, Seine Hochgeboren Avon Nordfalk zu Moosgrund, bezeugen feierlich deinen heiligen Eid.

Die Baronie Menzheim liegt in der Grafschaft Bärwalde und damit im Verantwortungsbereich der Gräfin Walderia von Löwenhaupt. Ihr gegenüber ist Ungrimm direkt lehenspflichtig, während Herzog Waldemar von Löwenhaupt als Lehnsherr seiner Schwester Walderia lediglich ein indirekter Lehnsherr Ungrimms ist.

Ausserdem hat Ungrimm Eisenfaust den Barontitel nicht als Titularadelstitel erhalten. Zukünftige Nachkommen des Angroscho werden also Baronie und Titel erben.

Bevor du in den folgenden Tagen allerdings deine neue Amtswürde angemessen feiern kannst, stellt dir Waldemar zuvörderst seinen Verwalter Duzenald zur Seite, der dich in deine Rechte und Pflichten als Weidener Baron einführt. Die Besprechungen mit dem knorrigen und griesgrämigen Verwalter ziehen sich dabei über Tage und dir schwirrt durch die unzähligen

Gesetze und Vereinbarungen bereits nach den ersten Stunden der Kopf. Du lernst dabei viel Neues, allerdings hast du den Grossteil davon bereits nach wenigen Stunden schon wieder vergessen. Unter anderem erklärt dir der steinalte Duzenald auch, dass die Stadt Menzheim den Status einer Reichsstadt hat und als solche dem Herzog direkt untersteht. In Gedanken verabschiedest du dich daher von deiner Idee, in Menzheim den Bau einer steinernen Stadtmauer voranzutreiben.

Während den unzähligen Treffen mit dem Verwalter und weiteren Bediensteten des Herzogs überlegst du dir zudem ausgiebig, wie das neue - dein neues! - Wappen der Baronie Menzheim aussehen soll. Du beschliesst, dass momentane Wappen nicht komplett zu verändern und lässt lediglich einen Bierkrug neben dem traditionellen Menzheimer Schlüssel einfügen.

Eine gute Woche später sind schliesslich alle Formalitäten zumindest in den Grundzügen geklärt und du kannst endlich deine langersehnte Reise in den Süden Weidens antreten. Auf der Reichsstrasse II reist du in den folgenden Tagen also Richtung Menzheim, deiner neuen Heimat.

Gut Menzheim, Herzogtum Weiden, im Mond Boron, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Bei euch weiss ich mein Lehnen in guter Hand. Kümmerst euch gut um meine Untertanen, ich bin zurück, sobald wir diesen unsäglichen Menschenfresser zur Strecke gebracht haben!"

- ein abenteuerlustiger Baron zu seinem Lehensvogt, neuzeitlich



Einige Tage nach deiner Abreise aus der Herzogenstadt Trallop erreichst du kurz vor dem Dorf Orkenwacht den verwitterten Grenzstein deiner Baronie. Auf dem von Satinavs Hömem gezeichneten Felsen erkennst du das bereits verblassende Wappen derer von Mersingen-Eberstamm. Dieser Grenzstein wird nur eines von vielen Dingen sein, welche du in den nächsten Wochen und Monden in der Baronie Menzheim ändern wirst!

Gut gelaunt betrittst du wenig später das von hölzernen Pallisaden umgebene Dorf Orkenwacht und betrachtest dabei schmunzelnd die dort zur Abschreckung aufgehängten Orkschädel - wahrlich ein Dorf, ganz nach deinem Geschmack! In der Schenke 'Orkenschlächter' nimmst du dein Mittagsmahl ein - bestehend aus Balhofer Bärenrod und der örtlichen Fleischspezialität 'Orkentötertopf' -, ehe du deinen Weg weiter in Richtung der Stadt Menzheim fortsetzt.

In der Reichsstadt Menzheim angekommen führt dich dein Weg in nördlicher Richtung aus der Stadt hinaus weiter bis zum Herrnsitz des Barons zu Menzheim. Du musst schmunzeln, als du daran denkst, dass du nun dieser 'Baron von Menzheim' bist. Auf dem lediglich befestigten Weg kommst du schliesslich vor dem zweiflügeligen Eingangstor deines neuen Anwesens an. Der wachhabende Weibel Rachman al'Atchami erkennt dich bereits bei deinem Eintreten und ehe du dich versiehst finden sich auch schon so gut wie alle Bewohner des Gutshofes auf dem Innenhof

ein und heissen dich – der eine schüchtern und verhalten, der andere herzlich und freudig – auf deinem neuen Herrnsitz willkommen. Dabei kommst du nicht umhin zu bemerken, wie fremd und ungewohnt die Anrede "Eurer Hochgeboren" in deinen Ohren noch immer klingt.

Nach zahlreichen, teils ausschweifenden Treuebekundungen der Bewohner des Guts Menzheim gelingt es dir schliesslich, dich mit der Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag im eigentlichen Herrenhaus zusammenzusetzen.

Zwar hattest du dir nach deinen endlosen Gesprächen mit dem alten Duzenald auf der Herzogenburg bereits ausgemalt, wie ermüdend die ersten Schritte der Übernahme deiner Baronie werden, doch die folgenden Wochen belehren dich trotzdem noch eines Schlechteren: Politik und Hauswirtschaft kann noch schleppender und träger voran gehen als du es dir bisher in deinen schlimmsten Ahnungen vorstellen konntest!

Unzählige Dinge müssen besprochen, festgelegt und geändert werden, viele davon sind deiner Meinung nach völlig sinn- und nutzlos. Vielleicht war es gar keine so schlechte Idee vom alten Baron Jarl Straubhold, alle Verwaltungsaufgaben nach Möglichkeit in den Hände seiner Verwalterin zu belassen? Immerhin scheint die Baronie pro Jahr knapp 900 Dukaten abzuwerfen und verschuldet ist die Baronie ebenfalls nicht. So schlecht kann die Arbeit Tjeikas also nicht sein.

Wenn Ungrimm es wünscht, kann die Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag auch weiterhin in seiner Abwesenheit – oder auch generell – die Geschicke der Baronie und des Herrnsitzes übernehmen. Unter dem alten Baron Jarl Staubhold von Mersingen-Eberstamm fungierte sie als Vögtin und Schatzmeisterin und in Abwesenheit des Barons auch als Richterin. Natürlich kann Ungrimm auch eine andere, im passender erscheinende Person einsetzen oder versuchen, die Aufgaben grösstenteils selbst zu übernehmen. Die zuletzt genannte Option verträgt sich allerdings nicht sehr gut mit den ausgiebigen Reiseaktivitäten Ungrimms.

Die Auflistung der Kosten und Einnahmen deiner Baronie habe ich im Anhang zusammengestellt. Diese wurden Ungrimm ebenfalls durch die Hausmarschallin erklärt und aufgelistet.

Nach einigen Tagen beginnst du zudem, einige deiner eigenen Wünsche anzusprechen und deren Umsetzung zu planen. Nachdem die Hausmarschallin dir allerdings die Kosten für eine zukünftige Brauerei aufgelistet hat (über 700 Dukaten!), verschiebst du daraufhin den Ausbau der Schmiede auf Gut Menzheim auf das nächste Jahr. Denn schliesslich, so denkst du im Stillen, sollte man nicht gleich im ersten Jahr seine neu erlangte Baronie verschulden. Vielleicht kann dir auch Roban Loken hier mit Rat und möglicherweise auch Tat zur Seite stehen? Du nimmst dir vor, den Nostrier bei der nächsten Begegnung auf dieses Anliegen anzusprechen.

Des Weiteren lässt du deinen Schreiber Ugdalf Biberstein einige Briefe aufsetzen. Es ist ein erhebendes Gefühl, dem Schreiber zuzusehen, wie er dein persönliches Briefpapier beschreibt und die fertiggestellten Briefe schliesslich mit deinem eigenen Wappen versiegelt!

Den ersten Brief richtest du an Growin Sohn des Gorbosch, den sympatischen Grafen von Ferdok. Du lässt Ugdalf in wohl gewählten Worten beschreiben, dass du in deiner Baronie den Bau einer Brauerei in Betracht ziehst und dazu auch unbedingt von der Jahrhundert alte

Braukunst der Ferdlöcher lernen willst. Daher erbittest du in deinem Brief um die Bereitstellung eines Braumeisters aus Ferdlök, der dich bei der Planung und dem Aufbau der Menzheimer Brauerei unterstützen soll. Während Ugdalf den fertiggestellten Brief versiegelt, betest du im Stillen zu Väterchen Angrosch, dein ehrgeiziges Vorhaben gelingen zu lassen.

Einen weiteren Brief richtest du an deine ehemalige Weibelin Dimonia Dergelsfurter in Greifenfurt. In diesem Brief bietest du der tapferen Veteranin an, das Kommando über deine Garde auf Gut Menzheim zu übernehmen. Du bist dir zwar nicht sicher, ob Dimi überhaupt noch in der Markgrafschaft Greifenfurt weilt, doch ist dir bisher auch nichts Gegenteiliges zu Ohren gekommen.

Schliesslich lässt du noch einen Brief an Oberst-Rektor Beregrit von Valsquell an der Wehrheimer Kriegerakademie verfassen. In dem Brief unterrichtest du deinen Vorgesetzten von deiner Ernennung zum Baron und den daraus resultierenden, durchaus zeitintensiven Pflichten. Aufgrund dieser Tatsache bittest du in deinem Brief daher um eine vorläufige Freistellung von deinen Pflichten an der Kriegerakademie. Du vermerkst allerdings, dass du natürlich sehr gerne auch weiterhin deinen Pflichten an der Akademie nachkommen würdest, wenn sich dies nur mit deinen neu erworbenen Verpflichtungen als Baron zu Menzheim vereinbaren lässt. Du hoffst dabei inständig, dass der Oberst-Rektor dir eine realistische Lösung anbieten wird, die dir erlauben wird, auch weiterhin an der Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik zu lehren.

Wir sollten uns hierzu bei unserem nächsten Spieltermin zusammensetzen und entscheiden, wie es mit Ungrimm und seiner Karriere an der Wehrheimer Kriegerakademie weitergehen soll.

In den folgenden Wochen und Monden beschäftigst du dich noch intensiver mit deinem Herrnsitz sowie deiner Baronie und den hier wohnenden Untertanen. Du besichtigst Biberstein und einzelne Gutshöfe und begutachtest auch die Grenzen deiner Baronie. Nie hättest du gedacht, dass eine Baronswürde soviel Arbeit mit sich bringen würde. Wer weiss, vielleicht ist es wahrlich nicht das Schlechteste, dass sich die Reichstadt Menzheim grösstenteils selbst verwaltet?

Gut Menzheim, Herzogtum Weiden, im Mond Tsa, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Ich sach's dir, in Menzheim hab' ich dat greulichste Weib erblickt, welches mir jemals unner die Augen jekomme is! So wahr ich hier sitz, ich sach's dir! Aber dat Beste kommet noch, halt dich nur jut feste: Daset greuliche Weibsbild war die Frau des Barons von Menzheim, ich sach's dir! Wär ich Baron, ich würd' mir die nimmermehr als Weib aussuchen, jawohl!"

- Gespräch zweier Handwerker in Orkenwacht, neuzeitlich

An einem kalten und nebelverhangenen Tag im Mond der jungen Göttin erwartest dich vor den Toren deines Gutshofes eine erfreuliche Überraschung: Deine alte Kampfgefährtin Dimionia Dergelsfurter steht dort und erbittet Einlass!

Du lässt natürlich sofort ein zünftiges Mahl im Rittersaal deines Herrenhauses anrichten und lädst Dimi zu Speis und Trank an deinen Tisch. Trotz des langen Zeitraums, der seit eurer letzten Begegnung vergangen ist, versteht ihr beide euch noch immer prächtig, und noch Stunden nach dem Essen schwelgt ihr in Erinnerungen an eure Kämpfe und Schlachten gegen die Schwarzpelze damals vor Greifenfurt. Die Veteranin erzählt dir später allerdings auch, dass sie schon bald nach dem Ende des Orkensturms aufgrund verschiedener Differenzen mit einzelnen Personen in Greifenfurt den Militärdienst aufgeben musste. Seither verdingt sie sich als Türsteherin in der Fuchshöhle. Du wiederholst trotzdem nochmals dein bereits schriftlich dargelegtes Angebot, und deine alte Freundin Dimi nimmt es ohne zu zögern und mit Freude im Gesicht an!

In den folgenden Tagen weist du Dimi in ihr neues Amt als die Weibelin deiner Garde ein, stellst ihr die Männer vor und bereitest mit ihr die wichtigsten Örtlichkeiten deiner Baronie.

Mit der Hilfe seiner alten Kampfgefährtin und Weibelin Dimionia Dergelsfurter aus Greifenfurt kann Ungrimm - falls gewünscht - nun die Ausbildung seiner Garde und die Rekrutierung weiterer Kämpfer in Angriff nehmen. Die dabei anfallenden Kosten können aus dem Anhang entnommen werden.

Dein bisheriger Weibel Rachman al'Chami kann - wie besprochen - mit Hilfe deiner Empfehlungen als Weibel in der Menzheimer Stadtgarde unterkommen. Wenn du deine Garde allerdings aufstocken willst, bietet sich vielleicht auch die Besoldung eines weiteren, erfahrenen Weibels an.

Für weitere Details hierzu sollten wir uns bei unserem nächsten Spieltermin kurz unter vier Augen unterhalten.

Der Mond Tsa scheint dir indes ein wahrlich wohlgesonnener Monat zu sein, denn nur eine Woche nach der Ankunft von Dimionia hält das Schicksal eine weitere erfreuliche Überraschung für dich bereit: Ein Gesandter aus Ferdok steht vor den Toren!

Der Angroscho stellt sich bei einem kühlen Bier in deinem Rittersaal als Braumeister Rogmar Sohn des Rogosch vor und teilt dir mit, dass Graf Growin Sohn des Gorbosch dein Anliegen unterstützen möchte.

In den folgenden Wochen machst du dich also zusammen mit dem Ferdoker Braumeister voller Tatendrang an die Planung deiner Menzheimer Brauerei. Des Abends sitzt bei reichlich Bier mit Rogmar und Dimi zusammen - es sind gute und fröhliche Abende.

Ein Standort für die Brauerei muss noch bestimmt werden. Wenn du - wie besprochen - die Brauerei in der Stadt Menzheim errichten lassen willst, musst du neben den Baukosten noch die Kosten für die Baufläche übernehmen. Eine Alternative stellt der Bau innerhalb der Mauern deines Gutshofes dar.

Auch hier sollten wir uns über die Details bei unserem nächsten Spieltermin unterhalten.

An einem der zahlreichen feuchtfröhlichen Abende bei reichlich Bier und deftigen Speisen erzählt dir Rogmar, dass in Ferdok immer häufiger das Gerücht umhergeht, dass Trombolosch Sohn des Agam die Wahl eines Angarok Rogmaroks, dem König über den Bergkönigen, vorantreibt. Es wäre eine wirkliche Sensation, denn der letzte Hochkönig der Angroschim wurde vor über 400 Jahren gewählt!

Das Amt des Angarok Rogmarok (zwerghisch für König der Bergkönige oder auch Hochkönig) wird nur in besonderen Zeiten von den aventurischen Zwergen vergeben. Der Träger des Titels - meist zugleich König eines Zwergenvolkes - führt den Hammer Malmarok als Amtszeichen. Symbol des Hochkönigtums ist ein Kreis aus acht silbernen Hämmern, der im Wappen des Hochkönigs auf dem goldenen, runden Zwergenschild der Bergkönigswürde abgebildet wird. Der letzte Angarok Rogmarok war Ambros Sohn des Dragax, der zur Zeit der Magierkriege die Völker der Zwerge in bessere Zeiten führte.

Siehe hierzu auch den Bericht im Aventurischen Boten, den ich dir im Anhang nochmals beigelegt habe.

Gut Menzheim, Herzogtum Weiden, im Mond Rahja, 1016 nach dem Fall Bosparans

"Dann wird erscheinen der Zweite der Sieben Gezeichneten, und sein Zeichen wird sein die Kreatur und das Wissen um SEINEN Namen."

- Orakelsprüche von Fasar, Auszug aus dem Zweiten Spruch, um 950 BF

An einem heissen Tag im Sommermond Rahja kommt es schliesslich zu einem Wiedersehen mit deinem alten Kampfgefährten und guten Freund Wulf Steinhauer. Bei einem guten Abendessen in deinem trotz der draussen vorherrschenden Temperaturen angenehm kühl gebliebenen Rittersaal berichtet dir Wulf von einer seltsamen Prophezeiung, die er an der Orakelstätte am Purpurberg empfangen hat:

"Die gespaltene Zunge thront über finstr'em Bach und blauem Tann im Lande des Bären. Erst wenn die gespaltene Zunge der Schwerter gespalten wird durch den Tanz der Flammen, kann herrschen Einheit und Stärke unter den Dienern der Löwin. Dies ist alles, was ich euch zu sagen habe, Sterblicher. Nun lasst uns allein, wir sind müde. Unendlich müde."

Wulf eröffnet dir sodann seine düstere Befürchtung, die auf der Interpretation des empfangenen Orakelspruchs sowie auf einigen Versen der Orakelsprüche von Fasar basiert: Er vermutet, dass mit der gespaltenen Zunge das Schwert der Schwerter Dragosch Corhenstein von Sichelhofen, das Oberhaupt der Rondra-Kirche hier auf Dere, gemeint sein muss. Das verwendete Wort "gespalten" deutet er zudem als Bruch von Wahrheit und Ehre und nimmt letztendlich an, dass Dragosch von Sichelhofen möglicherweise unrechtmässig auf dem mondsilbernen Thron der Rondra-Kirche sitzt, ja vielleicht sogar in den Mord am vorherigen Schwert der Schwerter Vibum von Hengisfort verstrickt sein könnte!

Aufgrund der im Orakelspruch enthaltenen Ortsbeschreibung "Finstr'er Bach, Blauer Tann und das Land des Bären" hat Wulf den Rhödenstein als Ort des Geschehens bestimmt und beschlossen, so bald wie möglich zur Feste Rhödenstein zu reisen, um der Sache dort auf den Grund zu gehen.

Du wirst deinen alten Kampfgefährten natürlich begleiten, denn viel zu lange schon hast du auf deinem Rittergut Fett angesetzt und deinen Hintern breitgesessen. Ihr fasst daher zusammen den Beschluss, die namenlosen Tage noch auf deinem Gutshof zu überdauern und dann im Mond Praios des nächsten Jahres in Richtung des Rhödensteins aufzubrechen. Deine Hausmarschallin Tjeika überzeugt dich zudem von der Notwendigkeit einer standesgemässen Begleitung und so fasst du den Entschluss, Dimionia Dergelsfurter auf deine Reise

mitzunehmen. Als du dabei den Blick deiner Hausmarschallin bemerkst bist du dir fast sicher, dass deine Verwalterin eine etwas pompösere Reisegesellschaft im Sinn hatte.

Anfang des Mondes Praios im Jahre 1017 BF brichst du schliesslich zusammen mit Wulf und deiner Weibelin Dimi in Richtung Anderath auf. In Anderath verlasst ihr die gut ausgebaute Reichsstrasse und folgt von dort aus der alten Strasse in Richtung des trutzigen Rhödensteins.

Feste Rhödenstein, Herzogtum Weiden, im Mond Praios, 1017 nach dem Fall Bosparans

"Die trutzige Feste Rhödenstein wurde zum Sitz des Heiligen Ordens zur Wahrung ruhmvoller Schriften und Taten zu Ehren unserer Herrin und Göttin Rondra zu Rhödenstein" erhoben. Die Ordensmitglieder dieses im Jahre 1007 BF gegründeten Ordens haben es sich zur Aufgabe gemacht, der Rondra gefällige Taten und Schlachten zur Mehrung des Ruhmes der Göttin schriftlich für die Nachwelt festzuhalten."

- aus dem 'Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung', überarbeitete Neuauflage, 1016 BF

An einem heissen Sommertag im Mond Praios erreicht ihr endlich die Feste Rhödenstein, die sich wie ein Gigantenzahn auf dem schroffen Rhödenstein weit über dem unterhalb gelegenen, gleichnamigen Dorf erhebt. Erst wenige Monde ist es her, das ihr dort dem alten Burgsass Norre von Bjäldom von den finsternen Machenschaften Pardonas berichtet habt. Bereits wenige Monde später seht ihr nun die trutzige Feste Rhödenstein erneut vor euch.

Nach der Anzahl der Banner und Wimpel im nördlich des Dorfes gelegenen Heerlagers zu urteilen ist das kaiserliche Heer unter dem Oberbefehl von Reichsbehüter Brin von Gareth bereits abgezogen. Doch noch immer sind viele der Zelte im Heerlager mit zahlreichen Wappen geschmückt und von unzähligen Streitem der Löwin bewohnt. Du vermutest, dass die Meister und Meisterinnen der Sennen mit ihrem Gefolge noch immer auf der Feste weilen, denn wieso sonst sollten die Geweihten der Lewin hier unten im Dorf und nicht auf der Burg selbst verweilen?

Sicherlich deinem Adelstitel geschuldet gewährt man dir und deinen beiden Begleitern umgehend Einlass auf Burg Rhödenstein. Einmal mehr werden euch karg eingerichtete Kammern im Rieshaus der Burg angeboten, in welchen ihr die folgenden Tage nächtigen werdet.

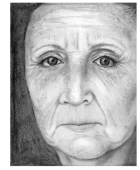


Während ihr in die Burg und von dort aus weiter in den inneren Burghof geführt werdet, reitet eine grosse Schar Rondra-Geweihter in die Feste hinein. An vorderster Front reitet das Schwert der Schwerter, Meister der Senne Orkenwacht und Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, seine Erhabenheit Dragosch von Sichelhofen. Der erste Streiter der Rondra trägt einen roten, samteneu Mantel und silberne Klöppeleien sind an Kragen und Ärmeln unter der edlen Brünne zu sehen. An seiner Seite befindet sich ein junger, rothaariger Mann, sicherlich sein Schildknappe Brin von Rhödenstein. Hinter dem Oberhaupt der Rondra-Kirche reiten weitere Streiter der göttlichen Lewin, die ihr einige Zeit später - durch Nachfragen und die





Beschreibung der Wappenschilde - als die Meister und Meisterinnen der Sennen erkennt. Dort reitet die gutmütige Rittfrau Arabel von Arivor, Meisterin der Senne West, samt Gefolge. Auch die ehrwürdige Bibemell von Hengisfort, Meisterin der Senne Süd und Nichte des verstorbenen Viburns, hat sich dem Tross angeschlossen. Daneben sieht ihr auch noch den



bärbeissigen Wallmir von Styringen, den Meister der Senne Mittellande, und den bömischen Adligen Gemot von Halsingen, Meister der Senne Bomland. Die Meisterin der Senne Nord, Aldare VIII. von Donnerhall und den Meister der Senne Altes Reich, Dapifer ter Bredero, sind dagegen beide nicht unter den ankommenden Streitern der Göttin auszumachen.



Eine gute halbe Stunde später sind die Pferde versorgt und die Geweihten der streitbaren Göttin haben sich in ihre Gemächer innerhalb der Feste zurückgezogen. Deine Freude ist gross, als du unter den verbliebenen Streitern deine Freundin Ayla von Schattengrund ausmachen kannst. Du winkst ihr freudig zu und die Geweihte erwidert deinen Gruss mit einem ebenso freundlichen Nicken.

Zu späterer Stunde sitzt du zusammen mit Wulf und deiner Weibelin Dimionia im örtlichen Gasthaus. Das Essen ist gut und auch Bier ist in ausreichender Menge vorhanden, was kann man sich noch mehr wünschen?



Die junge Geweihte Ayla von Schattengrund ist ebenfalls anwesend, sie hat deine zuvor ausgesprochene Einladung hocherfreut angenommen.

Im Verlauf des Abends berichtest du der jungen Geweihten von euren Erlebnissen auf dem Nebelwasser - natürlich nur soweit, wie du diese ausführen kannst und darfst. Ayla von Schattengrund hört deinen Beschreibungen der düsteren Ereignisse aufmerksam zu und scheint dir auch zu glauben. Immerhin wurde auch Ayla damals, während der Beschwörung Liscoms in Dragenfeld, von einem schrecklichen Alptraum gequält. Es ist wohl nur eurem beherzten Eingreifen zu verdanken, dass die Geweihte auf dem Hof der BlaufüchSENS damals nicht mehr als nur einige blutige Kratzer erlitten hat.

Auch die junge Geweihte scheint indes etwas zu beschäftigen. Kurze Zeit später entschliesst sie sich, dir von ihrem seit Tagen immer wiederkehrenden Traum zu berichten:

"Seit Wochen träume ich immer wieder den gleichen Traum. So intensiv, so klar - ich bin mir sicher, er hat etwas zu bedeuten, auch wenn ich bisher dessen Bedeutung nicht verstehe. In meinem Traum sehe ich einen majestätischen Adler, der erschöpft, müde und irgendwie traurig am Himmel über dem Rhödenstein kreist. Unten, im Hofe der Feste, sehe ich einen flinken Wiesel und eine stolze Leuin, die sich um zwei Schwerter zwischen ihnen balgen. Zwar ist die Leuin stark und gross, doch das flinke Wiesel schaffte es trotzdem ein ums andere Mal, die Schwerter aus der Reichweite der Leuin zu bringen."

Du grübelst ein wenig über den Traum der jungen Geweihten nach, kommst aber zu keinem passenden Ergebnis. Auch Wulf scheint über den Bericht Aylas nachzudenken, bleibt er doch während des restlichen Abends schweigsam und wortkarg. Als du beginnst, zusammen mit Ayla und Dimi über vergangene Kämpfe und Schlachten gegen die Schwarzpelze zu schwärmen, verabschiedet sich Wulf mit wenigen Worten und begibt sich in seine Kammer im Rieshaus der Feste. Du selbst verlässt erst viele Stunden später das Gasthaus. Als du dich in deiner Kammer innerhalb der Feste Rhödenstein zum Schlafen legst ist es bereits weit nach Mitternacht.

Wenig später - hast du überhaupt schon geschlafen? - klopft jemand eindringlich an der Tür zu deiner Kammer. Misstrauisch vor dich hin grummelnd stehst du auf und lässt den späten Gast ein. Es ist Wulf! Der Anergaster ist eigenartig aufgeregt und berichtet dir wortreich von seinen gerade erlangten Erkenntnissen, die du allerdings in weiten Teilen nur schwerlich nachvollziehen kannst.

Seiner Meinung nach waren die letzten Worte des sterbenden Vibum von Hengistfort "Ayla von Schattengrund", die er als seine Nachfolgerin auf dem mondsilbernen Thron der Rondra-Kirche sah. Doch Dragosch von Sichelhofen hat diese Worte unterschlagen und sich dadurch unrechtmässig selbst zum Nachfolger des alten Vibums erhoben. Dies sei der Grund, wieso der Geist Vibums noch immer durch die Hallen der Feste umherirrt und solange keine Ruhe findet, bis die junge Ayla ihr rechtmässiges Erbe angetreten hat. Bei diesen Worten betrachtetest du das Gesicht des Anergasters eingehend, kannst aber keine nennenswerten Anzeichen eines übermässigen Konsums an Rauschkraut feststellen. Wulf indes führt weiter aus, das dies wohl auch den Göttern selbst keine Ruhe lässt und sie deswegen den immer wieder gleichen Traum an Ayla von Schattengrund senden. Im Traum der jungen Geweihten steht nämlich die Löwin für sie selbst, während das Wiesel für den falschen Dragosch steht. Du kommst natürlich nicht umhin zu bemerken, wieso sich Wulf hier so sicher ist. Doch der Anergaster übergeht deinen Einwand und fährt fort, den Traum der jungen Geweihten zu deuten. Das Balgen um zwei Schwerter stelle nämlich sicherlich den Kampf Aylas gegen Dragosch um den mondsilbernen Thron der Rondra-Kirche dar, während der kreisende Adler über den beiden Kontrahenten natürlich für den verstorbenen Vibum von Hengistfort zu stehen hat. Mit dieser Interpretation macht auch jener Orakelspruch, den Wulf in den Purpurbergen erhalten hat, Sinn. Sie besagt, dass ein unrechtmässiges Schwert der Schwerter auf dem Thron der göttlichen Leuin sitzt und erst wieder Einigkeit innerhalb der Rondra-Kirche herrschen kann, wenn dieses falsche Schwert der Schwerter vom mondsilbernen Thron verbannt wurde. Eine kurze Bemerkung Wulfs über die aktuelle Kirchenspaltung der Praios-Kirche und dem möglichen Verursacher Borbarad lässt dich erneut an den übermässigen Konsum von Rauschkraut denken, doch der Anergaster lässt sich in seinen Ausführungen nicht unterbrechen. Denn natürlich, so fährt er fort, muss Dragosch durch ein Duell - wie könnte es im Angesicht der göttlichen Leuin auch anders sein? - besiegt werden. Das Weihschwert von Ayla heisst zudem Eiridias, was übersetzt soviel wie "Flammentanz" bedeutet. Du fragst dich natürlich auch hier, woher Wulf dies überhaupt weiss? Wulfs Meinung nach ist mit dem "flammenden Tanz" des Orakelspruchs also Aylas

Weihschwert gemeint, mit welchem sie das falsche Schwert der Schwerter im Duell "spalten", also niederstrecken soll, damit die Kirche der Rondra wieder zu neuer Einigkeit finden kann!

Nach den wortreichen Ausführungen des Alergaster bist du dir immer noch nicht sicher, ob du alles, was Wulf dir zu erklären versucht hast, verstanden hast. Zudem kannst du auch den Einfluss von Rauschkraut noch immer nicht ausschliessen. Allerdings hast du während des gestrigen Abends sehr wohl bemerkt, wie der immer wiederkehrende Traum das Gemüt der jungen Geweihten Ayla von Schattengrund bedrückt hat und daher kommst du zu dem Entschluss, dass die junge Geweihte es verdient hat, die Befürchtungen von Wulf zu hören und selbst zu entscheiden, ob sie diesen Glauben schenken möchte oder nicht.

Gemeinsam macht ihr euch also auf den Weg, die junge Geweihte Ayla von Schattengrund aus dem Schlaf zu reissen. Es dauert eine lange Zeit, ehe Wulf der Geweihten seine Ausführungen und Befürchtungen berichtet hat. Je länger der Alergaster allerdings redet, desto zorniger scheinen die grünen Augen der jungen Baronin zu werden. Als Wulf schliesslich mit seinen Schlussfolgerungen endet, nickt die Geweihte nur, während ihre Augen vor gerechtem Zorn funkeln. Dann erwidert sie:

"Nun also ergibt alles einen Sinn! Dies ist der Grund, wieso mir die Götter immer wieder den gleichen Traum senden! Ein Lügner - und wer weiss, womöglich gar ein Mörder! - sitzt auf dem Thron der Löwin und besudelt das Andenken an unseren tapferen Vibum von Hengisfort! Dies darf nicht ungesühnt bleiben, bei der Löwin! Ich werde Dragosch von Sichelhofen zu einem Götterurteil fordern, zu Ehren der göttlichen Löwin!"

Etwa zwei Stunden später betritt die junge Geweihte den Tempel der Göttin, während dort gerade die Meister und Meisterinnen der Sennen über einen weiteren Feldzug gegen den Schwarzpelz beraten. Du beobachtest zusammen mit Wulf vom Eingangsbereich aus, wie die Baronin entschlossen in die Mitte des Tempels tritt und das Wort an Dragosch von Sichelhofen richtet, ihren gerechten Zorn dabei nur mühsam unterdrückend:

"Dragosch Aldewin von Sichelhofen, vor der göttlichen Löwin zu Alveran klage ich euch der vererbten Lüge und der unrechtmässigen Nachfolge unseres ehrwürdigen Schwertes der Schwerter Vibum von Hengisfort an! Seine Erhabenheit hat mit seinen letzten Worten nicht..."

Weiter kommt die junge Geweihte jedoch nicht, denn Dragosch von Sichelhofen steht ruckartig von seinem mondsilbernen Throne auf und unterbricht die junge Geweihte mit donnernder Stimme:

"Haltet zu Gnaden! Ich befehle euch als eurer Schwert der Schwerter, haltet ein mit euren Anschuldigungen! Verstummt und setzt euch, still!"

Allerdings geht bereits ein Raunen durch die anwesenden Meister des Bundes, und es ist schliesslich die alte Kriegerin Bibemell von Hengisfort, die Nichte des ehemaligen Schwerts der Schwerter Viburn von Hengisfort, die das Wort ergreift:

"Nach altem Brauche ist es seit jeher so, dass nur die Meister des Bundes das Recht inne haben, über das Schwert der Schwerter zu klagen oder zu richten! Mich plagt seit Wochen schon der immer gleiche Alptraum, in welchem auch mein geliebter Onkel Viburn von Hengisfort vorkommt. Bisher war mir die Bedeutung dieses Traumes verborgen, doch mit den Worten Ayla von Schattengrund ergibt alles einen Sinn. Einen düsteren, traurigen Sinn. So sage ich also als Meisterin der Senne des alten Baburins: Sprecht, edle Ayla von Schattengrund! Traget vor, was euch auf dem Herzen liegt!"

Dragosch von Sichelhofen blickt die alte Ritterin zwar mit zornesrotem Kopf an, erwidert aber nichts.

Ayla von Schattengrund tritt sodann vor und berichtet den anwesenden Edlen der Kirche von ihrem Traum, den daraus gezogenen Schlussfolgerungen sowie dem geisterhaften Erscheinen des alten Recken Hengisfort. Sie schwört bei der göttlichen Lewin selbst, dass kein Fehl in ihrer Rede sei. Dieser Schwur wird wenig später auch von Wulf gefordert.

Anschliessend treten die einzelnen Meister des Bundes oder deren Vertreter vor und lassen ihre Meinung verlauten.

Bibemell von Hengisfort tritt als erste vor und spricht:

"Ich klage euch an, Dragosch von Sichelhofen, im Zeichen der Senne Barbarins!"

Daraufhin tritt der bornische Senneschall Gemot von Halsingen vor und donnert:

"Wenn dies stimmt, und so scheint es mir wahrhaft, so verlange ich euren Tod!"

Anschliessend tritt Arabel von Arivor bedächtig vor. Mit ruhiger Stimme spricht sie:

"Anschuldigungen zwar, doch fundierend auf Träumen und wagen Beweisen, mitnichten mehr. Ich halte zu euch, mein Herr Dragosch"



Dann tritt Nepolemo ya Torese, der Vertreter des ehrwürdigen Dapifer ter Bredero, Meister der Senne des Alten Reiches, vor. Er spricht mit vor Wut zitternder Stimme:

"Ich spreche im Namen der Senne des Alten Reiches. Ich klage euch nach diesen Worten ebenfalls der dreisten Lüge und des Verrats an, Dragosch von Sichelhofen! Bei den Zwölfen, ich hoffe, euch nicht auch noch des Mordes anklagen zu müssen!"

Nach den Worten des Horasiers tritt Wallmir von Styringen vor und wendet sich an Dragosch von Sichelhofen:

"Mein Marschall, ich kann es nicht glauben. Ich halte euch die Treue!"

Daraufhin tritt der Erzkanzler der Rendra-Kirche, der alte Angroscho Thorgrim Sohn des Tuwar, vor und spricht:



"Ihr alle habt es gehört. Ob schuldig oder nicht schuldig, kein eindeutiges Urteil ist es geworden. Auch die Senne Donnerbach würde hier - sofern anwesend - kein eindeutiges Urteil herbeiführen können. So werden wir es nun wie in alten Zeiten und nach altem Recht der göttlichen Lewin halten müssen: Ein ehrenhafter Zweikampf zwischen dem Angeklagten und der Klägerin wird im Angesicht der göttlichen Lewin über Recht und Unrecht entscheiden. Verliert ihr, edle Ayla, so seid fortan verbannt und lebt in Schande auf immerdar! Verliert ihr aber, mein Marschall, so sei euch der Titel des Schwerts der Schwerter verlustig und auch jene des Meisters des Bundes zur Orkenwehr und des Marschalls des Ordens zur Wahrung mögen euch auf nimmerdar mehr zustehen!"

Die Vorbereitungen beginnen sogleich und bereits zwei Stunden später beginnt das Götterurteil im Tempel der göttlichen Lewin. Die beiden Streiter tragen Kettenhemden, Mäntel und ihre Weihschwerter - Ayla ihr Schwert Eiridias, Dragosch sein Schwert Ferlian. Die beiden Kontrahenten stehen sich schweigend gegenüber. Dann eröffnet der Erzkanzler den Kampf. Stille. Dann beginnen die beiden Krieger.

Spielerisch dreht sich Ayla von Schattengrund einmal um sich selbst, ehe sie ihr Schwert auf das Haupt Dragoschs niedersausen lässt. Dieser hebt gerade noch rechtzeitig Ferlian. Funken sprühen. Nun holt das Schwert der Schwerter seinerseits zu einem Schlag auf den Kopf der jungen Baronin aus, zielt im letzten Moment aber auf den Bauch der Geweihten. Ayla kann gerade noch rechtzeitig ihr Schwert dazwischenbringen. Funken sprühen. In rascher Folge treffen die Schwerter der beiden Kämpfer nun immer wieder aufeinander, und keiner der beiden scheint dabei einen Vorteil erreichen zu können. Doch nach einiger Zeit macht sich die Kraft und die Erfahrung von Dragosch von Sichelhofen bemerkbar und er treibt die junge Geweihte mit heftigen Hieben vor sich her. Es geht am Ratstisch vorbei, an der Empore hinauf, die Treppe wieder hinunter, bis Ayla schliesslich mit dem Rücken zum mondsilbernen Thron steht. Dragosch setzt zu einem weiteren, mächtigen Hieb an, doch Ayla kann sich im letzten Moment ducken und treibt ihrem Gegner Eiridias tief in den Oberschenkel. Kettenglieder brechen,

Fleisch wird geschritten, Blut spritzt. Das Schwert der Schwerter keucht schmerzerfüllt auf und kann sich nur mühsam auf den Beinen halten.

Schwer atmend und sichtlich erschöpft geht Ayla von Schattengrund einen Schritt zurück. Dragosch von Sichelhofen richtet sich mühsam auf. Er blickt in Richtung der Statue Rondras, dann packt er Ferlian fest mit beiden Händen und geht leicht hinkend aber mit entschlossenem Blick auf die junge Geweihte zu. Wieder treffen die beiden aufeinander. Schwert trifft auf Schwert. Funken sprühen. In einer katzenartigen Bewegung gelingt es Ayla, den Hieb von Dragosch abzulenken und ihm dabei Eiridias tief in die Seite zu rammen. Wieder brechen Kettenglieder, wieder wird Fleisch vom Körper geschritten, wieder spritzt Blut. Aschfahl und mit geschlossenen Augen bricht Dragosch von Sichelhofen zusammen, sein Lebenssaft färbt die ehrwürdigen Mosaiken des Tempelbodens rot. Wieder lässt Ayla von Schattengrund von ihrem Gegner ab und tritt einen Schritt zurück. Diesmal steht das Schwert der Schwerter nicht mehr auf. Dragosch von Sichelhofen ist besiegt.

Fast sofort treten Arabel von Arivor und Brin von Rhödenstein vor und knien neben dem Gefallenen nieder. Der junge Brin bettet das Haupt seines Herren in seinen Händen. Dragosch von Sichelhofen schlägt mühsam die Augen auf und spricht flüsternd in das Ohr seines Schildknappens. Dann atmet er ein letztes Mal ein, ehe der Tod das Schwert der Schwerter endgültig eingeholt hat.

Der junge Schildknappe tritt mit Tränen in den Augen vor und berichtet den anwesenden Edlen der Rondra-Kirche von den letzten Worten seines Herren:

"Dies waren die letzten Worte Meister Dragoschs: Begrabet mich auf dem Rhödenstein. Gedenket meiner wegen der Taten wider die Orken und nicht wegen der Lüge und dem Verrat. Ich schwöre bei meiner Seele, den Erhabenen nicht gemeuchelt zu haben noch davon auch nur gewusst zu haben. Doch erschien es mir falsch, das Schicksal der Kirche in die Hände einer jungen, unerfahrenen Geweihten zu legen und so verschwieg ich die Worte meines alten Meisters und setzte mich an Aylas statt auf den silbernen Throne. Doch, so wisset nun, das Ayla von Schattengrund nun das einzige und wahre Schwert der Schwerter sei!"

Stille. Dann folgen die ersten Rufe. Die junge Geweihte Ayla von Schattengrund ist zum Schwert der Schwerter der Kirche der Rondra erhoben worden! Bereits am nächsten Tag wird die Kunde in alle Winkel Aventuriens hinausgetragen: Ayla Armalion von Schattengrund ist das neue Schwert der Schwerter!

Etwa eine Woche nach den weitreichenden Ereignissen auf dem Rhödenstein trifft ein Beilunker Reiter auf dem Rhödenstein ein. Du staunst nicht schlecht, als der Botenreiter dir und Wulf jeweils einen Brief von eurem alten Kampfgefährten Mythomius überreicht. Der Inhalt des Briefes lässt ein mulmiges Gefühl in deiner Magenregion entstehen.

Wenige Tage später bittet ein wandernder Magus um Einlass auf Burg Rhödenstein. Es ist dein alter Freund und Reisegefährte Mythomius.

In der Dorfschenke berichtet Mythomius von seinen beunruhigenden Forschungen, die er (wohl sicherlich auch durch sein seltsames Rubinauge) in den letzten Monaten erfolgreich vorangetrieben hat. Madras Haare, Nodices, Matrizen, astrale Muster - du verstehst kaum etwas davon, doch eine der Aussagen des Magiers scheint klar zu sein:

"Im Westen, entlang des Hexenbandes, ist ER. Ich weiss nicht, was er dort tut, aber was immer es auch ist, es wird von Tag zu Tag stärker. ER wird stärker."

Nur einen Tag später trifft auch euer alter Kampfgefährte Roban Loken auf Burg Rhödenstein ein. Natürlich verliert ihr keine Zeit. Bereits am nächsten Tag brecht ihr unter der Führung von Mythomius nach Nordhag auf.

Anhang - Die Verwaltung eines Lehens

"Zum Herrscher wird man schnell, doch braucht es wesentlich mehr Zeit, das Herrschen zu erlernen."

- Hal von Gareth, Kaisersprüche, Gareth Ausgabe 1003 BF

Ich habe versucht, die Berechnung der Kosten und Einnahmen der Baronie Menzheim so einfach wie möglich zu halten. Dabei habe ich auf die Spielhilfe "Der ringende Herr" in den Aventurischen Boten 158 und 159 zurückgegriffen.

Die monatliche Wirtschaftskraft der Baronie Menzheim

Die Baronie Menzheim hat insgesamt 1.500 Einwohner, die Baronie gilt dabei als ländliche Gegend (d. h. entsprechend gering ist der Anteil an qualifizierten und hochqualifizierten Berufsgruppen), die Bodengüte ist als unwirtlich (wie alle Baronien Weidens) zu bezeichnen. Als besondere Faktoren habe ich den Anschluss an die Reichsstrasse II sowie die bei Menzheim gelegenen Umbra-Tongruben eingerechnet.

Daraus ergibt sich für die gesamte Baronie Menzheim eine Wirtschaftskraft von 9.600 Dukaten pro Monat.

Die jährlichen Einnahmen des Barons von Menzheim

Die gesamten Einnahmen ergeben sich aus verschiedenen Einnahmequellen:

- Der Zehnt, also 10% der erwirtschafteten Einnahmen der Untertanen. Dieser wird jährlich eingetrieben und besteht dabei gerade im ländlichen Weiden zum grossen Teil aus Naturalien.
- Das Bannergeld, mit welchem die Einwohner sich von der Waffenpflicht freikaufen können.
- Das Weingeld, das das Paar bei der Hochzeit an seinen Lehnsherren zu entrichten hat.
- Das Sterbegeld fällt bei jedem Todesfall an und wird ebenfalls an den Lehnsherren gezahlt.
- Die Rechtssprechung kostet die Untertanen ebenfalls Abgaben, die an den Lehnsherren fallen.
- Der in der Baronie stattfindende Handel bringt durch Zollabgaben Geld ein.

Die jährlichen Einnahmen der gesamten Baronie beziffern sich dadurch auf insgesamt 12.273 Dukaten.

Allerdings hat die Stadt Menzheim mit ihren 1.000 Einwohnern das Stadtrecht, damit verbleiben die dort erwirtschafteten Einkünfte in der Stadt bzw. fallen direkt an den Provinzherren (in diesem Fall Herzog Waldemar von Weiden).

Die jährlichen Einnahmen, die Baron Ungrimm Eisenfaust zur Verfügung stehen, beziffern sich dadurch also lediglich auf 4.050 Dukaten. Dazu kommen pro Jahr noch weitere 15 Dukaten Gewinn aus der eigenen Brauerei (hier sind Material- und Personalkosten bereits eingerechnet).

Die jährlichen Ausgaben des Barons von Menzheim

Die gesamten Ausgaben berechnen sich durch verschiedene Kostenpunkte:

- Der Kaisertaler, der jährlich an das Kaiserhaus zu entrichten ist. Er beträgt einen Dukaten pro Einwohner.
- Der Zehnt, der jährlich an den Lehnsherren - in diesem Fall also an die Gräfin Walderia von Löwenhaupt - zu bezahlen ist.
- Der Tempelzehnt, der ebenfalls jährlich anfällt. Ohne diese Abgabe gilt die Baronie als götterverlassen. Daher zahlt so gut wie jeder mittelreichische Lehnsherr diese Abgabe.
- Verschiedene Festivitäten, Armenspeisungen, Instandhaltungen und ähnliche Kostenpunkte.
- Der Lebensstil des Barons: Die Kosten hierfür habe ich nicht eingerechnet, da Ungrimm Eisenfaust den grössten Teil seiner Zeit auf Reisen verbringen wird.
- Die Personalkosten:
 - Die Haushofmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag, die zugleich als Vögtin und Schatzmeisterin fungiert: 30 Dukaten / Monat
 - Der Schreiber Ugdalf Biberstein: 12 Dukaten / Monat
 - Die Weibelin Dimionia Dergelsfurter: 9 Dukaten / Monat
 - Die sechs Gardisten: jeweils 4 Dukaten / Monat
 - Der Grobschmied Ulf: 15 Dukaten / Monat
 - Der Koch Oldrich: 15 Dukaten / Monat
 - Die übrigen Knechte und Mägde (insgesamt 9 Personen): jeweils 1 Dukaten / Monat

Die gesamten Ausgaben beziffern sich damit also auf insgesamt 3.178 Dukaten pro Jahr.

Die Bilanz am Jahresende

Pro Jahr kann Ungrimm also immerhin 889 Dukaten aus seiner Baronie erwirtschaften, ein grosser Teil davon fällt allerdings in Naturalien an.

Du kannst nun natürlich überlegen, was du mit diesem Geld machen willst. Denkbar ist die Aufstockung deiner Garde (Kosten siehe AB 158 S. 6 bzw. die oben aufgeführte Auflistung) und weitere, grössere Bauvorhaben.

Im ersten Jahr wird mit insgesamt 770 Dukaten der grösste Teil deiner Einnahmen bereits durch den Bau der von dir gewünschten Brauerei verbraucht.

Die Idee, die Stadt Menzheim mit einer Stadtmauer aus Stein zu befestigen, fällt allerdings weg, denn du hast als Baron keine direkte Verfügungsgewalt über diese Reichsstadt. Ein Ausbau des Baronssitzes ist dagegen eine mögliche Option.

Anhang - Abenteuerpunkte und Erfahrungen

"Du siehst, zehn Abenteuerpunkte stehen auf deiner Brust (...)."

- Der Schwarze Barde, neuzeitlich

Spezielle Erfahrungen

2x Hauswirtschaft

2x Rechtskunde

1x Rechnen

1x Staatskunst

Aventurischer Bote

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN

Im 23. Regierungsjahr des göttlichen Kaiser Hals

Ein neuer Hochkönig?

Sensationelle Gerüchte aus dem Amboss!

Bergfreiheit Waldwacht, im Praios 23 Hal

Fürwahr, der Bote hat sein Ohr überall - und aus dem Ambossgebirge gibt es zurzeit überraschende Neuigkeiten zu vernehmen: Die rätselhafte Krankheit Bergkönig Aromboloschs - der Bote berichtete -, soll von seltsamen Alpen verursacht worden sein, - Träume, die ihm nur ein Druiden seines Volkes deuten konnte. Seitdem dies bekannt wurde, mehren sich naturgemäß die Gerüchte über den Inhalt dieser schrecklichen Nachtmahre, die den Bergkönig so sehr erschütterten:

Angeblich handeln sie stets davon, dass der Monarch nach Überwindung einer großen Gefahr sich einer weiteren, noch schrecklicheren Bedrohung gegenüber sah - und dennoch seine Waffen aus der Hand legte oder einer nur schattenhaft erkennbaren Gestalt übergab. Wer den tatkräftigen Charakter des verehrten Königs Arombolosch kennt, wird wissen, wie sehr ihn solche 'Erlebnisse' erschreckt haben werden, umso weniger darf es uns überraschen, dass man gar davon munkelte, seine Majestät sei so sehr in seinen Träumen gefangen, dass sie ihnen aus eigener Kraft nicht mehr zu entrinnen vermochte und in todesähnlichem Schlaf daniieder lag.

Bislang erfolgte keine offizielle Stellungnahme, doch gut unterrichtete Kreise unter den Zwergen selbst gaben unserem Korrespondenten in Punin kürzlich zu verstehen, dass sich bei den nächtlichen Visionen um Botschaften der zwergischen Ahnen handelt, die König Arombolosch vor einer großen Gefahr warnen und ihn - wichtiger noch - auffordern wollen, seine Autorität an einen neuen Mann (bzw. Zwerg) weiterzugeben. Doch dabei soll nicht sein Rücktritt von seinem Richteramt über die Ambosszwerge gemeint sein, nein, es geht um weit mehr: In diesem Zusammenhang fiel mehrfach das Wort von einer Hochkönigswahl.

Einen Hochkönig aber hat es seit mehr als drei Jahrhunderten nicht mehr gegeben. Durch alle Krisen der letzten Zeit kamen die Zwerge hindurch, ohne einen so drastischen Schritt zu gehen - denn ein Hochkönig ist der gewählte Anführer aller Zwerge, ausgestattet mit besonderen Vollmachten und Rechten.

Schon die Wahl birgt viele Schwierigkeiten, denn nicht ganz zu Unrecht sagt der Volksmund den Zwergen eine gewisse Dickschädeligkeit nach. Und wenn es nun darum geht, dass ihre doch sehr unterschiedlichen Völker unter eine Kappe kommen, sprich unter einem Monarchen vereint werden sollen, muss man mit einigen Konflikten rechnen. Die meisten Leser werden sich kaum erinnern, doch vor dem Amtsantritt Aromboloschs lieferten sich sogar die Sippen seines eigenen Volkes, der Ambosszwerge, blutige Fehden mit zum Teil gar tödlichem Ausgang; wie soll das erst werden, wenn sich ernste Zwerge des Eisenwaldes mit den leichtmütigen Kavalieren aus Beilunke einen sollen?

Wer immer dieser neue Monarch sein wird - so es denn in der Tat zu einer Wahl kommt, bislang fehlt dafür noch jegliche Bestätigung - durch ihn, Sprecher aller Angroschim, wird der Stimme seines Volkes ein ganz neues Gewicht verliehen. Doch harren auch unzweifelhaft große Aufgaben seiner, denn nur eine überwältigende, drohende Gefahr oder sonstige außergewöhnliche Situation können die Zwerge veranlassen, einen Hochkönig zu küren.

Noch ist nichts darüber bekannt, was die Zwerge zu ihrem Schritt bewegen mag. König Arombolosch allerdings will laut Gerüchten für dies hohe Amt nicht zur Verfügung stehen. Man darf gespannt sein, was es zukünftig an Neuigkeiten aus den Zwergenreichen gibt.

(S)

